

Rapport om Vattengruppens multimediaproduktion

Utfört av:

Sebastian Vidovic, Dik 98
Eskilstuna 1999-04-28
IDP, Informationsdesign

Programkurser:

Manusproduktion 5 poäng
Multimediaproduktion 10 poäng

Sammanfattning

Vår klass fick i uppdrag att som en del av utbildningen göra en multimedieproduktion för Eskilstuna Energi & Miljö AB. Multimedieproduktionen skulle beskriva företagets arbetsområden – miljö och sophantering, vatten-, värme- och el-produktion. Jag arbetade med vattenrening, avloppsrening och vattenkonsumtion.

Vi började med att samla in fakta och göra en analys av materialet och mottagarsituationen. Därefter skapade vi ett story board och skrev ett manus. Utifrån manuset gjorde vi en presentation och försökte sälja in vår idé till Eskilstuna Energi & Miljö. Företaget gillade manuset och köpte vårt koncept. Arbetet gick vidare till fas två – att producera och programmera multimedieproduktionen.

Under arbetets gång uppstod flera frågor. Till exempel var det oklart vem som bestämde hos beställaren. Vi blev introducerade till flera olika kontaktpersoner, men ingen verkade ha tillräckligt hög ställning för att kunna fatta beslut. Det fanns även andra problem som genomsyrade hela projektet. Till exempel var arbetsfördelningen mycket ojämn mellan illustratörer och redaktörer, och arbetsgången för hela projektet var ineffektiv. Dessutom hade vi stora problem med att föreläsningarna inte var synkroniserade med projektet och ofta kolliderade med produktionen. Tiden hade vi inte heller på vår sida, men totalresultatet blev trots allt ganska bra och Eskilstuna Energi & Miljö verkade nöjda.

Innehållsförteckning

1.1 Om rapporten	4
1.2 Rapportens syfte	4
1.3 Syftet med kurserna	4
2.1 Metod och genomförande	5
2.2 Faktainsamling	5
2.3 Analys	5
2.4 Ide och struktur	5
2.5 Skissbilder och manus	6
2.6 Presentation för uppdragsgivaren	6
3.1 Produktion	7
3.2 Förseningar	7
3.3 Helhetsgruppen	7
3.4 Arbetet i gruppen	7
3.5 Presentation av färdig multimedieproduktion	8
4.1 Resultat	9

1.1 Om rapporten

1.2 Rapportens syfte

Syftet med denna rapport är att beskriva hur vattengruppen arbetade i multimedieprojektet för Eskilstuna Energi & Miljö (EE&M), samt att belysa de frågor och problem som uppstod under arbetets gång. Rapporten går dock inte in på de tekniska problem och lösningar vi blev tvungna att arbeta med, utan inriktar sig främst på den övergripande struktureringen av arbetet.

1.3 Syftet med kurserna

Multimedieprojektet spände över två kurser – textproduktion samt multimedieproduktion. Kurserna var tänkta att gå in i varandra, så att vi först arbetade med själva manuset och sedan producerade själva multimedieproduktionen. Manuskursen var på fem poäng och multimediekursen på 10.

2.1 Metod och genomförande

Projektet var på grund av kursupplägget indelat i två huvuddelar – manusproduktion och multimedieproduktion. Den första delen bestod av faktainsamling, specifiering av målgrupp och användningsområde, samt att skriva själva manuset. Denna del berörde till en början bara redaktörerna i klassen, men efter påtryckningar från studenterna blev även illustratörerna inkopplade. Vi ville att alla som skulle vara med och producera multimediesaken, skulle känna sig delaktiga och vara insatta i ämnet vi skulle informera om. Det slutade dock med att vi fick mycket snedfördelade grupper, eftersom klassen består till $\frac{3}{4}$ av illustratörer och bara till $\frac{1}{4}$ av redaktörer.

Gruppen jag ingick i fick uppdrag att beskriva vatten- och avloppsrening i Eskilstuna kommun. Vi fick benämningen "vattengruppen" och totalt var vi fyra redaktörer och 12 illustratörer.

Karakteren av det inledande arbetet gjorde automatiskt att redaktörerna fick ta på sig rollen som projektledare.

skulle de andra grupperna ha sina egna kiosker där de beskrev hur kommunen producerar el och värme samt hur de hanterar sopor. För att undvika långa köer vid kioskerna skulle multimediepresentationen inte vara längre än 4-6 minuter.

Alla grupper tyckte att målgruppen var alldeles för stor. Barn utvecklas mycket snabbt och det är svårt att göra en multimediepresentation som är intressant och lättförstådd för både en 4-åring och en 12-åring. Vår grupp valde då att rikta in sig på de äldre barnen, 8-12 år.

Grupperna frågade sig nu om vi skulle ha en gemensam "röd tråd" och ett enhetligt maner, men Jan Brant, som agerade kontaktman mellan högskolan och EE&M, tyckte det var bättre om EE&M fick flera olika maner att välja på. Grupperna utarbetade då egna maner och valde olika lösningar på informationsstruktureringen. Inget vidare samarbete mellan grupperna förekom förrän det var tid att producera multimediepresentationen.

2.2 Faktainsamling

Vi började vårt arbete med att samla in fakta. Gruppen besökte EE&M:s miljöbutik och fick titta på bildband om vatten och avloppsrening, göra studiebesök på reningsverken samt gå igenom broschyrer och annat informationsmaterial. Uppslutningen av illustratörer i detta skede var extremt dålig. Bara fem av 12 stycken illustratörer kom till informationsmötet. När vi någon timme senare skulle stiga på bussen som EE&M hade hyrt för att ta oss till reningsverket, hade antalet illustratörer krympt till tre. Det faktum att de flesta illustratörer visade ohyggligt dåligt intresse av faktainsamlingen är anmärkningsvärt och borde observeras av de kursansvariga. Att illustratörerna hade bristande kunskaper i vatten- och avloppsrening visade sig också senare försvåra arbetet med visualisera flödet i reningsprocesserna.

2.3 Analys

När vi samlat på oss fakta och lärt oss en hel del om vatten- och avloppsrening, var det tid att sätta oss ner och komma fram till ett målgruppsanpassat koncept. Vi hade fått reda på att målgruppen var barn mellan 4 och 12 år och att multimedieproduktionen skulle användas i en informationskiosk. I närheten av vår informationskiosk

2.4 Ide och struktur

För att understryka att vatten ingår i ett kretslopp, valde vi en cirkeldisposition där användaren kan börja i valfri del av kretsloppet — vattenreningsverket, Eskilstuna (konsumenten) eller avloppsverket. För att förtydliga att vattnet även ingår i ett globalt kretslopp valde vi även att ha en introduktionsfilm som att det är samma vatten som dinosaurierna och stenåldersmänniskorna drack som vi själva dricker idag.

För att presentera informationen på ett mer barnvänligt sätt, valde vi att ha med en guide – en animerad vattendroppe med ögon, armar och ben.

Vi insåg ganska snart att det skulle vara omöjligt och även ganska tråkigt att ta med alla delar i vatten- och avloppsreningsprocesserna. Därför lade vi ner ganska mycket tid på att plocka ut de viktigaste processerna och hitta på liknelser för att förklara några av de svåraste processerna. Vi fick även ägna en hel del tid att hitta ett språk som passade målgruppen.

När vi väl hade börjat komma fram till vad som skulle vara med började vi även tänka ut hur interaktiviteten skulle vara. Meningen med multimedia är ju egentligen att man ska kunna klicka sig in på en allt djupare nivå, på ett olinjärt sätt. Men eftersom multimedieprojektet skulle användas i en informationskiosk valde vi en ganska linjär

struktur. Barnen måste klicka lite här och där, men efter ett klick kan de ganska passivt se på vad som utspelar sig på skärmen. Tanken var att det då skulle gå snabbare att gå genom hela presentationen.

2.5 Skissbilder och manus

För att instruera och aktivera illustratörerna, ritade jag skissbilder över hur scenerna skulle vara illustrerade. Därefter diskuterade vi med illustratörerna vilket grafiskt maner vi skulle använda i manuset. Vi beslöt att använda en ren och enkel stil samt att alla bilder skulle göras i Adobe Illustrator 7.0. Illustratörerna kom sinsemellan överens om en gemensam färgpalett och delade upp arbetet på 12 personer. Det blev 3-6 skissbilder var.

Vi hade även kommit överens att illustratörerna själva skulle försöka visualisera reningsprocesserna på ett informativt sätt, men i många fall gick det inte särskilt bra eftersom de inte visste något om reningsverk och inte orkade läsa igenom broschyrerna vi delat ut. En av illustratörerna kalkerade bara av mina ytterst spartanska skissbilder och färglade dem.

När vi fick in bilderna visade sig att det inte fanns ett gemensamt maner, utan att varje illustratör hade ritat för sig själv, utan att stämma av med de andra. Dessutom saknades en del bilder eftersom det hade blivit fel när de kom överrens om vem som skulle göra vad.

Under tiden som illustratörerna gjorde sina bilder, fortsatte redaktörerna att skriva och förbättra speakertexten. Efterhand som vi fick de färdiga skissbilderna, monterade vi in dem i manuset.

2.6 Presentation för uppdragsgivaren

Vi lyckades precis färdigställa manuset till den dag vi skulle visa upp vårt arbete för EE&M. Uppdragsgivaren hade inte sett vad vi gjort tidigare och det var spännande att få reda på om de gillade vår idé eller ej. Självt tycker jag att det är en mycket underlig arbetsgång att vi inte fått feedback från uppdragsgivaren under arbetets gång och inte fått bekräftat att vi var inne på rätt spår.

Inför presentationen gjorde vi ett pdf-dokument med bilder på strukturen och interaktiviteten samt exempel på hur det skulle kunna se ut på skärmen.

Den ansvarige på skolan, Jan Brant, hade bett om att få röstprov, animeringar med mera. Men vi valde att inte lägga ner så mycket energi på att producera något som vi inte skulle kunna återanvända under produktionsfasen. Istället försökte vi sälja in och argumentera för vår idé och manus.

Lyckligtvis gillade EE&M vår presentation och verkade köpa vår idé till fullo. Vi gav EE&M ett par kopior av manuset och bad dem läsa igenom det, men vi talade också om att det inte gick att göra några större ändringar. Projektet hade kommit alldeles för långt för att tillåta något sådant.

Emellertid fick vi reda på att målgruppen inte alls var 4-12 år, utan snarare 9-12 år. Det passade ju oss bra, eftersom vi redan hade anpassat oss till de äldre barnen. Vidare fick vi reda på att multimedieproduktionerna inte alls skulle användas i informationskiosker på Parken Zoo, utan snarare användas som utbildningsmaterial i mellanstadie-skolor. Detta kom givetvis som en chock för oss och jag tycker det är mycket dåligt av skolan att inte kunna sköta kontakten med uppdragsgivaren på ett mer professionellt och kommunikativt sätt. Förmodligen beror misstagen på att vår kontaktman inte var tillräckligt insatt i hur man går tillväga när man planerar och specificerar en multimedieproduktion samt hur viktiga de tekniska aspekterna är.

3.1 Produktion

Vi hade räknat med att produktionsdelen av projektet huvudsakligen skulle bestå av att producera grafik, spela in speakertexter och ljudeffekter samt att sätta ihop allting i Macromedia Director. Med god planering och utan större tekniska missöden skulle det inte vara så svårt att få allting färdigt i tid.

För att få en smidigare grupp som var mer produktionsinriktad, halverade vi antalet gruppmedlemmar och behöll bara dem som vi visste skulle arbeta bra tillsammans. Kvar blev två redaktörer och fyra av illustratörerna.

3.2 Förseningar

Enligt skolans tidsplan blev produktionen redan från början försenad med två veckor. Först och främst berodde det på att EE&M var mycket dåliga på att godkänna gruppernas manus och ge klartecken att köra igång. Ett stort problem var att det rådde oenighet inom EE&M och ingen där visste vem som hade det yttersta ansvaret eller vem som skulle vara kontaktman med oss studenter. Emellertid lämnade nu skolans kontaktman över ansvaret på studenterna, men förstäeligt nog var det ingen av oss som självmant tog på sig det övergripande ansvaret eftersom så många var inblandade och läget mycket förvirrat. Efter många om och men fick vi en lärare utsedd till huvudansvarig och han tillsatte en helhetsgrupp med en medlem från varje grupp.

3.3 Helhetsgruppen

Jag var medlem i helhetsgruppen — som fungerade som en länk mellan grupperna — var ansvarig för att hur delprojekten slutligen skulle sammanfogas till en stor multimedieproduktion. Arbetet inom helhetsgruppen fungerade inte helt smidigt, förmodligen för att ingen ville ta på sig rollen som chef och få ännu större arbetsbörda. Vi i helhetsgruppen måste ju fortfarande producera och framför allt lära oss hantverket med multimedieproduktioner. Arbetet försvarades också av det faktum att vi ännu inte hade lärt oss tillräckligt om multimedia för att effektivt styra upp gruppernas arbeten.

3.4 Arbetet i gruppen

Vi började produktionsarbetet med att försöka planera och specificera så mycket som möjligt. Vi insåg vikten av att

hålla ordning på de hundratals ljud- och bildfiler som vi skulle hantera. Därför skapade vi regler för hur vi skulle döpa filerna. Med reglerna kunde man i filnamnet identifiera vilken typ av objekt det var, vilken scen den tillhörde med mera. Vi var också tvungna att gå igenom scen för scen och skriva ner vilka objekt som fanns med och sedan försöka räkna ut om man kunde återanvända objekten i andra scener. Genom att rita upp länkstrukturen på fyra A2-papper kunde vi åskådliggöra projektet och försöka ge våra gruppmedlemmar en övergripande förståelse av vad vi höll på med.

Jag och den andre redaktören fick fortfarande agera projektledare och driva arbetet framåt. Vi gjorde också testscener där vi testade att våra tekniska lösningar fungerade, samt skapade mallar så att den riktiga produktionen skulle göras på ett enhetligt och effektivt sätt.

Samtidigt började illustratörerna rita om all grafik, vilket var ett omfattande arbete. Nu samarbetade de mycket bättre än vad de gjorde i den stora gruppen, och bildernas maner blev mer enhetligt. Vi redaktörer fick dock komma och kontrollera att bilderna höll måttet och att de stämde med manuset. Bortsett från att några bilder krävde korrigeringar och att illustratörerna verkade ha svårt för att läsa innantill i manuset, blev de andra bilderna mycket bra.

Anledningen till att vi redaktörer utförde det mesta av arbetet var att vi hade störst kunskap inom multimediaproduktion och därför var mest lämpade för leda arbetet. Jag frågar mig dock om det ur utbildningssynvinkel var rätt att göra så här. Produktionen gick smidigare, men jag tror att de andra hade lärt sig mycket mer om de själva var tvungna att ta reda på saker och finna lösningar på problemen vi råkade på.

Under produktionens inledande fas blev vi undervisade i Macromedia Director 7.0 men det var ganska svårt att sköta både projekt och utbildning samtidigt. Det hade varit bättre om vi först blev undervisade och sedan fick sätta igång med produktionen. Då hade vi vetat bättre från början och på så sätt undvikit en hel del misstag.

Ett försvarande och mycket irriterande moment var att vi under de sista veckorna fick en annan lärare som var helt fokuserad på lingo-programmering. Projektet hade för vår del redan passerat det skede där vi skulle kunna implementera något av det han lärde ut. Dessutom försvarade lektionerna arbetet genom att vi inte kunde arbeta i klassrummet samt att vi fick inlämningsuppgifter, som låg under den nivå på programmering vi redan använde i projektet. Dessa upp-

gifter sades dessutom vara obligatoriska, fast de är inte dokumenterade i kursplanen och delades ut då vi hade som allra mest att göra, en vecka innan deadline. Den som planerade den här kursen borde verkligen skämmas.

3.5 Presentation av färdig multimedieproduktion

Presentationen av den färdiga multimedieproduktionen för EE&M:s marknadschef gick bra förutom några småbuggar som fortfarande fanns kvar. EE&M verkade vara nöjda med resultatet och under de omständigheter som rätt, med förseningar och tidsbrist, förvirrad ansvarsfördelning samt dålig förkunskap inom ämnet, så var resultatet hyfsat bra. Kvaliteten och maneren mellan gruppernas arbeten varierade kraftigt och jag ser hela projektet som en B-produktion — ganska bra resultat, men det kunde ha varit mycket bättre.

4.1 Resultat

Projektet blev färdigt i tid och uppdragsgivaren blev nöjd med resultatet. Över lag var inte grupperna helt nöjda med resultatet eftersom de flesta hade fått kompromissa med kvaliteten på grund av tidsbristen och brådskan innan deadline.

Jag tyckte att jag lärde mig mycket om hur det är att arbeta i grupp, eller snarare att projektleda en grupp. Tyvärr lärde vi oss inte lika mycket Macromedia Director som vi skulle kunna ha gjort på 10 veckor. Att slutföra projektet verkade ha mycket större prioritet än att utbildningsmomenten i kursen. Dessutom var lektionerna ganska illa synkroniserade med projektet. Men det är inte första gången jag har en kurs där undervisningen stödjer projektet istället för att projektet stödjer undervisningen och kursplanen.

Ett projekt av den här skalan, men cirka 40 personer inblandade, kräver otroligt noggrann planering och erfarna projektledare. Dessa måste dessutom ha djupa kunskaper i ämnet och klara av att ge tydliga direktiv. Tyvärr hade vi ingen som var helt ägnad åt detta. Dessutom var stora delar av den övergripande arbetsgången felaktig och mycket arbete gjordes i onödan.