



INCEPTION INTERACTIVE

Dokumentation Designmanagement

*Konzept für eine Agentur und deren Präsentation,
Angebote & Leistungen*

Christoph Duda & Hans Ferchland

Computervisualistik und Design
Hochschule Hamm-Lippstadt

WiSe 2014/15

Dozent: Prof. Katja Becker

Kurs: Designmanagement

Inhaltsverzeichnis

<i>Recherche</i>	4
<i>Portfolio</i>	6
<i>Checkliste für Designprojekte</i>	10
<i>Angebots- & Leistungsprofil</i>	12
<i>Leistungen und Aufgaben</i>	16
<i>Preisgestaltung</i>	20
<i>Akquise & Kundenbindung</i>	24
<i>Qualitätskontrolle</i>	28
<i>Die BDG-Briefing-Checkliste</i>	29
<i>Weiterführende Fragen</i>	30
<i>Aufgabenverteilung</i>	32
<i>Reflexion</i>	33
<i>Quellen</i>	34



Recherche

Überblick und Erkundung zum Thema Design, Designagenturen und Selbstständigkeit

Designer und Designagenturen

Gruppe 1 (Kleine Designspezialisten in Marktnischen)

John Arndt & Wonhee Jeong Arndt

- studiogorm.com
- Holz Design Objekte

Wurm Design (Werner Wurm, Elisabeth Wurm)

- wurm-design.de
- Objektausstattung

MKCA // MICHAEL K CHEN ARCHITECTURE (5 Mitarbeiter)

- mkca.com
- Architektur & Appartementsausstattung

Gruppe 2 (Designbüros)

Kitzig Interior Design

- Objektplanung
- Kostensteuerung
- Innenarchitektur/Architektur
- 32 Mitarbeiter-/innen
- Entwurfsplaner, Innenarchitekten, Architekten
- Bauleiter
- kitzig.com

Frog Design

- 10 Studios
- 6 Länder
- Globale Produkt Strategie und Design
- frogdesign.com

Pixel Productions

- pixelproductions.de
- ca. 10 Mitarbeiter
- Webdesign
- Webprogrammierung
- App Entwicklung

BBDO Group

- Kommunikationsnetzwerk
- 11 Studios
- Globale Produkte
- Markenkommunikation
- Customer Relationship
- bbdo.de

Gruppe 3 (Angestellte Designer in Unternehmen)

Jonathan Ive (Senior Vice President of Design bei Apple)

- “form follows function”
- Apple Press Info
- iMack, iBook, MacBook Pro, iPod, iPhone, iPad, iSub
- GUI Design, Flat Design

Ferdinand Alexander Porsche

- Industrie- und Produktdesigner
- Gründer des „Porsche Design Studios“
- Porsche Design
- porschedesign.com

Gruppe 4 (Top-Designer)

Steve Jobs

Richard Garriott

Giorgio Armani

Walter E. Lautenbacher

Tommy Hilfiger

Luigi Colani

Willie G. Davidson

Portfolio

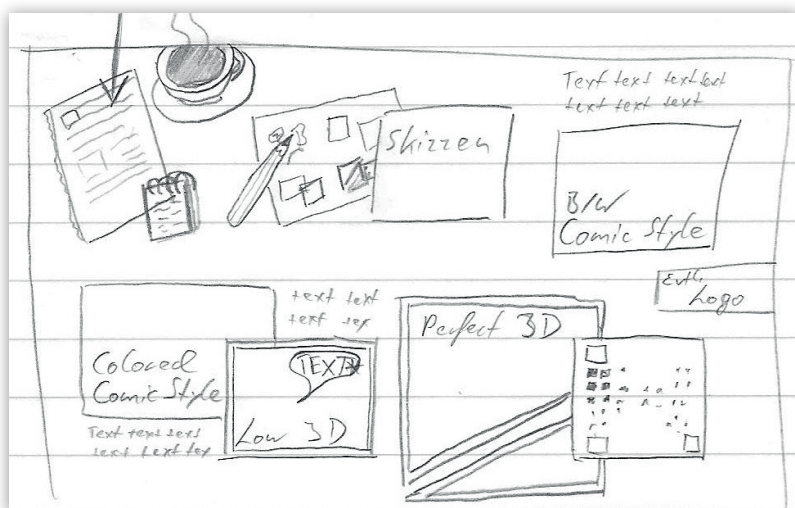
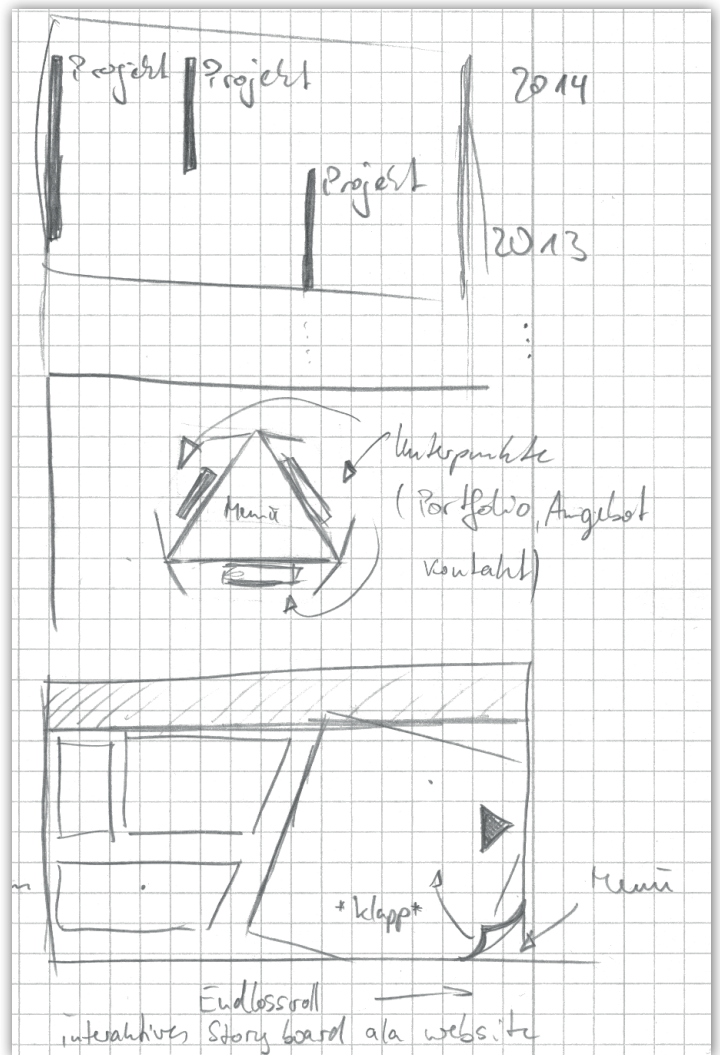
Entwicklung eines Portfolios, Auswahl relevanter Arbeiten und Thematisierung

Warm-Up-Portfolio

Chronologisch + Dauer der Projekte?

Tetraeder für Home, Portfolio, Angebot, Kontakt Gliederung?

Storyboard Styled Website?

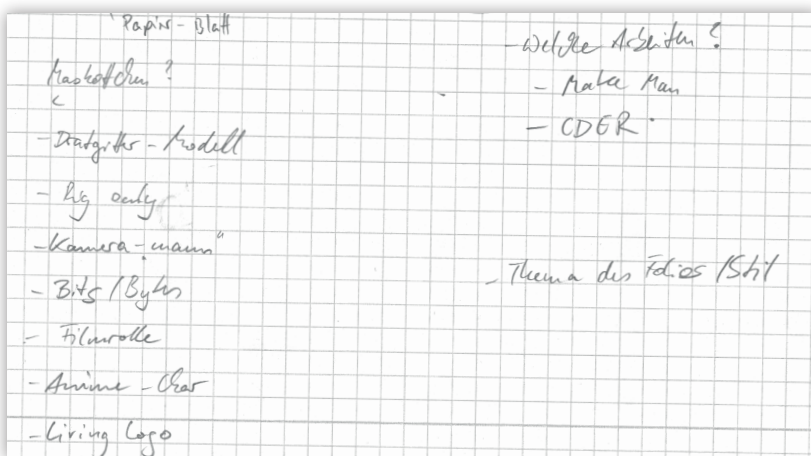
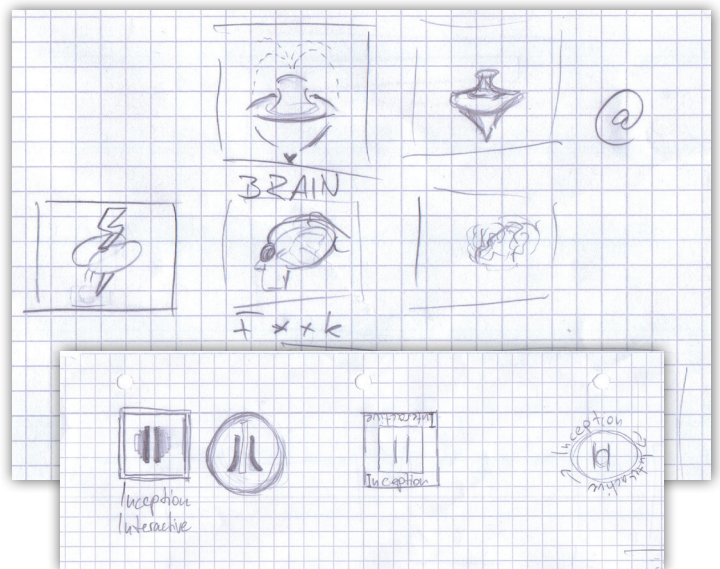


Das erste Konzept ist an ein Storyboard angelehnt, als Thema für das Portfolio. Verschiedene Aspekte wie die Philosophie, Arbeiten, Angebote, Informationen und Kontakt können in den Frames des Storyboards dargestellt werden. Das Konzept wurde dann nochmals überarbeitet, besser strukturiert und der potentielle Inhalt zusammengestellt.

Website Konzept, Name & Logo



Im kollaborativen Brainstorming entstand zunächst der Name **INCEPTION INTERACTIVE** und anschließend das Logo. Anfangs waren verschiedene Konzepte gedacht, dabei waren manche auch dem Film „Inception“ angelehnt. Später kristallisierte sich das „8-Bit“ Gehirn mit Code-Fragmenten heraus.

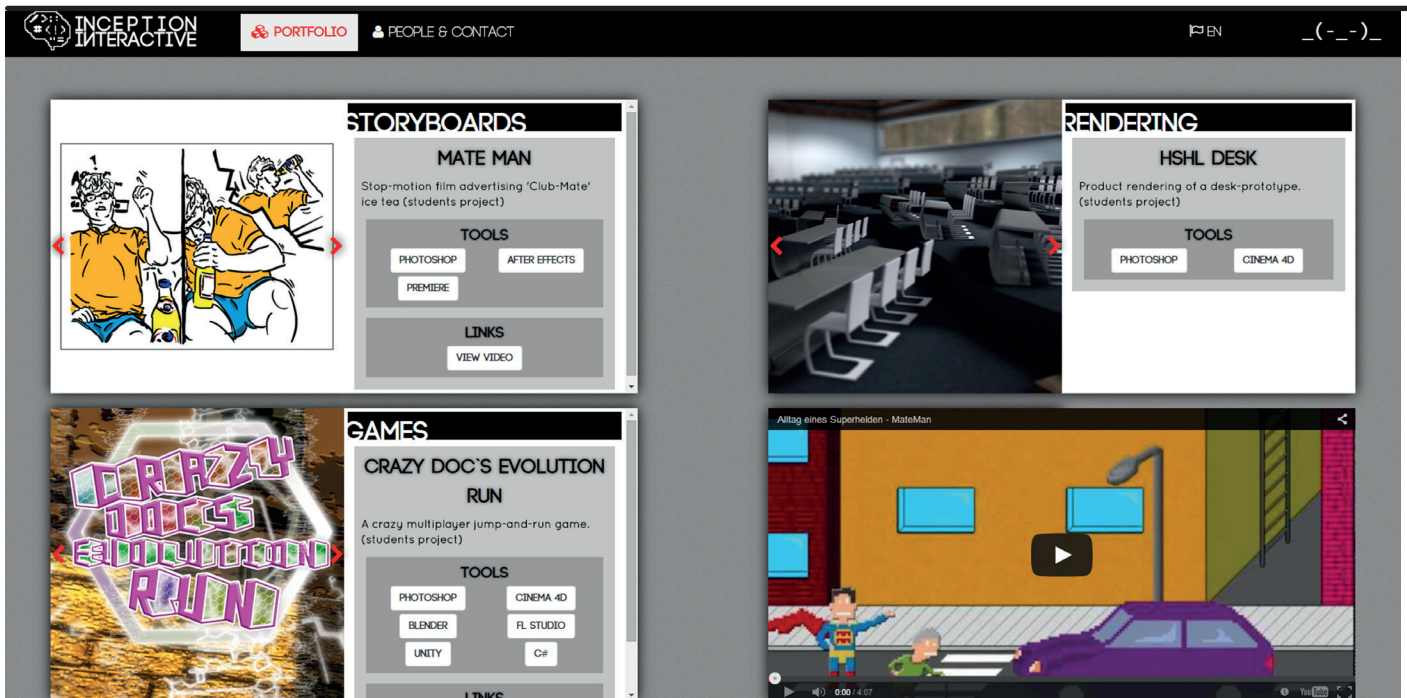


Zur Entwicklung des Portfolios gehörte auch die Namensfindung sowie das Entwickeln eines Logos. Das Thema Storyboard wurde etwas angepasst um es besser für den HTML Prototypen vorzubereiten.

Portfolio

Entwicklung eines Portfolios, Auswahl relevanter Arbeiten und Thematisierung

Portfolio Website



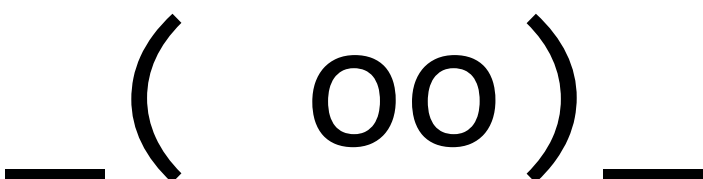
Die prototypische Umsetzung der Website kann unter inception.void-pt.org erreicht werden.

Diese umfasst verschiedene Arbeiten beider Autoren, sowie fiktive Kontaktdaten und Informationen. Das Layout ist auf 1080p ausgelegt, mit einer Navigationsleiste mit 70px Höhe. Das Storyboard Thema wurde angepasst, um nicht zu überladen zu wirken. Die Arbeiten im Portfolio können links und rechts navigiert werden, inklusive Vorschaubilder und eine detaillierte Ansicht, nach dem Klick.

Quicksand
Quicksand Light
Quicksand Oblique
Quicksand Bold

CODE BOLD

CODE LIGHT



Die Website wurde mit *Bootstrap*, *Font Awesome* und *jQuery* erstellt. Die Daten des Portfolios sind als JSON Dateien gespeichert, und kann so flexibel erweitert werden.



Bootstrap is the most popular HTML, CSS, and JS framework for developing responsive, mobile first projects on the web.

Download Bootstrap

Currently v3.3.2

Font Awesome

THE ICONIC FONT AND CSS TOOLKIT

Download



PORTFOLIO

PEOPLE & CONTACT

EN

(00)

PEOPLE & CONTACT

Hans Ferchland

Technical Director

3D, UI & Interaction Programming, VFX

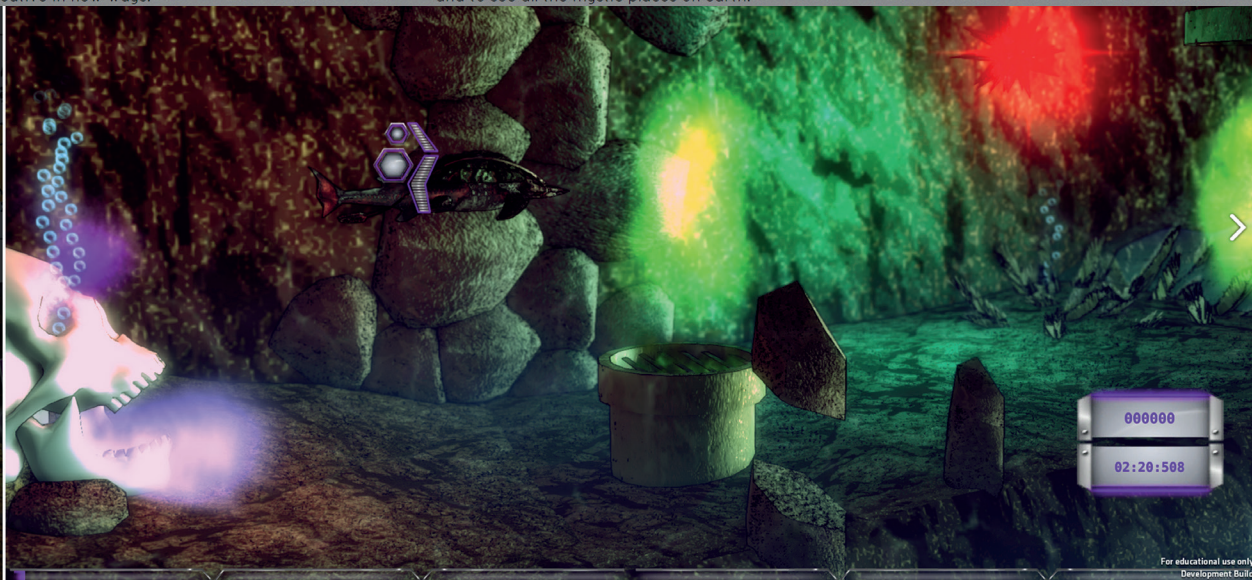
Building the base for our applications. Interested in progressive music, software and related technologies and loves universe and nature likewise. Reads and plays a lot and likes being creative in new ways.

Christoph Duda

Art Director

2D & 3D Art, Animation, VFX

Involved in the storytelling process as writer and director. Loves to play video games, Ireland and the chilled sounds of blues, jazz and raggae music. Hopes to explore the deep ocean one day and to see all the mystic places on earth.



Crazy Doc's Evolution Run - Water Character
Image 1 of 6

Checkliste für Designprojekte

1 Produkt

- Was (z.B. Druck) oder welche Teile (z.B. Cover)?
- Wie (z.B. Siebdruck) und wie viel?
- Wartung oder Entwicklung (z.B. Redesign)?
- Vorhandene Ideen?

2 Kontext

- Umfang, Dauer und Budget?
- Prioritäten, Anlass, Ziel?
- Deadlines / Milestones?
- Beteiligte Parteien?
- Legacy, Corporate Identity, Privat?
- Branche, Organisation, Öffentlich?

3 Wahl

- Freelancer oder Designstudio?
- Lokal, National oder International?
- Erfahrung, Präsentation, Ausstattung?
- Spezialisierung, Stil, Image, Workflow?
- Auszeichnungen, Arbeiten, Presse, Feedback?

5 Rechte & Pflichten

- Budget?
- Öffentlich?
- Garantie?
- Geheimhaltung?
- Patente, Lizenzen?
- Urheber, Verträge?
- Rechtliches (VgV, VOF, VOL, GPA)

4 Kontakt

- Wie und Wo?
- Verantwortlicher?
- Dauer und Häufigkeit?
- In-House Treffen?
- Videokonferenzen?
- Social Media, Email?
- Regelmäßig und Protokolliert!

Angebots- & Leistungsprofil

Subtitle / Descriptive Title

Kompetenzen

Gestaltung

Layouten

Photomanipulation

Collagen

Storytelling

Storyboarding

Typografie

Web-Design

Videoschnitt

Konzeption

Kreativität

Ergonomie

Interface Design

Interaction Design

UX Design

Modellieren

Texturieren

Animieren

Technisch

Adobe Creative Suite

Microsoft Office

Verschiedene IDEs

Programmieren

Web-Entwicklung

Android-Entwicklung

Spiele-Entwicklung

Web-Tools

Software Engineering

Ergonomie & Testing

Scrum & Prototyping

3D Modellierung

Mac OS, Windows, Linux

Kern

Konfliktfähigkeit

Organisationsfähigkeit

Kooperationsfähigkeit

Zuverlässigkeit

Analysefähigkeit

Ausdauer & Belastbarkeit

Engagement & Flexibilität

Leistungs- & Lernbereitschaft

Motivation & Selbstständigkeit

Emotionale Kompetenz

Medienkompetenz

Zusammenhangsdenken

Abstraktes Denken

Zeitmanagement

Gute Englischkenntnisse

Angebots- & Leistungsprofil

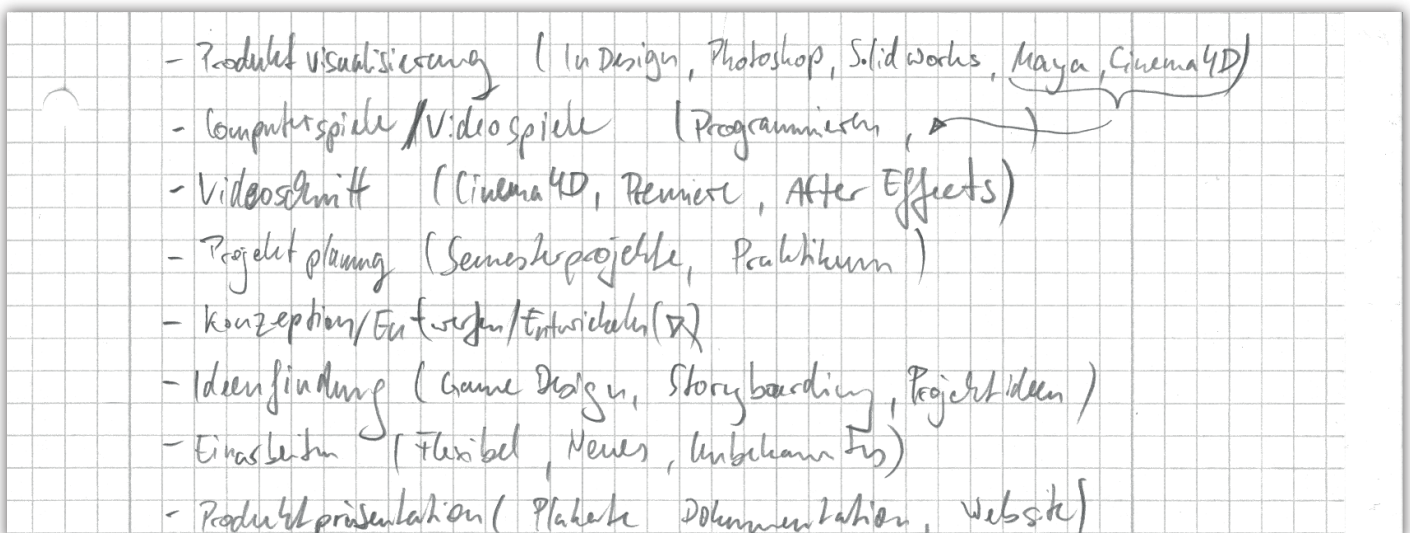
Angebotsentwicklung

Was?

- **3D Webdesign**
 - 3D Webcomics
 - **3D Animationsfilme**
 - 3D Visualisierungen
- Virtual Reality OS
- UX/UI Design + Pen&Paper

Warum?

- Neue Standards & Technologien
- Early Adopter
- Revolutionäre Anwendungsgebiete
- Viele potenzielle Einsatzmöglichkeiten
- Aussterbende & Veraltete Technologien
- Wenige WebGL Entwickler



Kundengewinnung

- Regionale Werbung
- Google Advertising
- Facebook & Twitter
- LinkedIn & Xing
- Passende Präsentation
- Offene Strukturen
- Contribution & Community
- Messen, Konferenzen & Präsentationen

Leistung

Planung

Konzeption & Design

Prototyping

Entwicklung

Testen

Besprechen

Überarbeiten

Fertigstellung

Wartung & Pflege

Weiterentwicklung

Leistungen und Aufgaben

Typische Arten von angebotenen Leistungen, Aufwand, Honorar und Preise

Auftragsarten, Zeitaufwand und Preis

Ideen- und Konzeptgenerierung

Umfang:

- Kennenlernrunde á ca. 1h
- Mindestens 1x eine 6-8h Session (ohne Kennenlernen) mit individuell abgestimmten Kreativitätstechniken: *Brainwriting, Edison-Prinzip, 6-3-5, Mind Mapping, Brainstorming, Provokationstechnik, Analogietechnik, Semantische Intuition, Pinnwandmoderation, Morphologischer Kasten, Sechs Hüte nach De Bono, Walt Disney Methode*
- Gemeinsames Mittag- und/oder Abendessen um sich noch besser aufeinander einzustimmen (bei mehr als einer Session)

Preis:

- Pro 8h Sitzung: **1.000€** (inkl. Anreise und/oder Übernachtung)

Storyboard

Umfang:

- Umsetzung einer Idee oder eines Konzepts als Storyboard
- Individuelle Adaption des Stils
- Erste Version á 15 Frames

Preis:

- Erste Version, min. 16h Arbeitszeit: **1.800€**
- Jeder weitere Frame á 1h Arbeitszeit: **110€**
- Überarbeitung je Frame: **80€**

Modellierung & Animation

Umfang:

- 2D/3D-Modellierung von Charakteren, Objekten, Logos, Schriftzüge oder anderen Inhalten
- Animation des entsprechenden Inhalts, je nach Bedarf
- Je nach Anforderung in drei verschiedenen Preisklassen verfügbar (einfach, mittel, komplex)

Preis:

- *Einfach:* weniger als 8h Arbeitszeit, ohne Animation: 900€
- *Mittel:* ca. 20h Arbeitszeit (doppelte Arbeitszeit falls Animation gewünscht): ca. 3.000€ (ca. 6.000€ mit Animation)
- *Komplex:* [individuelles Angebot](#), min. 24h Arbeitszeit, inklusive Umgebungen, Animationen und anderen speziellen Anforderungen

WebGL Programmierung / Designumsetzung

Umfang:

- Funktioneller WebGL Prototyp
- Ohne Modellierung oder Animation!
- Programmierung und Implementierung des Designs

Preis:

- Prototyp:

Programmierung ca. 20-60h:	2.200€	- 6.600€
Designumsetzung ca. 8-40h:	900 €	- 4.500€
	<hr/>	
	3.100 €	- 10.100€
- Finalisieren des Prototyps ca. 100h + 30% für Tests und Fehlerbehebung:

	10.000€	- 15.000€
--	---------	-----------

Leistungen und Aufgaben

Typische Arten von angebotenen Leistungen, Aufwand, Honorar und Preise

Stundensatz und Preisgestaltung

Berechnung Bürokosten (pro Jahr)

Strom:	1.800€
Kaltmiete:	5.760€
Nebenkosten:	1.800€
Fahrtkosten:	200€
Büroutensilien:	8.000€
Krankenversicherung:	1.000€
sonstige Versicherungen:	1.800€
Server :	1.200€
Summe:	21.560€

Berechnung Stundensatz

Gehalt (Jahr):	60.000€
Bürokosten (Jahr):	21.560€
Summe:	81.560€

Produktive Arbeitszeit: 100 Tage x 8h = **800h**
Vorkosten: Studium = +9€ / h

(81.560€ / 800h) + 9€ =
Stundensatz: **111€**

Preisgestaltung

Kalkulation eines Angebots für die Gestaltung und Programmierung einer App.

Entwicklung einer MP3-Player App

(Stunden)

- App mit 4 Activities (Medienbibliothek, Streaming, Radio, Optionen)

Research

24h

- Apps der Konkurrenz analysieren und vergleichen.
- Alleinstellungsmerkmal und Funktionalitäten definieren.
- Analyse fehlender Funktionen und Teilkonzepte.
- Research gängiger Formate.

Entwurf

32h

- Wireframes (2 Iterationen) 16h
- Moodboard (Formen, Farben, Fonts, etc.) 8h
- Mockups (1 Iteration) 8h

Technical Design

32h

- UML Diagramme 16h
 - 4 Use Cases definieren 8h
 - Class/ Package development 8h
- Android spezifisches Design 16h
 - Activitys, Notifications, Streaming, Radio 8h
 - evtl. Audio Player Prototyp 8h

Produktion

96h

- Design 40h
 - Grafische Umsetzung 24h
 - Animationen 4h
 - Sounds 4h
 - Testing 8h
- Programmierung 40h
 - Activities anlegen 8h
 - Funktionalität 24h
 - Bugfixing 8h
- Packageing 16h

Research	24h	x 80€	1920€
Entwurf	32h	x 120€	3840€
Technical Design	32h	x 120€	3840€
Produktion	96h		9720€
- Design	40h		
- <i>Grafische Umsetzung</i>	24h	x 100€	2400€
- <i>Animationen</i>	4h	x 100€	400€
- <i>Sounds</i>	4h	x 130€	520€
- <i>Testing</i>	8h	x 120€	960€
- Programmierung	40h		
- <i>Activities anlegen</i>	8h	x 100€	800€
- <i>Funktionalität</i>	24h	x 100€	2400€
- <i>Bugfixing</i>	8h	x 120€	960€
- Packageing	16h	x 80€	1280€
Gesamt	184h		19320€

Preisgestaltung

Honorar- und Kalkulationsrichtlinien

Wie und welche Projektphasen werden unterschieden?

Phase I: Auftragsvorbereitung und -planung

Phase II: Entwurf, Entscheidungsgrundlage
(1. Basis Design, 2. Detail-Design)

Phase III: Ausführung

Phase IV: Produktion und Produktionsüberwachung

Welche Stundensätze gibt es?

Wie kann man sie klassifizieren/ sinnvoll zusammenfassen?

Die üblichen Stundensätze halten sich im Durchschnitt zwischen 80€ und 120€.

Einzelunternehmer sind durch ihre niedrigen Fixkosten auch im Stundensatz niedriger einzuordnen als Agenturen, die durch ihre spezialisierten Mitarbeiter und größerer Organisation auch höhere Stundensätze verlangen müssen.

Jedoch muss jeder Stundensatz individuell an die Leistungen, den Arbeitsmitteleinsatz und Wissenshintergrund angepasst werden.

Klassifizieren kann man die Stundensätze in:

- Pre-Production (*Entwicklung, Kreation, Entwurf, Storyboard*)
- Production (*Umsetzung und Implementierung*)
- Post-Production (*Handbücher, Archivierung, Änderungen/ Korrekturen*)
- Permanent-Production
- Info-Transfer (*Schulung/ Übergabe*)

Welche Honorare ergeben sich aus den drei Berechnungsbeispielen bei Ihrem Stundensatz?

Projekt A: Summe	32h	x 111€ =	3.552€
Projekt B: Summe	128h	x 111€ =	14.208€
Projekt C: Summe	440h	x 111€ =	48.840€

Herr
 Max Mustermann
 Musterstraße 1
 12345 Musterstadt

Rechnungsdatum: 01.01.2015
 Liefer- bzw. Leistungsdatum: 01.01.2015
 Ust-IdNr.: DE123456789

Rechnung Nr. FRM15-000

Vielen Dank für Ihr Vertrauen und die angenehme Zusammenarbeit. Wir würden uns über eine Referenz/ Beurteilung über das Projekt freuen und stellen Ihnen vereinbarungsgemäß folgende Lieferungen und Leistungen in Rechnung:

Nr.	Leistung	Einheit/Menge	Einzel/€	Gesamt/€

Summe netto	X.XXX,XX
Umsatzsteuer 19%	XXX,XX
Rechnungsbetrag	X.XXX,XX

Die Rechnung ist zum 14.01.2015 fällig.

Bitte überweisen Sie den Rechnungsbetrag ohne Abzüge auf unser Bankkonto.
 Bei weiteren Fragen und Fragen zur Rechnung stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.

Telefon: 01234/ 987 654	Inception Interactive
Fax: 01234/ 987 655	Volksbank Musterstadt
Email: info@inceptioni.de	BLZ: 12345678
Web: www.inception-interactive.de	KTO: 98765432

Akquise & Kundenbindung

Originelle Ideen zur Kundengewinnung

QR-Code Aktion

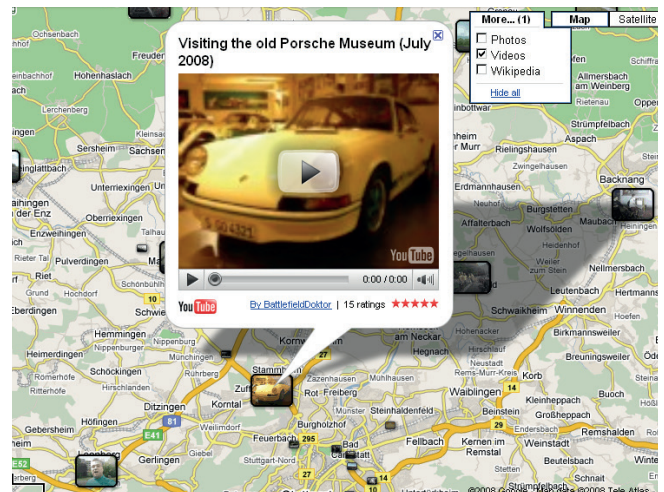
QR-Codes können vielseitig genutzt werden. Von einfachen Aufklebern und Flyern, die flexibel überall verteilt werden, bis zu großen Installationen auf etwa PKW/LKW oder Plakaten und Hauswänden. Die Verwendung kann natürlich mit herkömmlicher Plakatwerbung einhergehen; frischer wirken eventuell auch Konzepte die man mit Street-Art kreuzt. So können virtuelle Konzepte den urbanen Raum durchdringen, der QR-Code kann dann eingescannt einen Link zur Agentur-Seite enthalten. Auch Aktionen lassen sich damit, zusätzlich zu sozialen Netzwerken oder herkömmlicher Werbung, ankündigen und verbreiten.



Video-Wall

Die Video-Wall ist eine Website, die in einem 2D (normales HTML Dokument) oder 3D (WebGL Umsetzung) viele verschiedene Videos einbettet. Diese Videos sind existierende Videos von verschiedenen Plattformen, wie YouTube oder Vimeo. Welche Videos auf der Video-Wall erscheinen, bestimmen die Nutzer, es gibt neben der Betrachtungsansicht der Wall auch eine Unterseite, die das Einbinden neuer Videos für Interessierte ermöglicht. Die Aktion wird über soziale Netzwerke und regional verteilte QR-Codes aktiv beworben. Die Videos, die von Nutzern hinzugefügt wurden können in vielerlei Hinsicht aufbereitet wer-

den, farblich oder thematisch, aber auch nach den Geodaten des Nutzers. Die Video-Wall wird einen Link auf die Agentur-Seite haben, so wird der Absender/Ersteller sichtbar, und bei explizitem Interesse können so Kunden gewonnen werden. Die Möglichkeit einer viralen Verbreitung kann die Werbewirkung potenzieren.



Akquise & Kundenbindung

Originelle Ideen zur Kundengewinnung

VR-Animationsfilm

Mit einem beispielhaften Animationsfilm, sollen die Fähigkeiten, Möglichkeiten und Leistungen der Agentur demonstriert werden. Eventuell ist der potentielle Zweck von neuen Technologien, noch nicht in der Mainstream Gesellschaft erkannt worden. Zu Werbezwecken soll ein Virtual Reality (VR) Animationsfilm, mit mehreren Interaktionsmöglichkeiten, erstellt werden; eine interaktive Geschichte, die mit Hilfe der Oculus Rift, einem Head Mounted (Virtual Reality) Device (HMD), erfahren wird. Dabei sind die Handlungen die der Zuschauer ausführen kann nicht so komplex wie in einem Videospiel, sollen aber Einfluss auf die Entwicklung und das Ende des Films haben. Außerdem besteht innerhalb des Films die Möglichkeit sich umzusehen, eventuell sogar wegzusehen und sich zu bewegen.

Eine öffentliche Demonstration im regionalen Umfeld scheint angemessen, da die benötigte Hardware noch nicht weit verbreitet ist. Zusätzlich kann der Film aber auch für VR-Ethusiasten öffentlich gemacht werden.

Ein solches Konzept ist mit hohem Aufwand verbunden, aber einmal umgesetzt, bietet es eine einfache Grundlage für ähnliche Projekte, um eventuell Produkte und Erfahrungen zu demonstrieren. Außerdem kann das Ergebnis auch ohne VR Device, als Grundlage für interaktive 2D-Animationsfilme nutzen.



Qualitätskontrolle

und Qualitätssicherung

Checkliste: Qualitätskriterien

Organisation

- Ist ein zeitlicher Puffer eingeplant?
- Sind Testphasen eingeplant? (Testdruck, Usability-Test, etc.)

Vollständigkeit

- Wird die gewünschte Botschaft vermittelt?
- Ist die Interaktion vollständig/ fehlerfrei?
- Werden alle Usability-Kriterien erfüllt?
- Sind Sicherheitsstandards erfüllt?

System

- Wie weit reicht die Kompatibilität?
- Ist das Produkt skalierbar?
- Ist das Produkt auf alle nötigen Plattformen abgestimmt?
(Responsiveness)
- Ist die Performance zufriedenstellend?
- Ist die Ladezeit angemessen?

Darstellung und Ton

- Sind die Dargestellten Inhalte ethisch vertretbar?
- Gibt es Grafikfehler/ Bugs/ Sound-Fehler?
- Ist die optische Darstellung angemessen?
- Entsprechen Tonalität, Ästhetik und Stil dem Auftrag/
der Botschaft?

Die BDG-Briefing-Checkliste

Briefing für die Zusammenarbeit mit der HSHL.

Anzeigen zur Bewerbung der neuen Studiengänge

Projekt

Entwicklung von drei Anzeigen zur Bewerbung der neuen Studiengänge in Lippstadt bei Schülern und Azubis.

Zielgruppe

Schüler und Auszubildende in Lippstadt.

Ziele

- Vorstellen der Bachelor Studienfächer „Intelligent Systems Design“, „Materialdesign – Bionik und Photonik“ und des Master Studiengangs „Product and Asset Management“ in einer 45 Min. Präsentation.
- Faszination für die Hochschule durch Verdeutlichung der praxisnahen Ausbildung mit Beispielen aus der Zusammenarbeit von Hochschule und Partnern.
- Interessentenaquise durch Informationsstand mit Handouts im Eingangsbereich der Schulen und Berufsschulen.
- Ankündigung des Events durch ausgehangene Plakate in den Schulen und Berufsschulen.

Aufgaben

- Vorbereiten einer kurzweiligen Präsentation aller beworbenen Studiengänge.
- Beste Beispiele aus den Praxissemestern und Bachelorarbeiten heraussuchen.
- Plakate und Handouts für das Event und die Informationsstände designen.
- Personal (bsp. freiwillige Studenten) ermitteln und einweisen.

Budget

2.000,00 €

Zeitplan

- Ankündigungsphase: April - Mai 2015
- Präsentationstermin: 1. Woche Juni (Je nach Schule)

Weiterführende Fragen

Welche Rechtsform eignet sich für meine Agentur und warum?

Wir haben uns für die GbR entschieden, da wenig Formalitäten notwendig und die Kosten gering sind. Sie bietet einen großen Freiraum bei der Gestaltung des Gesellschaftsvertrags und der Personengesellschaft. Kleine Aufträge benötigen darüber hinaus einen geringeren Aufwand bei Rechnungslegung und Buchführung.

Welche Vertragsform wird meine Agentur einsetzen und woher bekommen wir unsere AGBs?

Alle Verträge werden schriftlich ausgearbeitet. Entsprechende Vorlagen werden wenn nötig erstellt und Anwaltlich geprüft. Allgemeine Geschäftsbedingungen sind durch das BGB gedeckt und werden entsprechend eingehalten. AGBs können auf verschiedenen Internetportalen wie <http://www.agb.de/> generiert werden, ob sie gültigem Recht entsprechen, muss jedoch geprüft werden!

Sollten wir Mitglied der Künstlersozialkasse werden?

Nur wenn es finanzielle und persönliche Vorteile bringt.

Wie schütze ich meine kreative Leistung?

Kreative Leistungen sind in Deutschland durch das Urhebergesetz geschützt. Grundsätzlich lassen sie sich auch durch extra Verträge zur Nutzung entsprechend abändern. Eine solche Leistung kann nur bedingt übertragen werden, der Urheber bleibt immer der Eigentümer der kreativen Leistung, nur das Nutzungsrecht kann dritten zugesprochen werden (exklusives/nicht exklusives Nutzungsrecht).

Aufgabenverteilung

Wer hat was gemacht?

Aufgabe	1	Duda, Hartwig, Ferchland
	2	Duda, Ferchland
	3	Duda, Ferchland
	4	Duda, Ferchland
	5	Duda, Ferchland
	6	Duda, Ferchland
	7	Duda
	8	Ferchland
	9	Duda, Ferchland
	11	Duda, Ferchland
	12	Duda, Ferchland
	13	Ferchland
	14	Duda
	15	Duda, Ferchland

Reflexion

HANS FERCHLAND

Die Projektarbeit war interessant und hat zusammen mit Christoph sehr viel Spaß gemacht. Auch wenn eventuell die Einzelbearbeitung der Portfolio-Aufgabe effektiver gewesen wäre, für die eigenen Leistungen und deren Auswahl und Präsentation. Trotzdem war die Bearbeitung der Aufgaben stets zielführend und hat sich optimal ergänzt; sowie die Portfolio-Website, als auch die theoretischen Aufgaben. Eventuell wären Informationen zu den genauen Prozessen zur Firmengründung und Anlaufstellen für Finanzhilfen noch nützlich gewesen.

Zu zukünftige Aufgaben gehörend das perfektionieren des Web-Auftrittes und ein Workflow für die Erstellung von interaktiven Web-Filmen, Apps und ähnlichem und die prototypische Umsetzung, um potenziellen Kunden einen passenden Eindruck zu vermitteln.

CHRISTOPH DUDA

Dieses Projekt hat im Team mit Hans Ferchland sehr gut funktioniert. Eine Aufgabenverteilung gab es in sofern, dass die Aufgaben meist gemeinsam bearbeitet wurden und nur das Abtippen der fertigen Skripte aufgeteilt wurde. Die Kernkompetenzen der Teammitglieder haben sich untereinander ergänzt. Programmieraufgaben, wie das erstellen der Homepage, konnten gemeinsam bearbeitet werden, bzw. wurde zeitgleich an diversen Funktionen programmiert. So entstand in recht kurzer Zeit eine individuelle Homepage. Der per Hand geschriebene Quellcode bietet eine gute Grundlage für das Erweitern der Inhalte für zukünftige Anpassungen und Projekte.

Als nächsten Schritt müsste eine geeignete Engine für das Umsetzen der interaktiven 3D-Filme gefunden oder Entwickelt werden. Außerdem hilft ein eigener Showreel beim anwerben künftiger Kunden und Partner. Dieser Showreel oder zumindest ein Demofilm müssten ebenfalls erstellt werden.

Quellen

1. <http://podcasts.insitewebsitedesign.com/intersect-video-wall-sequence-from-chuck-HD-stills-09.jpg>
2. <http://blogscoped.com/files/google-maps-video-integration-large.png>
3. <https://www.oculus.com/>
4. <http://www.qrcode-monkey.de/>
5. <https://www.flickr.com/photos/cabreraluengocom/7022353055/>
6. http://www.chip.de/ii/753616436_2b34b855e5.jpg
7. http://www.chip.de/news/Oculus-dreht-Virtual-Reality-Filme-VR-Film-_Lost_-auf-Festival-gezeigt_75921472.html
8. <http://techcrunch.com/2015/01/26/story-studio/>
9. <http://www.flickr.com/photos/digitas/13065969395/>
10. <http://xkcd.com/1237/>
11. <https://wiki.unrealengine.com/File:TrueFirstPersonCameraSetup.jpg>
12. <http://jquery.com/>
13. <http://getbootstrap.com/>
14. <http://fortawesome.github.io/Font-Awesome/>
15. <http://www.fuer-gruender.de/wissen/existenzgruendung-planen/recht-und-steuern/rechtsform/>
16. <http://www.fuer-gruender.de/wissen/existenzgruendung-planen/recht-und-steuern/rechtsform/gbr-gruenden/>
17. <http://www.fuer-gruender.de/wissen/existenzgruendung-planen/recht-und-steuern/rechtsform/>
18. <http://www.deutsche-anwaltshotline.de/rechtsanwalt/zivilrecht/vertragsformen>
19. http://www.bgbl.de/banzxaver/bgbl/start.xav?startbk=Bundesanzeiger_BGBl&jumpTo=bgbl100s0946.pdf#__bgbl__%2F%2F*%5B%40attr_id%3D%27bgbl100s0946.pdf%27%5D__1422978495676
20. <http://de.wikipedia.org/wiki/AGB-Gesetz>
21. <http://inception.void-ptr.org/>
22. <http://bdg-designer.de/>
23. <https://agd.de/>

~ (° 0 °) ~



**INCEPTION
INTERACTIVE**

**Christoph Duda
Hans Ferchland**

**2110096
2110241**