



Sparkling Science > Wissenschaft ruft Schule Schule ruft Wissenschaft

Forschungsprojekt

Projektvorschau 14.11.2010

QUASSUMM

Qualitätsbewertung und -verbesserung Nutzer-generierter Multimediainhalte

Projektleitende Einrichtung

Dr. Shelley Buchinger
Universität Wien, Institut für Distributed and
Multimedia Systems, Distributed Systems Group
shelley.buchinger@univie.ac.at

Beteiligte Schulen

BRG Schopenhauerstraße, Wien
Lycée Français de Vienne, Wien

Wissenschaftlicher Kooperationspartner

École Polytechnique de l'Université de Nantes,
IRCCyN, Frankreich



QUASSUMM

Qualitätsbewertung und -verbesserung Nutzer-generierter Multimediainhalte

Im Rahmen des Sparkling Science-Programms des Bundesministeriums für Wissenschaft und Forschung wird das Projekt QUASSUMM an der Universität Wien gemeinsam mit den Schulen BRG Schopenhauerstraße und Lycée Français de Vienne und dem Forschungsinstitut IRCCyN durchgeführt. QUASSUMM steht für „Quality Assessment and Enhancement of User-generated Mobile Multimedia Content“. Während dieses zweijährigen Projektes erforschen die Schüler/innen der 5. Klasse des BRG Schopenhauerstraße und des Lycée Français de Vienne gemeinsam mit Dr. Shelley Buchinger und ihrem Team, wie die Qualität von Nutzer-generierten Multimediainhalten gemessen, bewertet und verbessert werden kann.

Zu Beginn dieses Schuljahres fand eine Kick-Off-Veranstaltung im BRG Schopenhauerstraße statt, an welcher sowohl die Schüler/innen, Lehrer/innen und Direktoren beider Schulen als auch Student/innen der Universität Wien teilnahmen. Bei dieser Gelegenheit wurden das Projekt und die Mitarbeiter/innen allen Beteiligten vorgestellt. Danach hatten die Teilnehmer/innen neben einer Erfrischung am Buffet die Gelegenheit, sich Demonstrationen und Experimente laufender Forschungsarbeiten der Universität Wien an sieben verschiedenen Infopoints anzusehen und sich somit für das Projekt einzustimmen. Dies schien die Neugierde der Schüler/innen besonders geweckt zu haben.

Im WS 2010/11 nehmen die Schüler/innen an zwei Workshops an der Universität Wien teil. Das Thema des ersten Workshops umfasst das Planen, Erzeugen und Schneiden von Videos, die mit dem Handy aufgenommen werden. Während die Schüler/innen mit verschiedenen Handys Videos drehen, wird mit einem Lichtmesser die Helligkeit der Umgebung, welche für die Qualität von Videos meistens eine große Rolle spielt, gemessen.

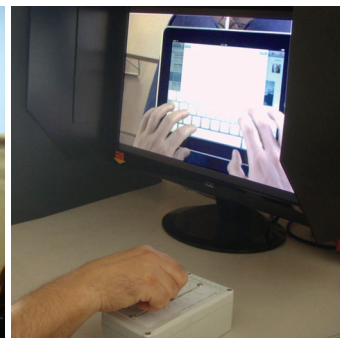


Die Schüler/innen lernen, wie man sich eine Geschichte ausdenkt, plant, aufnimmt und schneidet. Zuletzt bietet Katharina Schenk (ORF) den Schüler/innen einen Einblick in die Produktionsabläufe einer Serie.

Während des zweiten Workshops werden die von den Schüler/innen erzeugten Inhalte nach dramaturgischen Eigenschaften und technischen Aspekten analysiert. Das Ziel besteht darin, wichtige Kriterien für die Bewertung der Qualität dieser Inhalte zu identifizieren.

Kreativität ist also in allen Bereichen gefragt. Der erste Workshop fand bereits statt. Einige Schüler/innen hatten zu Beginn Schwierigkeiten, ein Thema zu finden. Mit Hilfe der zur Verfügung gestellten Kostümierungen sind jedoch zuletzt viele nette Filme entstanden. Mag. Anna Klema, eine betreuende Lehrerin, meinte, dass die Schüler/innen wegen der üblichen Stundeneinteilung selten ausreichend Zeit haben, um ihrer Phantasie freien Lauf zu lassen zu können, und dass die Schüler/innen nun einerseits aufgeregt sind, sich aber auch erst einfinden müssen. Manche Schüler/innen waren kaum zu bremsen: „Ich nehme nur noch die eine Szene auf und dann gehe ich schneiden.“ Nach dem Workshop ist eine Gruppe von Schüler/innen noch eine gute Stunde im Computerlabor der Universität Wien geblieben, um den Schnitt ihres Videos zu vollenden. Die Lehrer/innen meinten, dass sich bei diesem Workshop ganz andere Schüler/innen als im üblichen Unterricht als besonders aktiv gezeigt hätten.

Was die Schüler/innen etwas enttäuscht hatte, war die Qualität des Tons: „Das rauscht so stark, da ist ja kaum etwas zu verstehen. Das hätten wir vorher wissen müssen.“ Daraufhin wurde der Ton separat, neu aufgenommen und der ursprüngliche minderwertige Ton konnte ausgetauscht werden. Damit eine ausreichende Menge an Videos entstehen konnte, wurden die Schüler/innen in Zwei- bis Dreiergruppen geteilt. Die Schüler/innen hätten aber lieber in größeren Gruppen miteinander gearbeitet, um auch komplizierte Ideen aufnehmen zu können. Dies war für uns Informatiker/innen eine wichtige Erkenntnis.





Sparkling Science >
Wissenschaft ruft Schule
Schule ruft Wissenschaft

oeAD 

www.bmwf.gv.at
www.sparklingsscience.at

BM.W.F^a

Bundesministerium für Wissenschaft
und Forschung