

Konzept für ein VR/360°-Filmerlebnis zu den drei Projektgebieten des Vogelschutzprojekts Better Bird LIFE

Produktion dreier 360°-Filmerlebnisse, die nicht nur informativ, sondern auch immersiv und visuell ansprechend sind.

1. Zielsetzung und Zielgruppe

Zielsetzung: Das Ziel ist, die Zuschauer*innen zu begeistern und ihnen einen Eindruck von der Natur und der besonderen Atmosphäre im Stiftungsland im EU-geförderten Projekt Better Bird LIFE zu geben. Die 360°-VR-Erlebnisse sollen es Nutzer*innen ermöglichen, die Schutzgebiete Geltinger Birk, Oehe-Schleimünde und Sehlendorfer Binnensee virtuell zu besuchen.

Besucher*innen der Integrierten Station Geltinger Birk, an den Infoständen der Stiftung Naturschutz Schleswig-Holstein und über das Internet sollen unterhalten, informiert und inspiriert werden.

Neben der virtuellen Erkundung der Gebiete sollen die 360°-Filme auch informative und atmosphärische Inhalte bieten, um die Besonderheiten, die Tierwelt sowie landschaftliche Aspekte – mit dem besonderen Fokus auf den Vogelschutz und die Maßnahmen im Projekt Better Bird LIFE – hervorzuheben.

Laufzeit: Jeder Film (Walkthrough-Modus) soll eine Länge von ~ 10'00" Minuten haben.

Zielgruppe: Hauptsächlich Natur- und Vogelschutzinteressierte – bspw. Besucher*innen der Ausstellung in der Integrierten Station Geltinger Birk. Zusätzliche Zielgruppen können Tourist*innen, Familien, Follower der Stiftung Naturschutz Schleswig-Holstein (Social-Media, Website) und somit potenzielle Spender*innen sein.

Kernbotschaften: Bedeutung der Gebiete für den Vogelschutz, konkrete Maßnahmen aus Better Bird LIFE, Bedrohungen / Herausforderungen. „Warum ist das wichtig für Menschen?“, gewünschter Tonfall aktivierend, Bezug zur EU-Förderung (LIFE-Projekt) sichtbar machen. Dezent auf die Möglichkeit für die Stiftung Naturschutz Schleswig-Holstein zu spenden hinweisen (Call-to-Action).

2. Projektgebiete:

Die drei Projektgebiete sind:

- Geltinger Birk
- Oehe-Schleimünde
- Sehlendorfer Binnensee

Hierbei handelt es sich um Naturschutzgebiete, die zu einem Großteil im Besitz der Stiftung Naturschutz-Schleswig-Holstein sind. Da es sich um geschützte Landschaften handelt, müssen bei der Planung und Produktion Brutzeiträume und andere naturschutztypische Umstände beachtet werden.

Sensible Bereiche (z. B. Brutplätze) dürfen nicht gestört werden. Der Einsatz bestimmter Technik (z. B. Drohnen) kann eingeschränkt sein und ist vorab abzustimmen.

Zugänge und Machbarkeiten müssen mit Naturschutzbehörden abgesprochen werden. Hierbei unterstützt die Auftraggeberin.

3. Skript

Grundsätzlich sollen drei VR-Filme als virtuelle Rundgänge über die Projektgebiete angelegt sein.

- **Story:** Zu jedem Projektgebiet soll ein aussagekräftiges Skript, dass die wichtigsten Informationen und Highlights enthält, erstellt werden. Diese Highlights sollen als VR-Panoramen (Bewegtbild) produziert und mit den besonderen Möglichkeiten der VR-Technik aufgewertet sein. Die Aufnahmen sollen on location in den drei Projektgebieten produziert werden.
Die Zuschauer*innen sollen über den praktischen Umweltschutz und die Maßnahmen des Projekts informiert werden und Wissen über den Lebensraum und die Tier- und Pflanzenwelt bekommen. Außerdem sollen sie Lust bekommen, die Gebiete im wahren Leben zu erleben und zu Unterstützern (Followern, Spender*innen) der Stiftung Naturschutz Schleswig-Holstein werden.
- **Abstimmung und Qualitätssicherung**
Die Auftraggeberin stellt fachliche Inhalte und stimmt zentrale Aussagen ab. Entwürfe für Skripte und zentrale Meilensteine werden gemeinsam überprüft und freigegeben. Es sind geeignete Feedback- und Korrekturschleifen im Produktionsprozess vorzusehen.
- **Dashboard/Home Menu:** Um den Nutzer*innen den Einstieg in die 360°-Erfahrung möglichst geschmeidigen zu gestalten, sollen das Hauptmenü und die Bedienelemente als Passtrough-Modus (Mixed Reality View) gestaltet sein.
- **Navigation:** Die Navigation soll mittels grafischer Elemente erfolgen, die im virtuellen Raum platziert sind. Die Steuerung soll ohne zusätzliche Controller möglich sein.
- **Immersion:** Kamera-Perspektiven und -Bewegungen sollen die Zuschauer*innen durch den Raum führen und visuell "mitnehmen", allerdings nicht überfordern, da mit unerfahrenen Anwender*innen zu rechnen ist.
- **Informationsvermittlung:** Ein oder mehrere Figuren, Erzähler*innen oder Audioguides führen on screen durch die Erzählung oder bieten Informationen aus dem Off.
Kurze Filme, Grafiken/Animationen oder Bilder/-sammlungen vermitteln weiterführende Informationen.

Überzeugen Sie uns mit Ihren Ideen!

4. Technische Parameter:

- **Aufnahmequalität:** Die Qualität der Aufnahmen soll dem aktuellen Stand der Technik entsprechen. Aufnahmen sind in mindestens 4K zu produzieren, um sicherzustellen, dass die Videos auf VR-Headsets scharf und detailreich wirken - statische sowie bewegte Szenen fangen die Dynamik des Ortes ein (z. B. Bewegungen der Umwelt oder Tierwelt).
- **Audio:** Für die Produktion der Tonaufnahmen sollen binaurale Mikrofone oder vergleichbare immersive Audio-Technik verwendet und entsprechend abgemischt werden, um den immersiven Eindruck zu stärken und damit sich die Zuschauer*innen mitten im Geschehen fühlen.

5. Sounddesign

- **Erzähler*innen:** Ein oder mehrere Erzähler*innen führen die Zuschauer*innen durch die Orte, geben wichtige Informationen und leiten zu den interaktiven Elementen. Sie stellen einen wichtigen Teil der Story/Narration dar.
- **Atmosphärische Sounds:** Jeder Ort im 360°-Film erhält ein passendes Sounddesign, das die Atmosphäre authentisch wiedergibt – z. B. Windgeräusche (Blätterrauschen), Vogelgezwitscher passender Arten und Wasserplätschern/Wellenrauschen oder tierische Laute heimischer Arten.
- **Ambient-Soundtrack:** Ergänzt werden die Szenen mit einem subtilen Ambient-Soundtrack, der die Atmosphäre, dort wo es sinnvoll ist, verstärkt und das Erlebnis verbindet und unterstützt.

6. Postproduktion

- Die Filme sollen eine fließende und intuitive Benutzererfahrung bieten. Das Gros der Betrachter*innen wird über wenig, bis keine VR-Erfahrungen verfügen, daher sollten abrupte Schnitte, die die Zuschauer*innen aus dem Erlebnis reißen könnten oder Bewegungen, die zu Motion Sickness führen können, vermieden werden.

7. Zusätzliche Interaktive Inhalte und Informations-Overlays, Hotspots

- **Grafiken und Animationen:** Einbinden von informativen Overlays, die an interessanten Punkten im 360°-Raum erscheinen oder der Navigation (Teleportation) dienen. Dies könnten Grafiken sein, die biologische oder landschaftliche Besonderheiten der Gebiete erklären und/oder Fakten und animierte Infografiken mit Hintergrundinformationen zu Vögeln, Maßnahmen, Amphibien oder Besonderheiten der Landschaft geben.
- **Filmsequenzen:** Integrierte kurze, einblendbare Filmsequenzen könnten optional durch die Zuschauer*innen gestartet werden. Das hierfür notwendige Filmmaterial muss entweder produziert oder

lizensiert werden. Bildmaterial aus dem Fundus der Stiftung (Video, Fotos; Umfang und Qualität variieren) kann bei Bedarf verwendet werden.

8. Erlebnisplattform und Veröffentlichung

- Die Filme sollen später an einem festen Infopunkt in der Integrierten Station Geltinger Birk über eine VR-Brillen (bspw.: Meta Quest 3 oder später) angesehen und parallel über einen Screen am Infopunkt präsentiert werden. Dieser Screen soll in Zeiten, in denen die VR-Anwendung nicht aktiv genutzt wird mit dem Walkthroug oder einem Werbetrailer auf die Anwendung aufmerksam machen.
Der Infopunkt wird eine feste Installation der Ausstellung werde. Hierfür bedarf es einer attraktiven niederschwelligen Gestaltung, die sich in die anderen Ausstellungstücke fügt. Diese Leistung wird außerhalb dieser Ausschreibung realisiert.
- Im Rahmen des mobilen Info-Standangebotes der Stiftung Naturschutz Schleswig-Holstein sollen die Filme ebenfalls mit einer weitere VR-Brille erlebbar sein.
- Außerdem sollen die Filme über die Website des Projektes und der Stiftung Naturschutz Schleswig-Holstein sowie deren YouTube-Channel frei im Netz verfügbar sein.
- Optional: ein kurzer Trailer zur Bewerbung der Anwendung am Infostand ist denkbar.
- Tests im Produktionszeitraum, die sicher stellen, dass die User Experience und die Navigation auf verschiedenen Geräten einfach und intuitiv ist, sind obligatorisch.

Die Beschaffung der VR-Brillen wird durch die Stiftung Naturschutz Schleswig-Holstein durchgeführt.

9. Zwei Erlebnis-Modi:

- **Interaktiver Modus:** Nutzer haben die Freiheit, sich frei durch die 360°-Umgebung zu bewegen und Hotspots oder Overlays zu wählen, um die Inhalte in ihrer gewünschten Reihenfolge zu erkunden. Dies erfordert eine benutzerfreundliche Navigation und klare visuelle Hinweise auf die interaktiven Bereiche.
- **Automatischer Modus (Walktrough-Modus):** Nutzer können alternativ einen vordefinierten, linearen Ablauf wählen, bei dem sie wie in einer klassischen Führung durch die Geschichte geleitet werden. Die Inhalte (z. B. Animationen und Sounddesign) werden dann automatisch in einer bestimmten Reihenfolge abgespielt. Hier könnte eine moderate Kameraführung den Eindruck eines geführten Rundgangs verstärken, sodass die Nutzer*innen immer das relevante Objekt im Blick haben, ohne sich selbst drehen zu müssen.
- **Fortschrittsanzeige und Karte:** Eine Mini-Karte oder kreative Fortschrittsanzeige zeigen an, wie viel der Tour bereits erkundet wurde

und wo sich die Nutzer*innen aktuell befinden. So können sie jederzeit erkennen, welche Punkte sie noch nicht gesehen haben. Kapitelmarken sind denkbar.

- **Benutzerinterface (UI):** Ein gut gestaltetes Interface soll den Nutzer*innen ermöglichen, zwischen den beiden Modi zu wechseln und die interaktiven Inhalte intuitiv zu erreichen. Die Bedienung sollte für VR-Headsets optimiert sein, aber auch auf mobilen Geräten und Desktops funktionieren.

Weitere Ergänzungen:

10. Erweiterte Interaktivität

- **Quiz und Rätsel:** Ergänzende interaktive Quizfragen oder Rätsel an bestimmten Orten, die zusätzliches Wissen vermitteln, sind denkbar.

11. Nachhaltige Produktionsweise:

Die Produktion soll möglichst nachhaltig durchgeführt werden. Die ökologischen Standards des Labels green motion können hierfür als Orientierung dienen. Eine entsprechende Zertifizierung ist nicht notwendig.

12. Barrierefreiheit

- **Barrierefreie Inhalte:** Es soll darauf geachtet werden, dass die Inhalte für ein breites Publikum zugänglich sind. Zum Beispiel könnte es eine Untertitel-Option für die Sprachführung, Audiobeschreibungen für visuelle Inhalte oder visuelle Anzeigen für gehörlose Nutzer*innen geben.
- **Kontraste und Lesbarkeit:** Wenn Grafiken oder Text-Overlays verwendet werden, sollten diese in hohem Kontrast und klar lesbar sein, um auch Nutzer*innen mit Sehschwächen ein angenehmes Erlebnis zu ermöglichen.

13. Verwendung von KI:

Grundsätzlich spricht nichts gegen die Verwendung von KI-Tools und Techniken. Diese sollen der Auftraggeberin offen und transparent kommuniziert werden. Eine deutliche und allgemein verständliche Kennzeichnung ist vorzunehmen.