

Drehbuch

Mit welchen Informationen, Aufgaben, Fragestellungen sollen die Studierenden wann konfrontiert werden? Wie kann die zu bearbeitende Stofffülle eingegrenzt und logisch strukturiert werden? Zur Planung der Inhaltsrepräsentation innerhalb eines konkreten Lernmoduls können Dramaturgie und Art der Inhalte in einem Drehbuch festgehalten werden.

Ein Drehbuch ist eine detaillierte Beschreibung der zu entwickelnden multimedialen Lerneinheit. Es dient dazu, die Inhalte zu modularisieren, wieder verwendbare Einheiten auszumachen sowie Visualisierungen, Verlinkungen und andere hypermediale Elemente zu planen. Das Drehbuch ist die Schnittstelle zwischen inhaltlicher Konzeption und technischer bzw. grafischer Umsetzung. Es kann während eines Projektes zusätzlich zu Dokumentationszwecken genutzt werden. Nach Daniela Mair bildet ein gutes E-Learning Drehbuch alle Inhaltselemente einer multimedialen Anwendung vollständig ab und beschreibt deren Abläufe und Zusammenspiel (Mair, D., 2005).

Für Autoren ist das Drehbuch eine Hilfestellung, um Ideen und Inhalte zu strukturieren und zu editieren. Es erleichtert die Kooperation, wenn mehrere Autoren an einem Projekt arbeiten oder Inhalte zwischen Autor und Redaktion abgestimmt werden sollen. Ein Drehbuch kann auch zur Vereinheitlichung dienen. Im Hochschulalltag stellt sich häufig das Problem, dass viele wechselnde und unterschiedlich qualifizierte Mitarbeiter bei der Realisierung tätig werden. Je genauer das Drehbuch ausgestaltet ist, umso leichter fällt es trotz mehrerer Entwicklungsschritte mit unterschiedlichen Personen über zeitliche und räumliche Distanzen ein Projekt erfolgreich abzuschließen. Auch innerhalb studentischer Projekte kann ein Drehbuch die Planung der Studierenden unterstützen. Weitere Informationen zum Thema Projektarbeit finden Sie im Bereich Lehrszenarien.

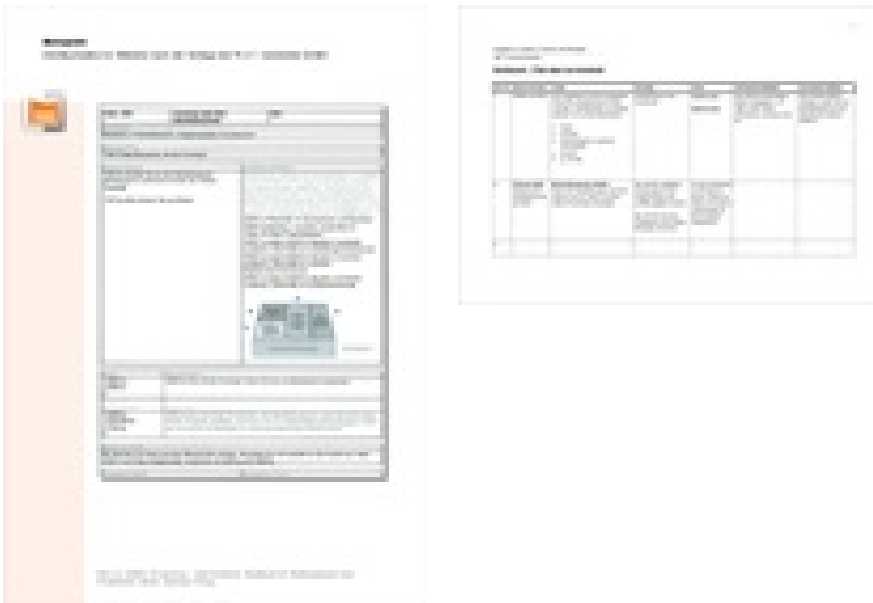
Agenturen nutzen für ihre Website-Konzeptionen oftmals ein Drehbuch, um ihr Feinkonzept festzulegen. Hierbei werden Strukturen, interaktive wie auch lineare Inhalte, Tools sowie Kommunikations- und Transaktionsprozesse dargestellt (Grotenhoff et al., 2002). Gerade bei der Erstellung von Lernmodulen für den Unterricht können diese Elemente genutzt werden, um ein konsistentes Endergebnis zu erzielen.

Aufbau

Das Drehbuch skizziert die gewünschten Abläufe und listet alle verwendeten Elemente auf, die in die Multimediaproduktion einfließen sollen. Dabei wird jede Bildschirmseite auf einer Drehbuchseite schematisch umgesetzt (vgl. Mair, D., 2005).

Das Drehbuch beschreibt, welche Elemente auf welche Weise und in welcher Reihenfolge auf der jeweiligen Bildschirmseite erscheinen und listet die benötigten Mediendateien auf - zum Beispiel Grafiken, Videos, Audiodateien, etc.. Empfehlenswert sind feste Namenskonventionen. Das erleichtert die spätere Produktion. Das Drehbuch sollte auch festlegen ob Interaktionen vorgesehen sind und definieren, wie ein Programm auf fehlerhafte Eingaben des Benutzers reagiert. Vertiefende Informationen zur Gestaltung von interaktiven Elementen und Visualisierungen finden Sie im Bereich Mediengestaltung.

Für den Aufbau eines Drehbuchs gibt es keine Vorschriften oder Standards. Um Ihnen eine Anregung zu geben, stellen wir eine Drehbuchvorlage als Word- und PDF-Dokument zur Verfügung.



Erstellung

Es gibt mehrere Verfahrensweisen zur Erstellung eines Drehbuchs: Sie können zum Beispiel ein normales Textverarbeitungsprogramm verwenden, was den Vorteil hat, dass das Formblatt sauber und gut lesbar ist, Grafiken leicht einzubinden sind und Korrekturen leicht eingefügt und nachvollzogen werden können. Eine weitere Möglichkeit ist die Benutzung von HTML -Editoren, wenn bei der Arbeit mit dem Drehbuch bereits die hypertextuelle Struktur deutlich werden soll. Auch ein Präsentationsprogramm kann den Eindruck einer geplanten Bildschirmabfolge vermitteln und ist insbesondere bei grafisch anspruchsvollen Visualisierungen, z.B. Animationen, sinnvoll.

Nähere Informationen zu den einzelnen Anwendungsprogrammen finden Sie im Bereich Aufbereitung der Rubrik Medientechnik.

Dokumentation des Projektziel & Namenskonventionen

Es ist von Vorteil, wenn alle beteiligten Personen über das Projektziel genau informiert sind. So wird der persönliche Interpretationsspielraum jedes Einzelnen eingegrenzt. Außerdem kommt es während der Arbeit zu keinen Missverständnissen in welche Richtung das Projekt führen soll.

Bei vielen Projekten sammelt sich sehr schnell eine große Menge an Elementen an, die bei der späteren Umsetzung zugeordnet werden müssen. Dies betrifft beispielsweise Bilddateien (.tif, .jpg, .eps), Textdokumente, Audiofiles und vieles mehr. Um sich die Arbeit zu erleichtern, kann eine Datenbank angelegt werden, die alle relevanten Elemente auflistet. Einfache Hilfsmittel stellen dazu die Programme Microsoft Excel und Word dar.

Die Namen der Dateien sollten so gewählt sein, dass sie in verschiedene Programme übernommen und auch für die Programmierung mit Autorenwerkzeugen genutzt werden können. Zum Beispiel existiert eine eingescannte Bilddatei, welche den Namen „WEB0001.pct“ trägt. Diese wird in dem Bildbearbeitungsprogramm Adobe Photoshop retuschiert. Nun erhält sie hier den Namen „WEB0001.psd“. Um sie für das Internet vorzubereiten wird sie zusätzlich als „WEB0001.jpg“ gespeichert. Der Dateiname wurde bei jedem Vorgang beibehalten, nur die Dateiendungen veränderten sich. Die nächste Bilddatei würde den Namen „WEB0002.jpg“ erhalten. Wenn nun neben den Bildern zusätzlich ein Quicktime-Film erscheinen soll, wird dieser beginnend mit „WEB00001.mov“ bezeichnet. In einem anderen Format hieße er beispielsweise „WEB00001.avi“.

Zitation

e-teaching.org (2015). Drehbuch. Zuletzt geändert am 25.06.2015. Leibniz-Institut für Wissensmedien: https://www.e-teaching.org/didaktik/konzeption/inhalte/drehbuch/index_html. Zugriff am 20.03.2019

[Barrierefreiheit](#) [Direkt zum Inhalt](#) [Übersicht](#) [Erweiterte Suche](#) [Direkt zur Navigation](#) [Kontakt](#)