

Schulungsunterlage

NÖ360 – Challenge: 1000 Plätze – 1000 Schätze

Inhalt

Inhalt	1
Allgemeine Informationen zum Projekt.....	3
Themenstellung.....	3
Pädagogische Zielsetzung des Projekts.....	3
Unterschied einer 360° Aufnahme zur herkömmlichen Fotografie.....	3
Wie funktioniert eine 360° Kamera	3
Unterstützung und Ausstattung.....	4
Teilnahmebedingungen	4
Termine	4
Preise und Bewertung.....	4
Webpräsenz des Projektes.....	4
Die Kamerabedienung im Überblick	5
Durchführung des Projektes	8
Vorbereitung	8
Erstellen eines 360° Fotos.....	9
Hinweise für die 360° Aufnahme am gewählten Ort.....	10
Speichern und Bereitstellung der Aufnahmen.....	11
Bildbeschreibung.....	12
Erstellen eines 360° Videos in der Insta360 Studio App.....	12
Projekt in der Insta360 Studio App vorbereiten	12
Keyframes setzen	18
Musik hinzufügen (optional)	20
Text hinzufügen (optional)	24
Video exportieren	25
Einreichung des Projektes.....	27
Protokoll zur Projektabgabe.....	27

Upload	27
Beispiele für Projektabgaben	31

Allgemeine Informationen zum Projekt

Themenstellung

Schülerinnen und Schüler der 3. bis 7. Schulstufe niederösterreichischer Pflichtschulen sollen im Schuljahr 24/25 360°- Aufnahmen von 3 bis 5 sehenswerten Plätzen ihrer Schulgemeinde erstellen, bearbeiten und präsentieren.

Pädagogische Zielsetzung des Projekts

Unser Projekt zielt darauf ab, die Medienkompetenz Ihrer Schülerinnen und Schüler zu fördern, die im Lehrplan verankert ist.

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer lernen 360°Aufnahmen zu erstellen und zu bearbeiten.

Zudem werden Fähigkeiten, wie kreatives Gestalten und der verantwortungsvolle Umgang mit digitalen Medien, unter Beachtung des Urheberrechts, sowie dem Schutz der persönlichen Daten vermittelt.

Durch die Auseinandersetzung mit den 360° Aufnahmen soll das Verständnis und die Wertschätzung für Kunst, Natur und Kultur in der Region aufgebaut und vertieft werden.

Zusammenarbeit stärkt die soziale Kompetenz.

Unterschied einer 360° Aufnahme zur herkömmlichen Fotografie

Während mit einem herkömmlichen Foto nur ein bestimmter Ausschnitt gezeigt werden kann, erfasst die 360° Aufnahme die gesamte Umgebung rund um den Fotografen, die der Betrachter interaktiv erkunden kann.

Die Kamera muss dafür möglichst mittig platziert werden, am besten auf einem Stativ.

Wie funktioniert eine 360° Kamera

Bei einer 360° Aufnahme ergänzen sich 2 gegenüberliegende Kameras, die jede für sich einen Winkel von 180° abdecken. Bildsensoren verarbeiten und speichern die aufgenommenen Bilder. Mit Hilfe einer passenden Software werden diese zu einer vollständigen 360° Aufnahme zusammengeführt. Diesen Prozess nennt man „Stitching“.

Nähere Informationen finden Sie hier:

- <https://epicphoto.de/wie-funktionieren-360-grad-kameras/>
- <https://www.360gradkamera.com/>
- <https://www.cyberport.de/blog/erstmalverstehen/erstmalverstehen-wie-funktionieren-360-grad-kameras/>
- <https://360panotour.de/blog/360-grad-fotos/>

Unterstützung und Ausstattung

NÖ Media stellt Ihnen eine 360°- Kamera (Insta360 X3), ein Stativ und mehrere Laptops mit der passenden Software zur Verfügung.

Ihr Medienzentrum unterstützt Sie gerne bei der Umsetzung des Projekts.

Bitte nehmen Sie zeitgerecht Kontakt mit Ihrem zuständigen Medienberater auf.

Teilnahmebedingungen

Um an der Verlosung teilnehmen zu können, müssen folgende Kriterien erfüllt sein:

- Das Bild wurde mit der **Insta360 X3-Kamera** erstellt mit den Einstellungen: Foto (kein HDR), 360°, Auflösung: 18MP, Zeitauslöser 15 sec.
- Das aufgenommene Objekt stammt **aus der Schulgemeinde**: Historisch bedeutende oder aus architektonischer Sicht bemerkenswerte Sehenswürdigkeiten, Aussichtspunkte, Plätze, Innenansichten von Räumen (kein Schulgebäude!)
- Das Bild verfügt über eine ausreichende **Bildschärfe**: jeder Bereich im Raum soll optimal sichtbar sein.
- Alle Bereiche im Bild sind gleichmäßig **belichtet**.
- Es wurden **Keyframes** gesetzt
- Die vorgegebene Dauer von 25 – 30 Sekunden pro Video wurde eingehalten.
- Die **Musik** stammt ausnahmslos aus dem NÖ Media Pool.
- Es sind **keine Schülerinnen und Schüler** abgebildet.

Weitere Informationen finden Sie in den Teilnahmebedingungen des Projekts auf unserer [Website](#).

Termine

Anmeldung: bis spätestens **21.10.2024** über das [Online-Formular](#) auf unserer Website

Einreichung des Projektes: bis spätestens **30.4.2025**

Preise und Bewertung

Aus allen eingereichten Projekten, die die Teilnahmebedingungen erfüllt haben, werden die Gewinner ausgelost.

Als Hauptpreise werden drei Insta360-X3-Kameras vergeben.

Beispiele für gelungene Einreichungen präsentieren wir im Rahmen der Schlussveranstaltung.

Webpräsenz des Projektes

[Hier](#) finden Sie alle Informationen und zugehörigen Dateien, sowie eine Schritt-für-Schritt Anleitung des Projektablaufs.

<https://www.noemedia.at/aktuelles/noe-360>

Die Kamerabedienung im Überblick

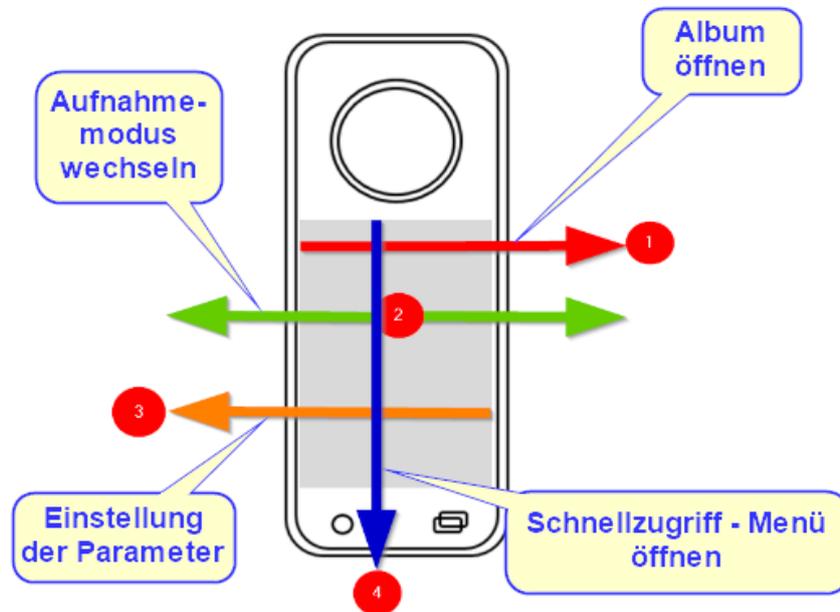
Benutzung des Touchscreens

Die Hauptanzeige des Touchscreens zeigt den aktuellen Aufnahmemodus und untenstehende Informationen an. Die Parametereinstellungen variieren je nach Modus



1. Aktuell vorhandener Speicher: zeigt die Aufnahmezeit an bzw. je nach Modus, wie viele Fotos noch gespeichert werden können.
2. Aufnahmemodus (Foto, Video, HDR, ...)
Hier kann auch die Einstellung "360°" oder "Einzelobjektiv" gewählt werden
3. Aufnahmeparameter:
im Fotomodus: Auflösung, Timer
im Videomodus: Auflösung, Bildrate

Folgende Funktionen stehen durch Wischen über den Bildschirm zur Verfügung:



1. Wischen Sie vom linken Bildschirmrand nach rechts, um das Album zu öffnen.
2. Wischen Sie von der Mitte des Bildschirms nach links oder rechts, um den Aufnahmemodus zu wechseln.
3. Wischen Sie vom rechten Bildschirmrand nach links, um Parameter wie ISO und Weißabgleich einzustellen.
4. Wischen Sie von oben nach unten über den Bildschirm, um das Schnellzugriff-Menü zu öffnen.

Schnellzugriff Menü

Tippen Sie auf die einzelnen Symbole, um diese ein- oder auszuschalten:



1. **Signalton**
2. **Status-LED**
3. **Audioeinstellung:** Antippen, um den Audiomodus auf Richtungsfokus, Windunterdrückung oder Stereo zu stellen.
4. **Vibration**
5. **QuickCapture** (Schnellaufnahme)
6. **AirPods**
7. **Vorabaufnahme-Modus:** nimmt Audio und Video auf, bevor die eigentliche Aufzeichnung gestartet wird. Dabei werden die letzten 15 oder 30 Sekunden gespeichert (je nach Einstellung), bevor man die Aufnahmetaste drückt, um diese dann zu einer einzigen Datei zu kombinieren.
8. **Helligkeit**
9. **Bluetooth-Fernsteuerung**
10. **Linsenschutz:** Antippen, um Stabilisierung und Stitching-Effekte für Linsenschützer zu aktivieren.
11. **Tauchgehäusemodus:** Bei eingeschaltetem Tauchgehäusemodus ist der Touchscreen deaktiviert

Bedeutungen der LED-Lampe:

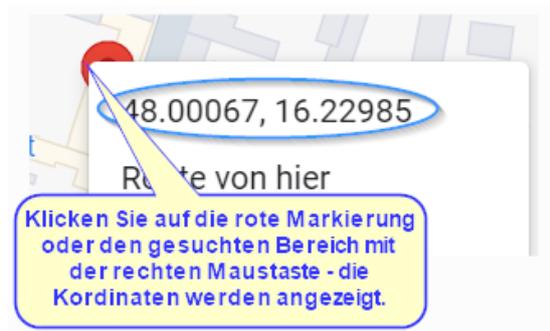
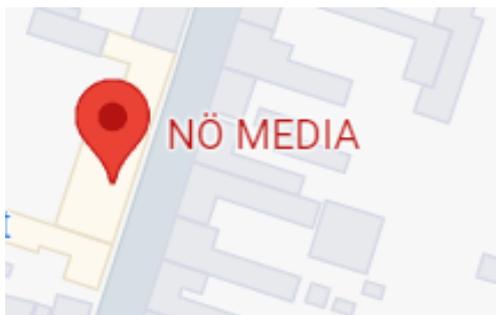
Einschaltvorgang	konstant blau
Standby	konstant türkis
Ladevorgang bei ausgeschalteter Kamera	konstant rot
Vollständig geladen bei ausgeschalteter Kamera	aus
Fotografie	türkises Blinken
Laufende Videoaufnahme	rotes Blinken
Laufwerksmodus	konstant türkis
Aktualisieren der Firmware	langsames blaues Blinken
Speicherfehler	gelbes Blinken
Die X3 muss abkühlen	schnelles gelbes Blinken

Durchführung des Projektes

Vorbereitung

- Für die Abgabe eines Projektes wählen Sie drei bis maximal fünf unterschiedliche Motive bzw. Aufnahmeorte aus.
- Planen Sie die Lehrausgänge zu diesen Orten.
- Koordinieren Sie mit dem zuständigen Medienzentrum die Termine für den Verleih der 360° Kamera bzw. die Projektbegleitung.
- Bedenken Sie, dass Ihre Schülerinnen bzw. Schüler auch Zeit benötigen, um die Verwendung der Kamera zu erlernen.
- Soll eine Musik verwendet werden? Bedenken Sie, dass ausnahmslos Musik aus dem NÖ Media Musikpool verwendet werden darf!
- Machen Sie Probeaufnahmen am und im Schulgelände.
 - Erklären Sie den Schülerinnen und Schülern die Funktionsweise der Kamera.
 - Kontrollieren Sie, ob die Kamera richtig eingestellt ist (Foto, 18 MP, 15 sec Zeitauslöser).

- Besprechen Sie unbedingt die Sicherheitsvorkehrungen, die vor und während der Aufnahme beachtet werden müssen:
 - Sicherer Aufstellungsort
 - Stativ sichern
 - Schutzhülle für das Objektiv verwenden
 - Achtung auf Windeinwirkung
- Ermitteln Sie eine optimale Platzierung: Lassen Sie dafür Ihre Schülerinnen und Schüler die Position der Kamera einnehmen – sich drehen, den Kopf heben und senken. So können sie den geeigneten Standort für die Kamera ermitteln.
- Bestimmen Sie die **Geo-Koordinaten** der gewählten Orte:
 - Geben Sie die Bezeichnung in Google Maps ein bzw. suchen Sie den Ort auf der Karte.
 - Klicken Sie den Ort mit der rechten Maustaste an – die Geo-Koordinaten werden angezeigt.
Notieren Sie die Geo-Koordinaten, diese müssen bei der Abgabe in das Protokoll zur Projektabgabe eingetragen werden.



Erstellen eines 360° Fotos



1. Kamera aufladen (seitlich links)
2. Kamera einschalten (seitlich rechts) und ausschalten
Diesen Button drücken Sie auch, wenn die Kamera in den Standby-Modus wechselt.
3. die Taste "Q" - Quick Button - drücken (seitlich rechts)
4. "Benutzerdef. 1" wählen - hier sollten bereits die notwendigen Einstellungen (Foto – kein HDR, 360°, Auflösung: 18MP, Zeitauslöser 15 sec) gespeichert sein. Einstellungen bitte **kontrollieren!**



5. Auslösebutton drücken
6. Außer bei der Aufnahme immer den **Linsenschutz** verwenden!

Hinweise für die 360° Aufnahme am gewählten Ort

- Erkunden Sie mit Ihrer Gruppe den Ort bzw. das Gebäude, um die optimale Positionierung der Kamera zu eruieren.
- Verwenden Sie ein Stativ.
Das Stativ kann verlängert werden: schrauben Sie die Kamera auf und ziehen Sie es in die gewünschte Länge.
- Beachten Sie die Sicherheitsvorkehrungen, wie bereits im Punkt "Vorbereitungen" erwähnt.
- Achten Sie darauf, dass keine Schülerinnen und Schüler und möglichst keine fremden Personen im Bild sind (Kinder begeben sich auf einen uneinsichtigen Platz).
- Kontrollieren Sie nochmals, ob die unter "Benutzerdef. 1" gespeicherten Einstellungen stimmen: Foto (kein HDR), 360°, 18MP, 15s.

- Nachdem Sie den Auslösebutton gedrückt haben, haben Sie 15 Sekunden Zeit sich zu entfernen.
- Überprüfen Sie die Aufnahme noch vor Ort:



- Wischen Sie im oberen Drittel des Bildschirms nach rechts
- Die einzelnen Aufnahmen sehen Sie, indem Sie nach oben wischen
- Tippen Sie auf das Auge-Symbol in der Mitte - mit dem Finger können Sie nun das Bild drehen.

Speichern und Bereitstellung der Aufnahmen

Sichern Sie möglichst zeitnah die Aufnahmen auf einem Datenträger, PC oder Laptop.

Überlegen Sie, wie Sie diese Ihren Schülerinnen und Schülern zur Verfügung stellen wollen (z.B. durch Kopieren der Dateien auf den Laptop, über einen Austauschordner oder Freigabelink)

Speichervorgang:

- Erstellen Sie einen Ordner für das Projekt
Tipp: Legen Sie für jede Aufnahme einen eigenen Unterordner an
- Verbinden Sie mit dem USB-Kabel die Kamera mit dem Laptop
- Die Kamera wird als USB-Laufwerk im Windows Explorer angezeigt. Öffnen Sie dieses.
- Im Ordner DCIM befinden sich die Aufnahmen (Camera01, Camera02 ,...)



- Kopieren Sie die Aufnahme und fügen Sie diese in den erstellten Ordner ein.
- **Benennen Sie die Originaldateien nicht um!**

Bildbeschreibung

Zu jedem Bild soll eine kurze Beschreibung erstellt werden (z.B. Aufnahmeort, geschichtlicher Hintergrund, was ist zu sehen,), die die Schülerinnen und Schüler als Textdatei abspeichern. Dafür kann der Editor verwendet werden.. Sie wird für das Protokoll zur Projektabgabe benötigt.

Tip: Sammeln Sie alle benötigten Daten und Dateien in einem Ordner (für jeden Aufnahmeort können Sie auch Unterordner anlegen):

- Aufnahmen
- Videos
- Bildbeschreibung
- Geo-Koordinaten
- Dateiname der Audiodatei

Erstellen eines 360° Videos in der Insta360 Studio App



Die Insta360 Studio App ist auf den mitgelieferten Laptops bereits installiert.

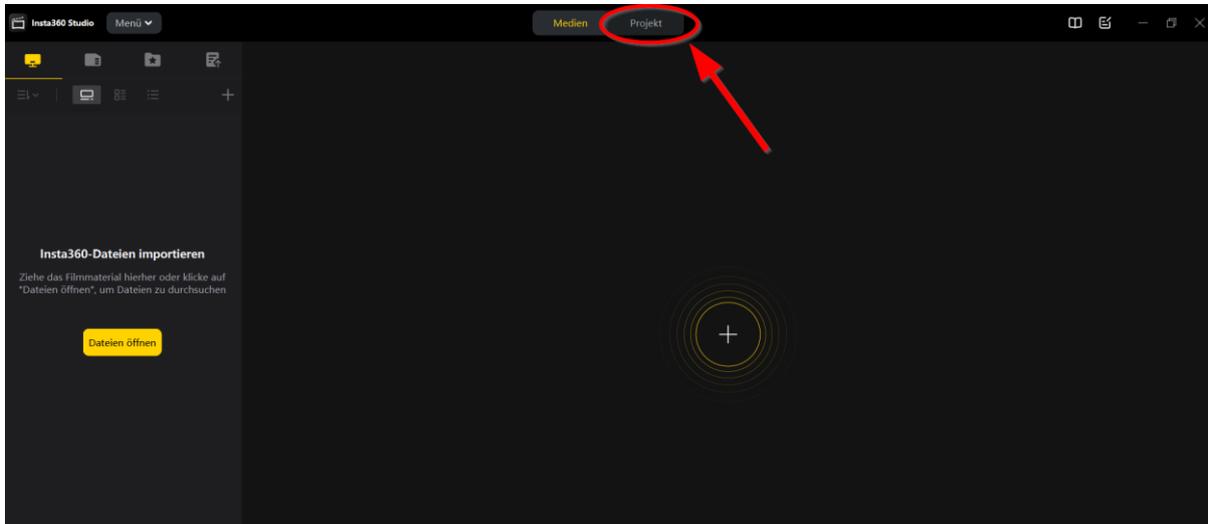
Sollte die Bearbeitung des Videos zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt werden müssen, so wird das Projekt gleich nach dem Öffnen der Insta360 Studio App angezeigt als "Aktuelles Projekt". Mit einem Doppelklick öffnet sich das Projekt und schon können Sie weiterbearbeiten.

BITTE KEINE UPDATES MACHEN!

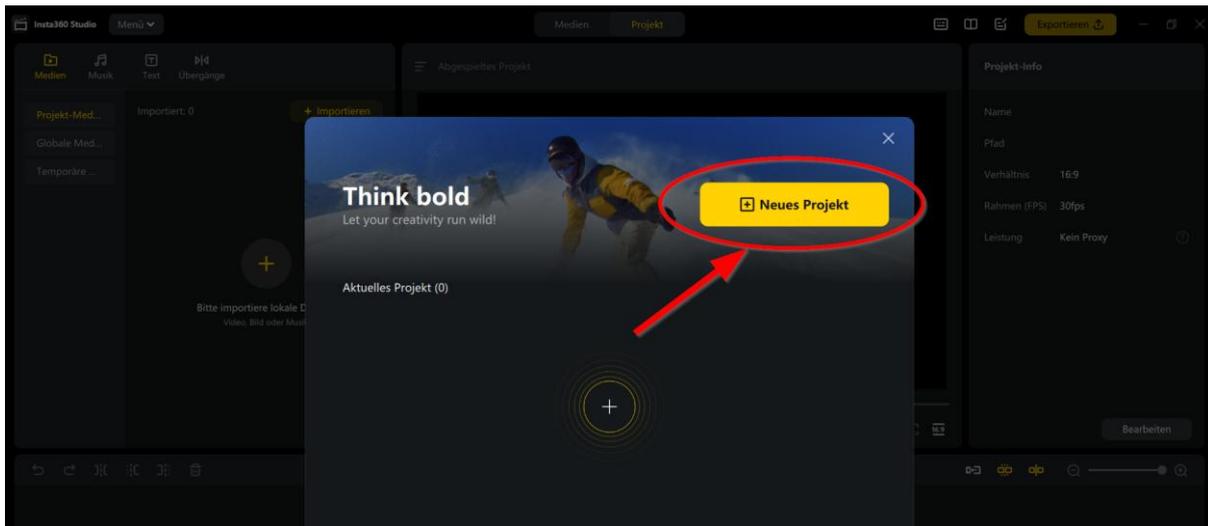
Projekt in der Insta360 Studio App vorbereiten

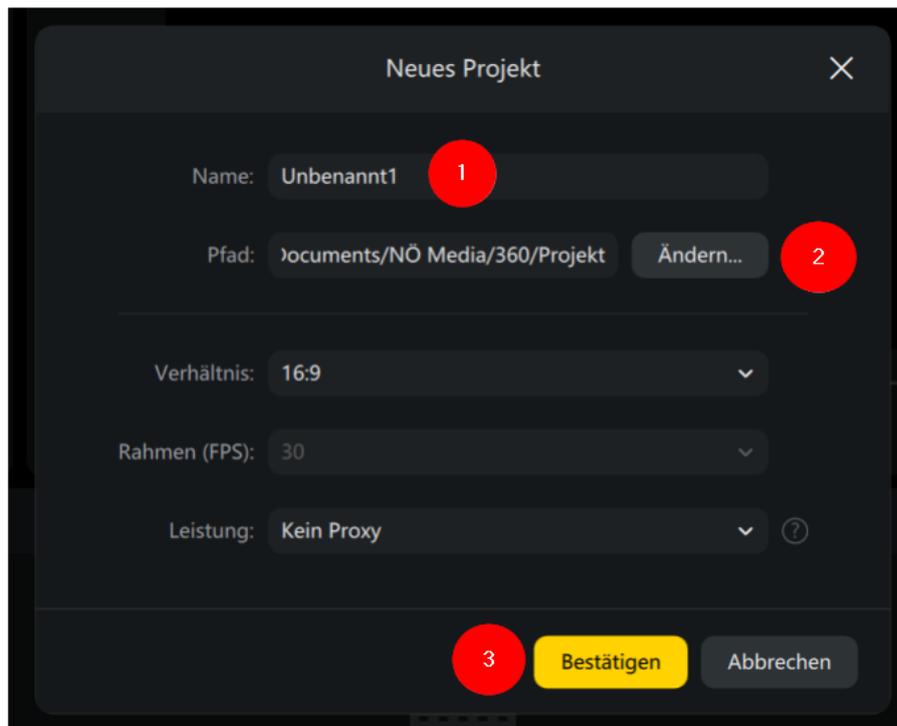
Schritt 1: Projekt erstellen

- Öffnen Sie die Insta360 Studio App auf dem von uns mitgeliefertem Laptop. Klicken Sie auf “Projekt”.



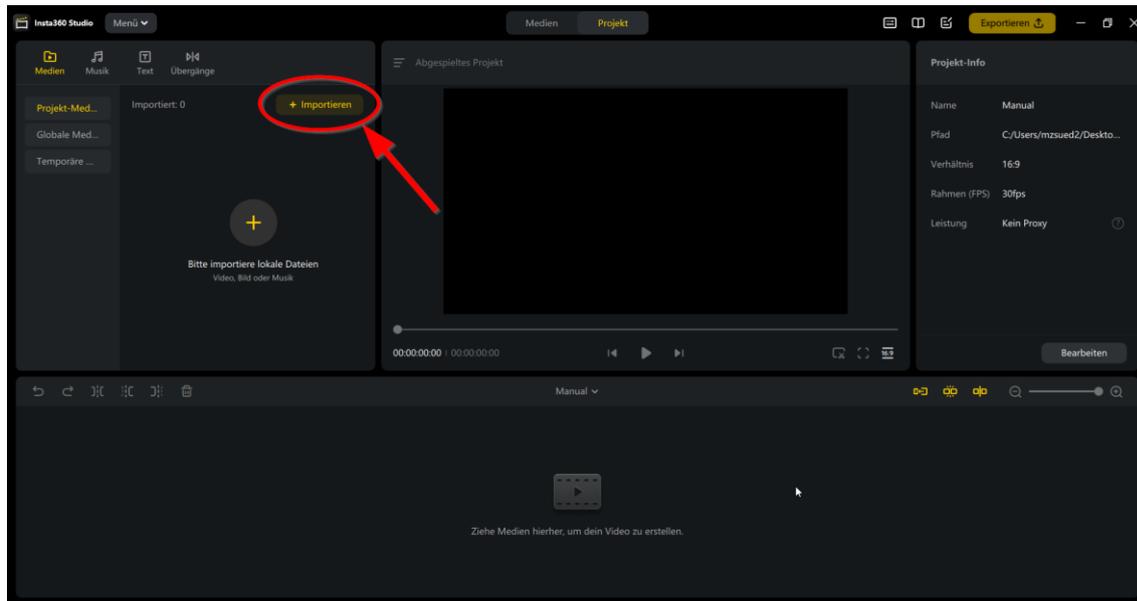
- Wählen Sie nun “Neues Projekt”, um Ihr Projekt zu beginnen.



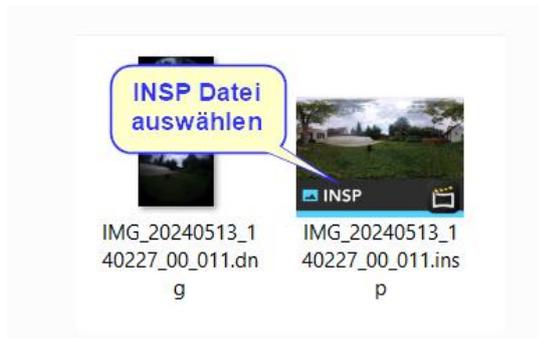


1. Geben Sie Ihrem Projekt einen Namen
2. Klicken Sie auf "Ändern" und wählen Sie jenen Ordner aus, in welchem Sie auch Ihre Fotodateien gespeichert haben. (Hinweis: Die Dateien sollten immer von der Kamera lokal auf Ihrem PC/Laptop gespeichert werden. Bitte arbeiten Sie in der Insta360 Studio App nicht mit Videos, welche Sie direkt aus der Kamera beziehen)
3. Klicken Sie auf "Bestätigen"

Schritt 2: Importieren des Fotos



Klicken Sie auf "Importieren" und wählen Sie jenes Bild aus, welches Sie bearbeiten möchten.

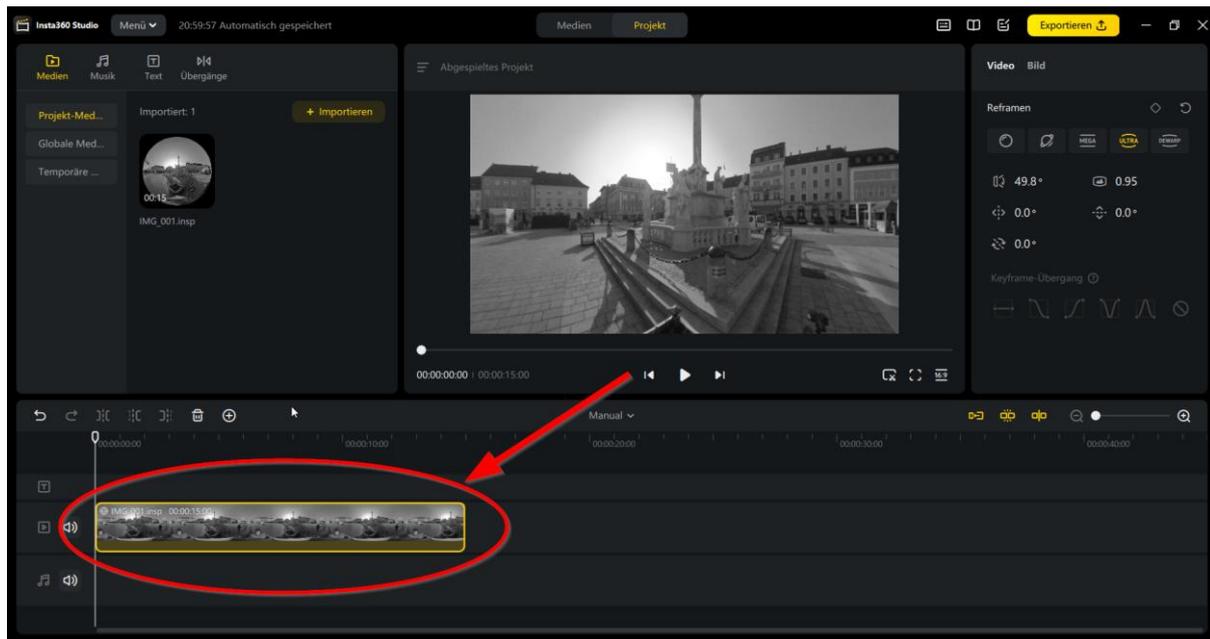


Schritt 3: Aufnahme in die Zeitleiste legen



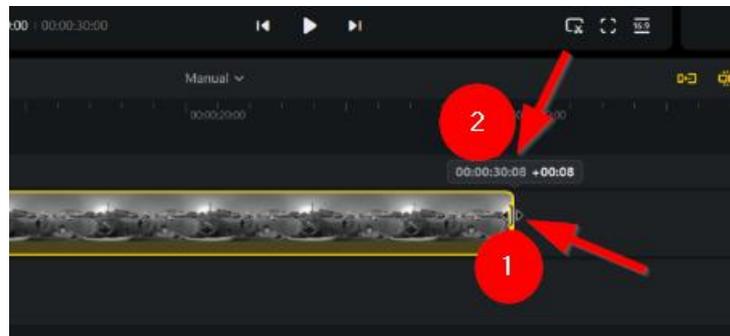
Beim Mouse Over erscheint ein gelbes Plus. Klicken Sie dieses Symbol an.

Dadurch wird Ihr Clip in der Timeline angezeigt.



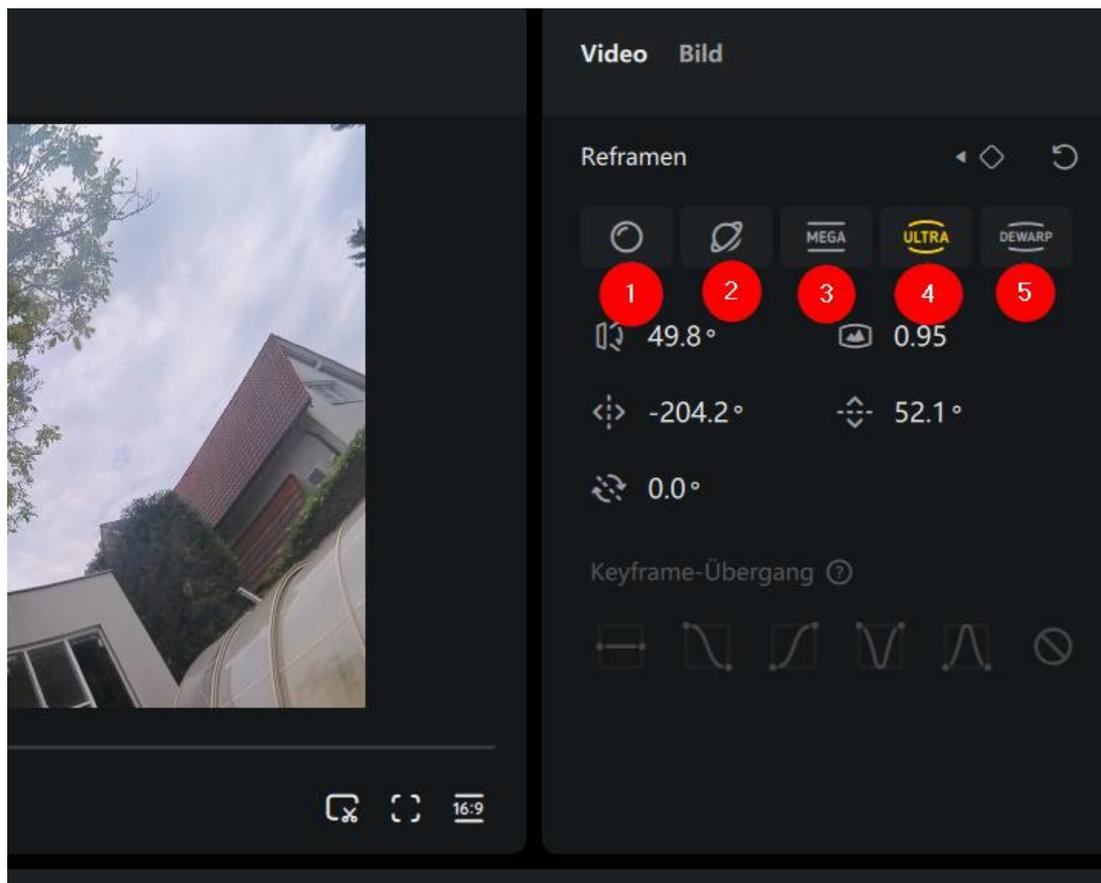
Schritt 4: Einstellen der Länge des Videos

Bestimmen Sie nun die Länge des Videos. Klicken Sie dazu an den rechten Rand des Clips und ziehen Sie es in die gewünschte Länge. Das endgültige Video sollte eine Länge von 25-30 Sekunden haben.



Schritt 5: Bearbeiten des Fotos

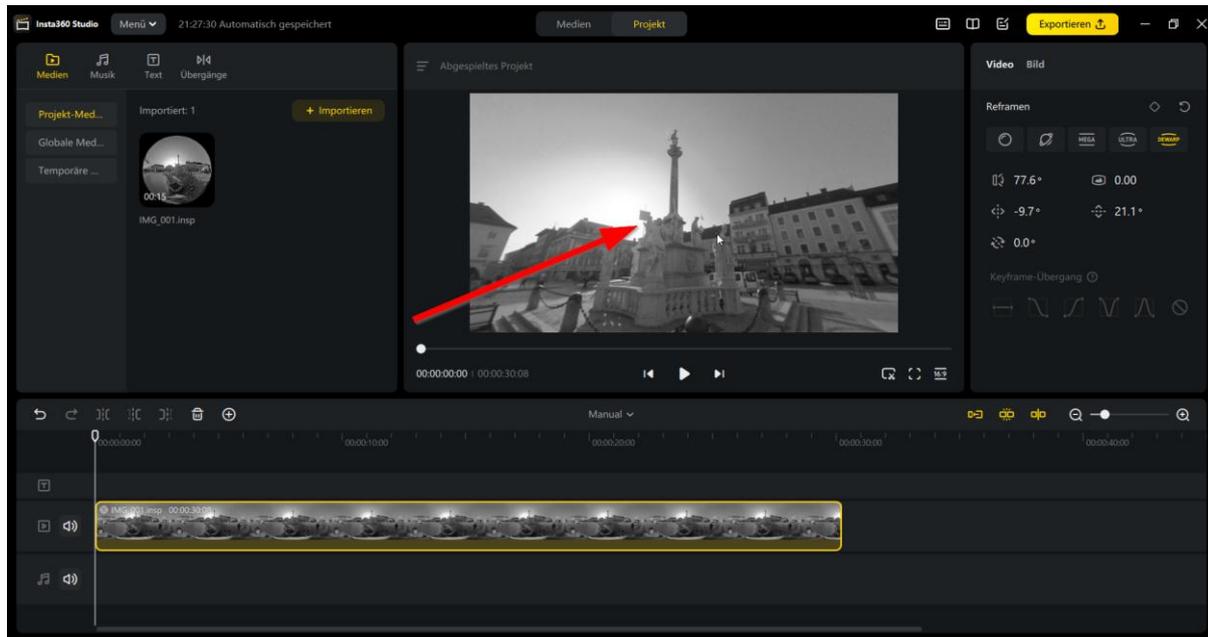
Im rechten oberen Bildrand haben Sie nun 5 verschiedene Darstellungsmöglichkeiten für Ihr Projekt.



1. Crystal Ball – Stellt Ihr Foto aus der Perspektive einer Kristallkugel dar. Diese Option ist in weiterer Folge allerdings nicht zu empfehlen.
2. Tiny Planet – Das Foto wird ebenfalls als Kugel, allerdings aus der Vogelperspektive angezeigt. Auch diese Option empfehlen wir nicht.
3. Mega – Eine Weitwinkelaufnahme, die einen großen Bildausschnitt darstellt.
4. Ultra – Ebenfalls eine Weitwinkelaufnahme, allerdings ist hier der Bildausschnitt etwas kleiner.
5. Dewarp – In weiterer Folge ein kleinerer Bildausschnitt als in den beiden vorherigen Optionen.

Wir empfehlen Ihnen die Varianten 3 – 5 zu bevorzugen und bei gewählter Variante zu bleiben.

Schritt 6: Startpunkt wählen

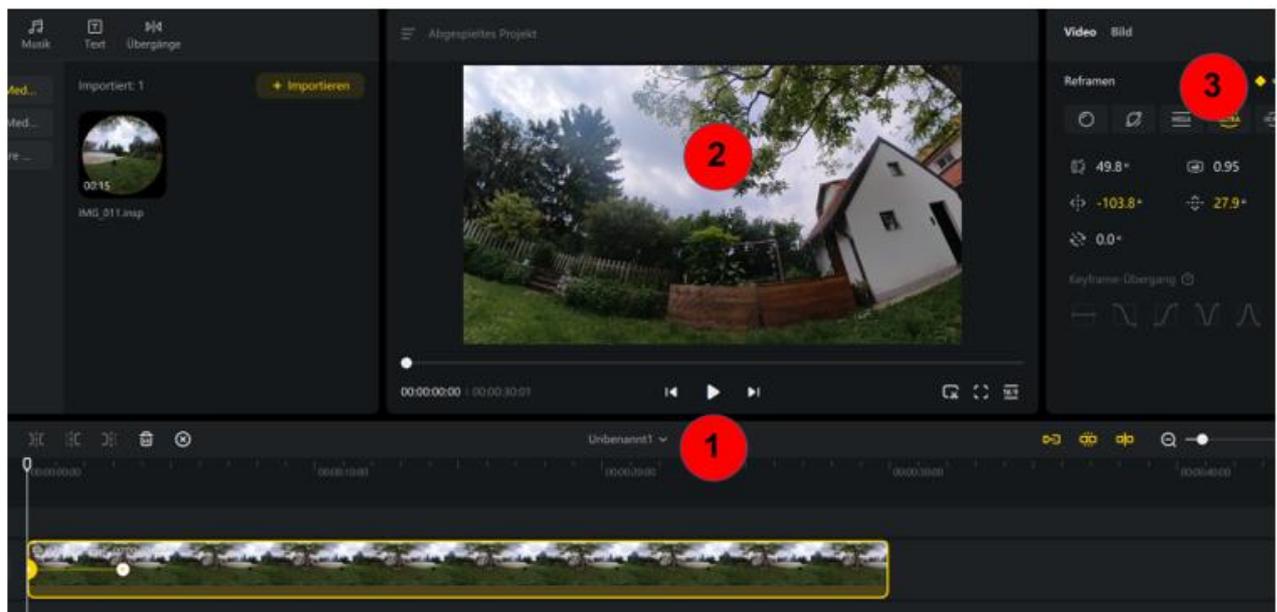
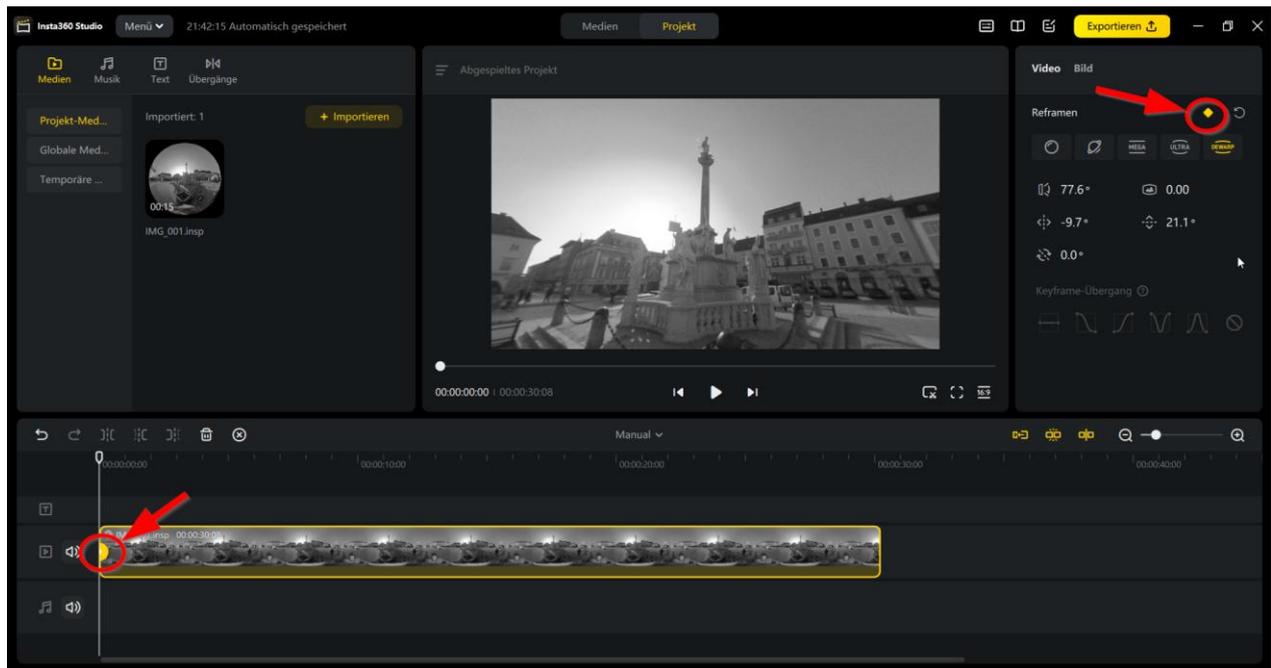


Sie können nun mit gedrückter linker Maus das Bild schrittweise bewegen. Suchen Sie diesen Punkt, der Ihr Startpunkt des Videos sein soll. Wenn Sie diesen gefunden haben, muss ein Keyframe gesetzt werden.

Keyframes setzen

Keyframes markieren die Stelle, auf den sich der Bildausschnitt hinbewegen soll. Der erste Keyframe stellt daher den Beginn Ihres Videos dar.

- Wir empfehlen bei einem 30 Sekunden langen Video nicht mehr als 7 Keyframes zu setzen, Start und Schluss mitinbegriffen.
- Zu viele Keyframes lassen das Video zu schnell bewegen, was zu einem unansehnlichen Ergebnis führt.
- Setzen Sie nun den ersten Keyframe an der Stelle des Clips, welchen Sie bei Schritt 6 ausgewählt haben und an dem Sie Ihr Video beginnen möchten.
- Das machen Sie, indem Sie das Raute-Symbol anklicken.
- Dieses färbt sich gelb und im Videoclip erscheint an der markierten Stelle ein gelbes Kreissymbol.



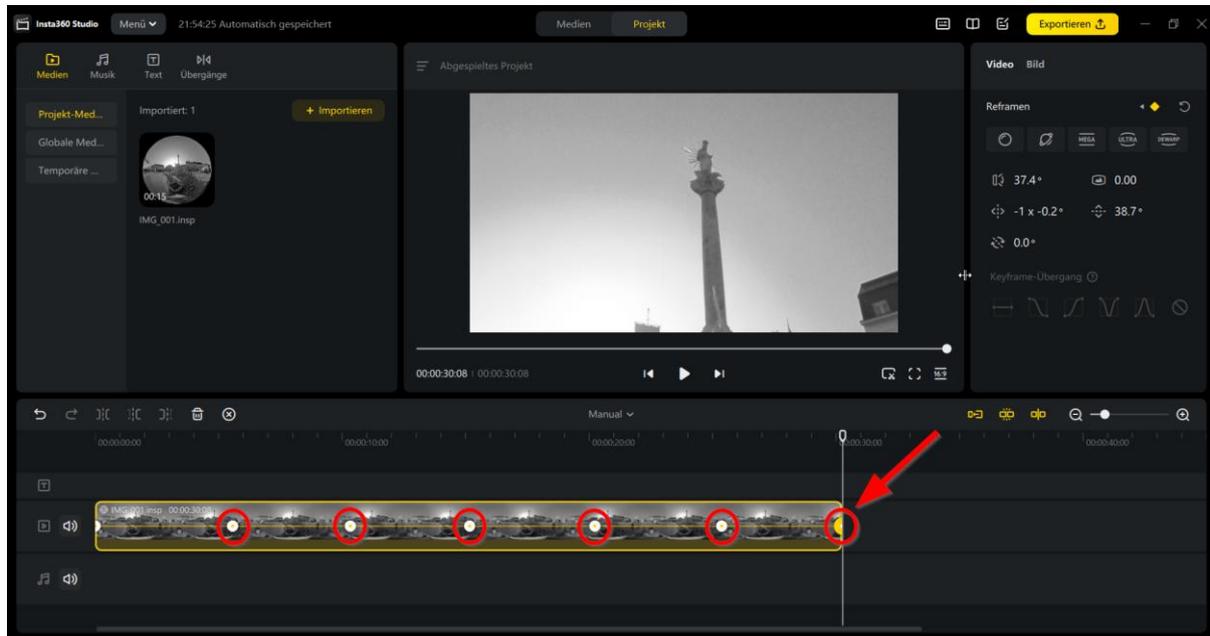
Nun werden weitere Keyframes gesetzt:

1. Klicken Sie auf die Play-Taste und lassen Sie das Video etwa 5 Sekunden laufen, danach auf die Pause-Taste, um das Video zu pausieren.



2. Sie können das Bild durch Halten der linken Maustaste an jene Position bewegen, wo Sie den Keyframe setzen wollen. Mit Hilfe des Mausrads können Sie hier auch ins Bild zoomen, oder aus dem Bild zoomen.
3. Haben Sie die gewünschte Ansicht erreicht, setzen Sie einen Keyframe durch Anklicken der Raute.

Wiederholen Sie diesen Vorgang nun bis zum Ende Ihres Videos etwa alle 5 Sekunden. Sie sehen in der Timeline des Clips, ob Ihre Keyframes gesetzt wurden.



Durch Anklicken der rot markierten Punkte, können Sie den Keyframe auch jetzt noch ändern (löschen und neu setzen).

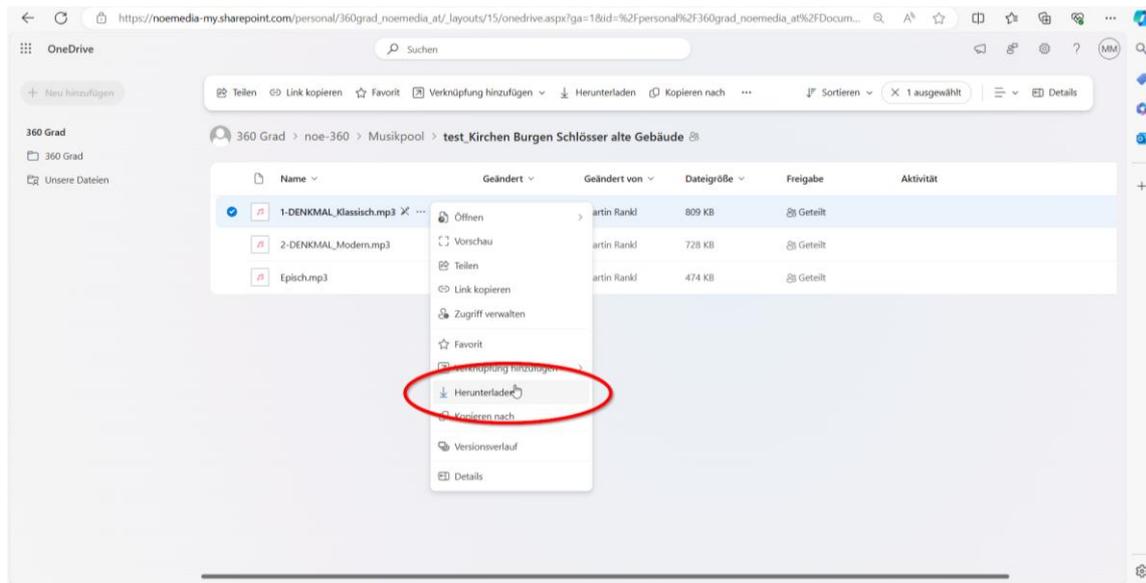
Nun können Sie mit der Play-Taste ihr bewegtes Bild bereits ansehen.

Musik hinzufügen (optional)

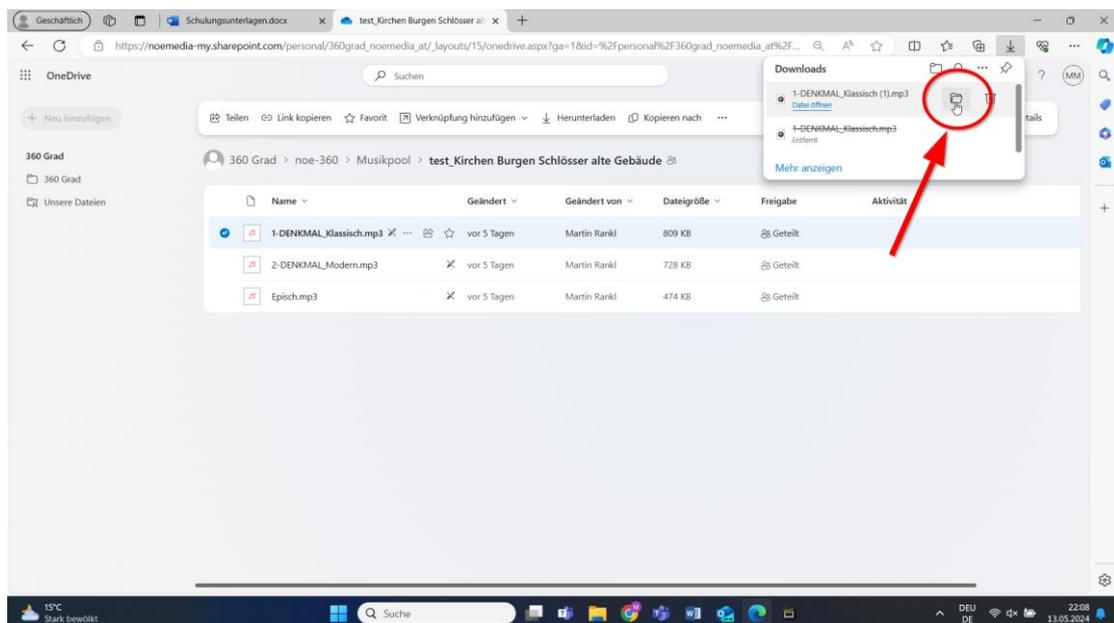
Auswahl eines Musikstückes

Sollten Sie Ihr Video mit Musik hinterlegen wollen, müssen Sie Musik aus unserem [NÖ Media Musikpool](#) wählen. Am einfachsten erreichen Sie den Musikpool über die Webpräsenz unseres Projektes.

- Dort finden Sie Musikbeispiele, die für Ihr Projekt frei verwendbar sind.
- Durch Anklicken der Dateien können Sie die Musikstücke online anhören.
- Sollte das Musikstück nicht der Länge Ihres Videos entsprechen, so kann dies, wie später beschrieben, bearbeitet werden.
- Haben Sie sich für ein Musikstück entschieden, klicken Sie auf das 3 Punkte Menü neben dem Bild und wählen Sie "Herunterladen" aus.



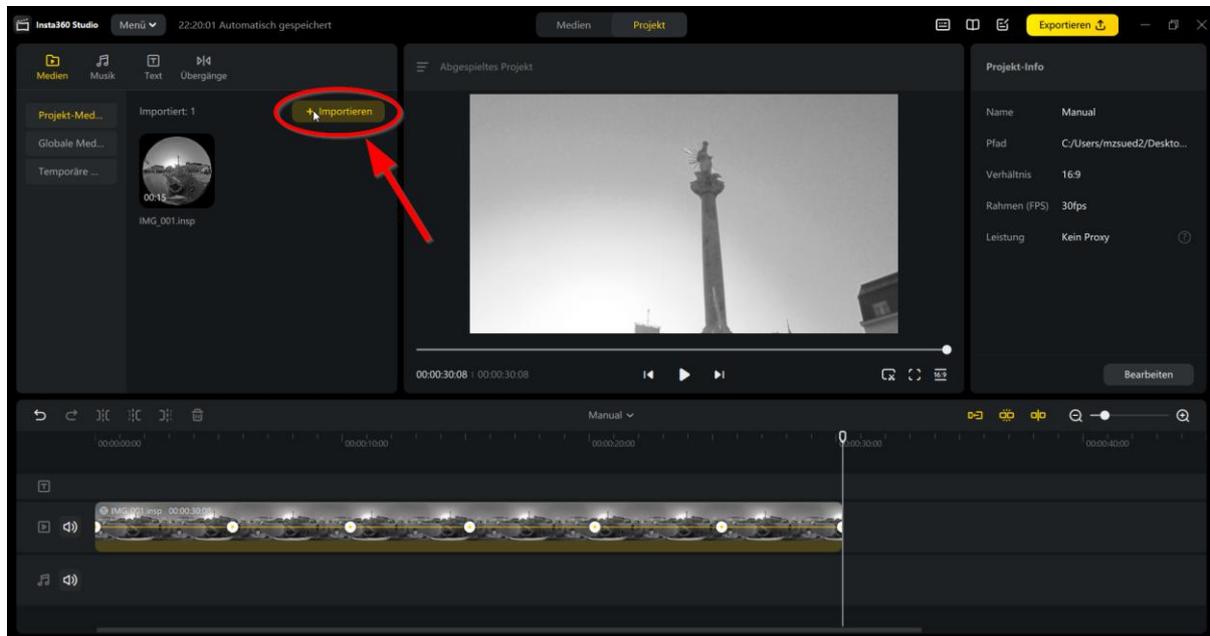
- Sobald der Download beendet ist, erscheint eine Benachrichtigung rechts oben im Browserfenster.
- Wählen Sie nun "Ordner öffnen", um das Musikstück in den Downloads anzuzeigen.



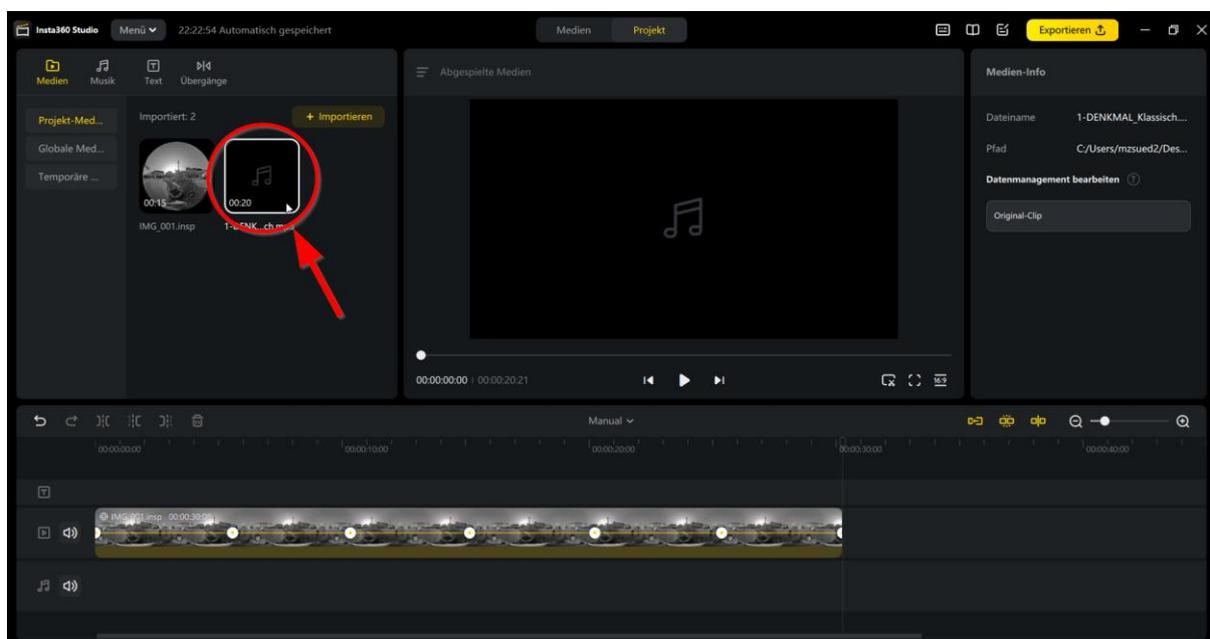
- Verschieben Sie das Musikstück in jenen Ordner, in welchem Sie auch Ihre Bilder gespeichert haben.

Musik importieren

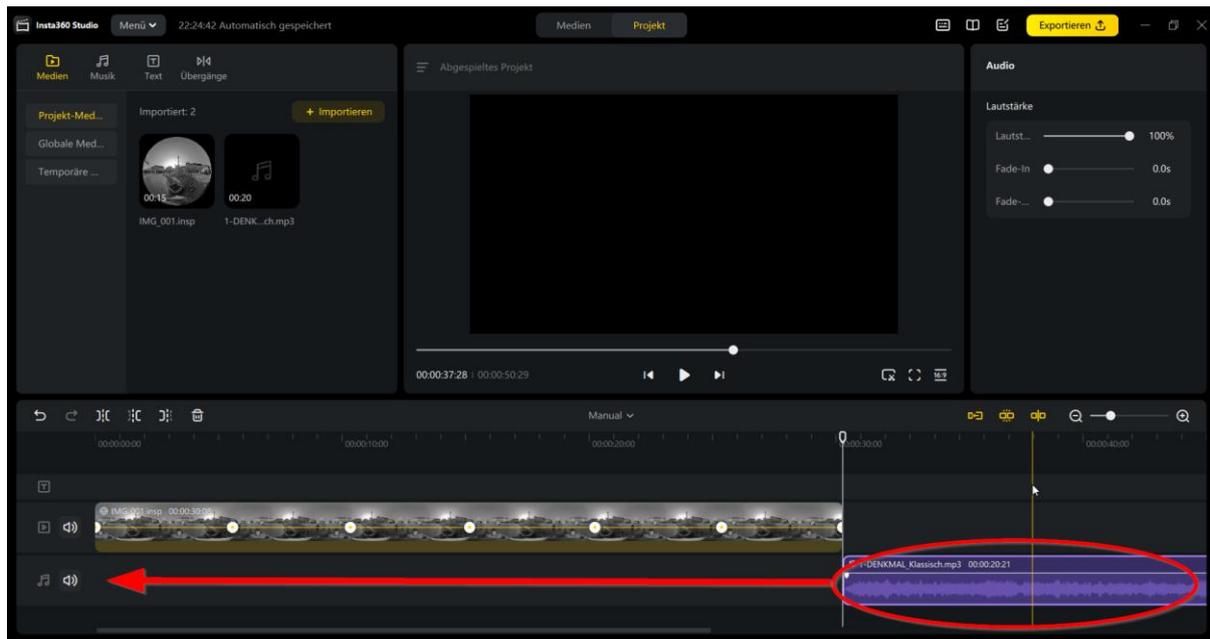
Klicken Sie auf "Importieren" und wählen Sie Ihr Musikstück aus, um es einzufügen.



Klicken Sie beim Musikstück auf das gelbe Plus, um es zur Timeline hinzuzufügen



Sollte sich das Musikstück in der Zeitleiste hinter das Video geschoben haben, so können Sie dieses durch Ziehen mit der Maus an den Beginn der Zeitleiste schieben.



Musikstück anpassen

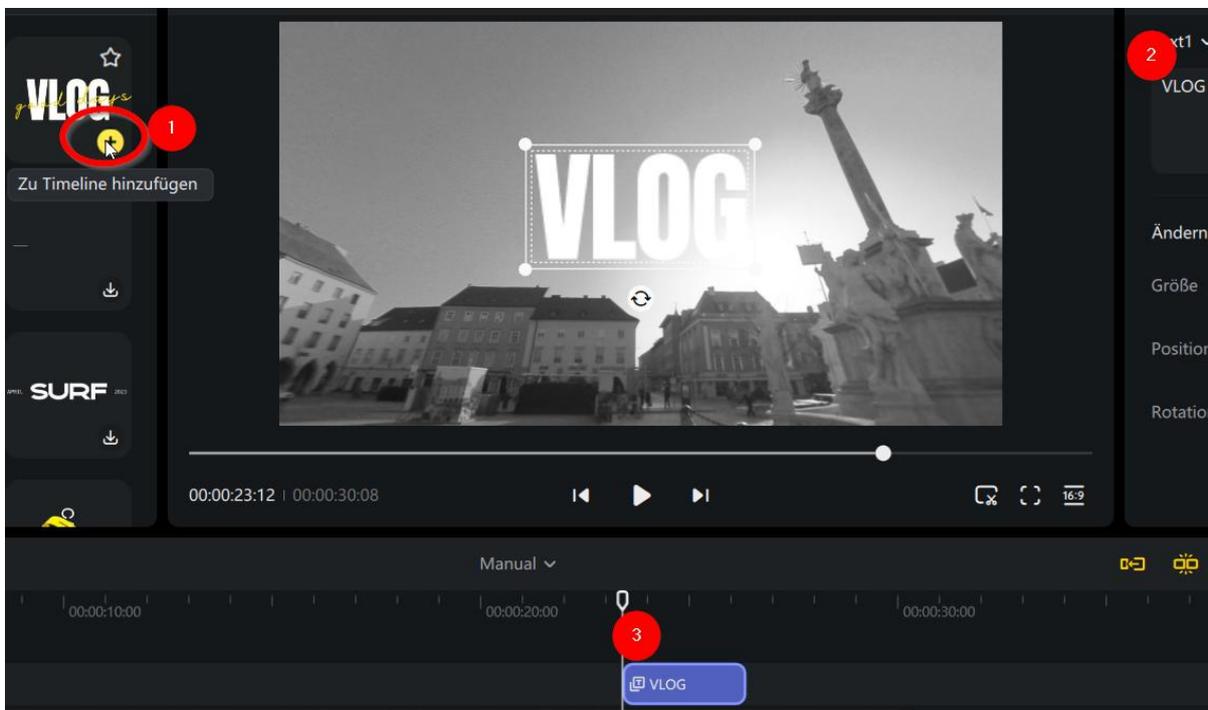
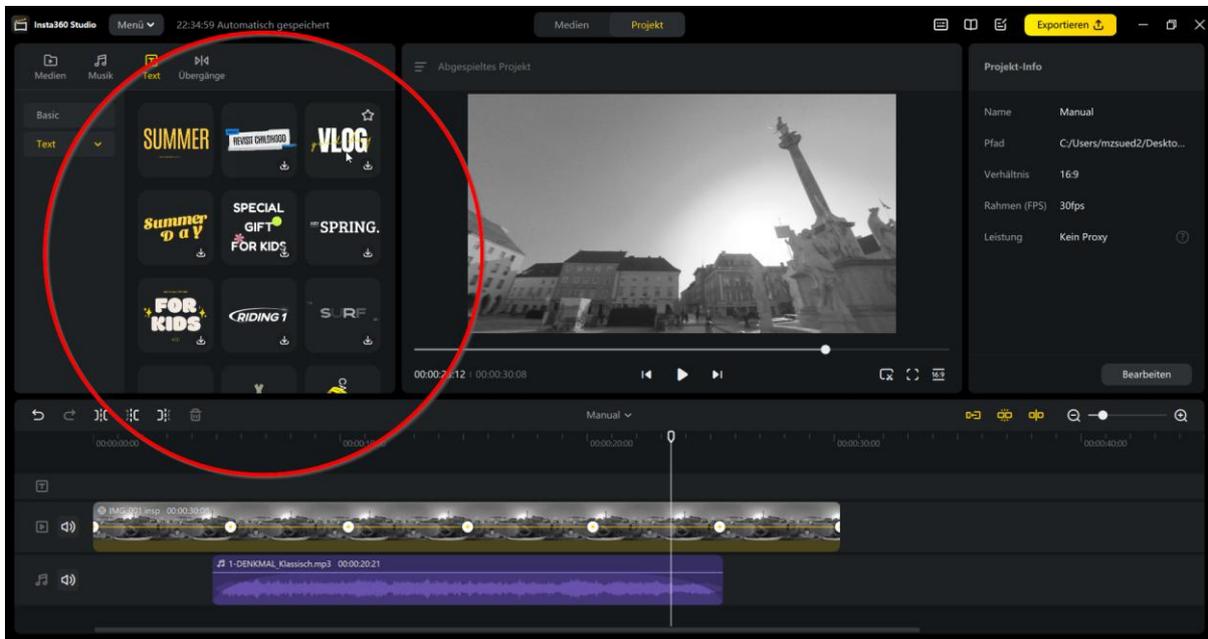
Wenn das Musikstück kürzer ist als das Video, können Sie es an Ihr Video anpassen:



- Klicken Sie beim Musikstück wieder auf das gelbe Plus, um es ein zweites Mal zur Timeline hinzuzufügen.
- Sie haben nun die Möglichkeit das Musikstück so zuzuschneiden (teilen, kürzen, Teile daraus verwenden), dass es mit der Länge des Videos übereinstimmt:

Text hinzufügen (optional)

Wählen Sie die gewünschte Textart und klicken Sie auf den Text.

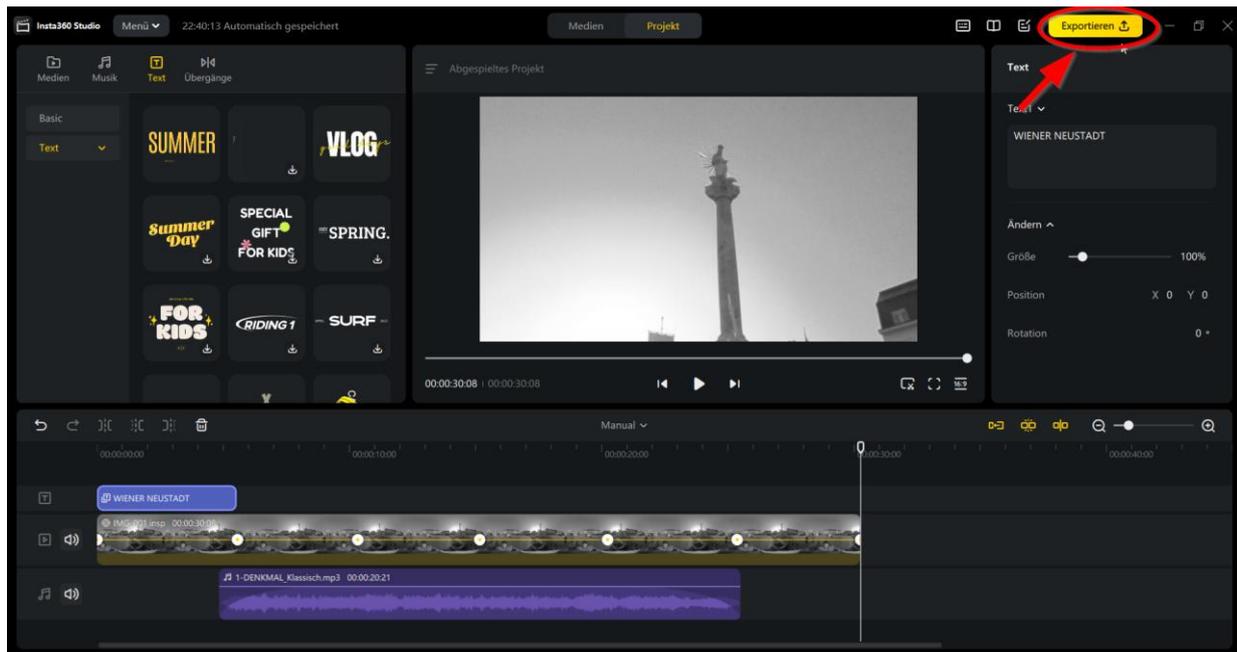


1. Klicken Sie auf das gelbe Plus, das nun erscheint, um das Video zur Zeitleiste hinzuzufügen

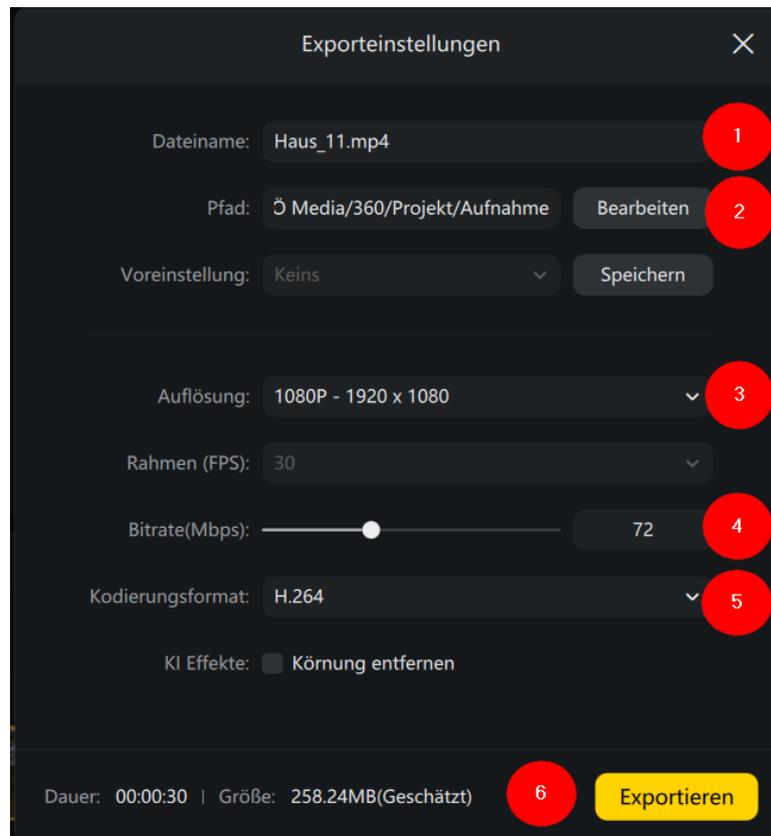
2. Geben Sie in dieses Feld Ihren gewünschten Text ein
3. Positionieren Sie den Text an der gewünschten Stelle in der Zeitleiste.
Sie können die gewünschte Dauer durch Ziehen am Textfeld einstellen.

Video exportieren

Zum Exportieren klicken Sie nun auf das gelbe Feld "Exportieren".



- Wählen Sie nun folgende Einstellungen:



1. Geben Sie Ihrem Video einen treffenden Namen, welcher sich auf den Aufnahmeort bezieht, und die Bildnummer enthält. Die Bildnummer finden Sie in der originalen Bilddatei. Dazu nehmen Sie die letzten 3 Ziffern vor der Endung .insp bzw. .dng



2. Wählen Sie beim Pfad jenen Ordner aus, in welchem auch die Fotos gespeichert sind
3. Auflösung 1080P
4. Bitrate 72
5. Kodierungsformat H.264
6. Exportieren Sie nun das Video (Dies kann einige Zeit in Anspruch nehmen)

Einreichung des Projektes

Protokoll zur Projektabgabe

Im Protokoll müssen folgende Angaben eingetragen werden:

- Schuldaten
- Namen der teilnehmenden Lehrerinnen und Lehrern, sowie Schülerinnen und Schüler
- Angaben zu den eingereichten 360° Fotos und Videos (3 bis 5 Motive mit unterschiedlichem Bildinhalt pro abgegebenem Projekt)
 - Dateinamen der Originalaufnahmen
 - Dateinamen der Videos
 - Dateinamen der Audiodateien
 - Bildbeschreibungen
 - Geo-Koordinaten der Aufnahmeorte

[Hier](#) finden Sie das Formular.

Upload

Um ein Projekt abzugeben, müssen Sie alle Projektdateien hochladen:

- Originale Bilddateien
- Videodateien
- Protokoll

Dafür haben Sie nach der Anmeldung einem **Freigabelink** erhalten.

Wenn nur **ein Projekt** abgegeben wird, können die Projektdateien gleich hier hochgeladen werden.

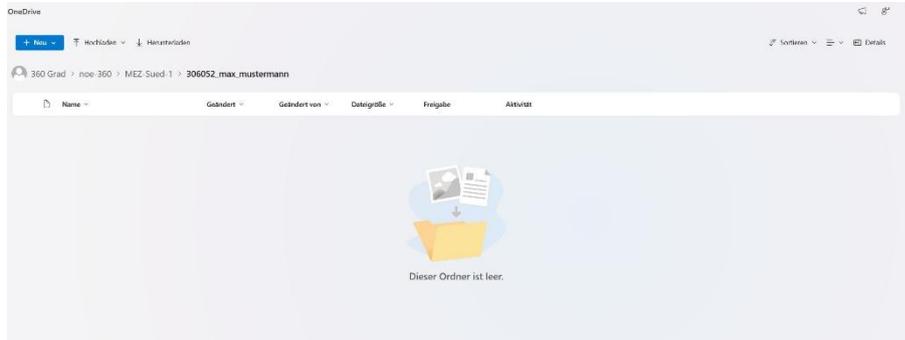
Falls **mehrere Projekte** abgegeben werden, müssen dafür Ordner erstellt werden.

Der Name der Ordner kann beliebig, aber sinnvoll (z.B. 2A_Projekt_1), gewählt werden.

Eine genaue Anleitung für den Upload befindet sich auch im Anhang der erwähnten Mail.

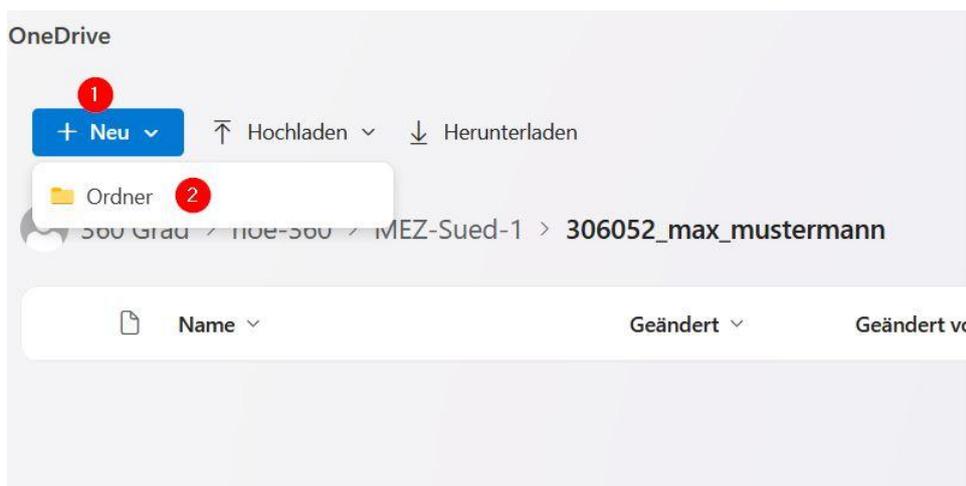
Schritt-für-Schrittanleitung für den Upload

Nach Anklicken des Links, der an die angemeldeten Lehrerinnen und Lehrer versandt wurde, öffnet sich im Browser (Chrome, Firefox, ...) folgendes Fenster:



Wenn nur **ein Projekt** abgegeben wird, können die Projektdateien (Bild- und Videodateien, Protokoll) gleich hier hochgeladen werden. Falls **mehrere Projekte** abgegeben werden, müssen dafür Ordner erstellt werden.

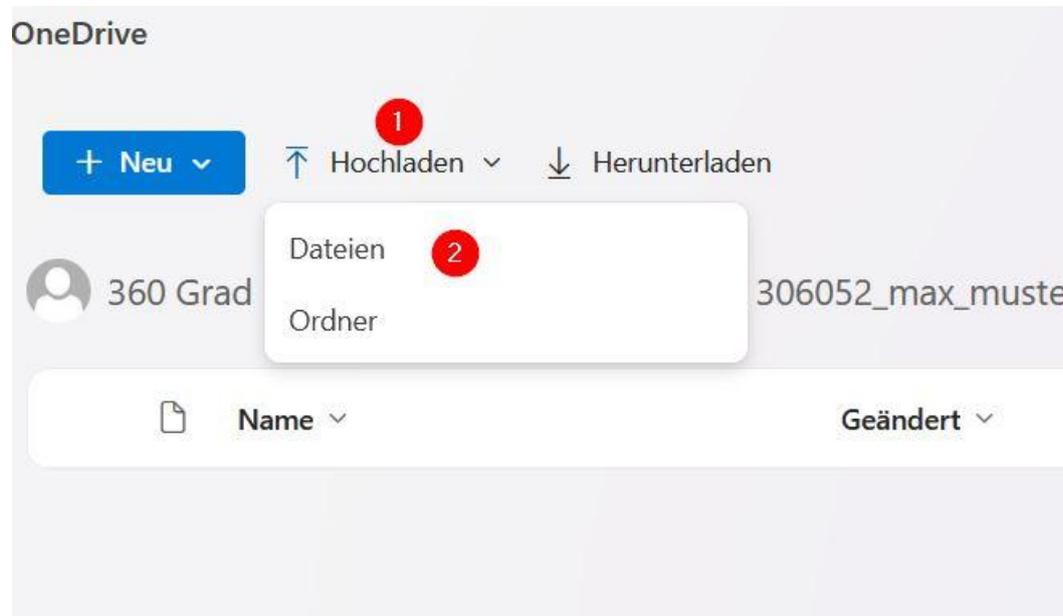
Ordner erstellen:



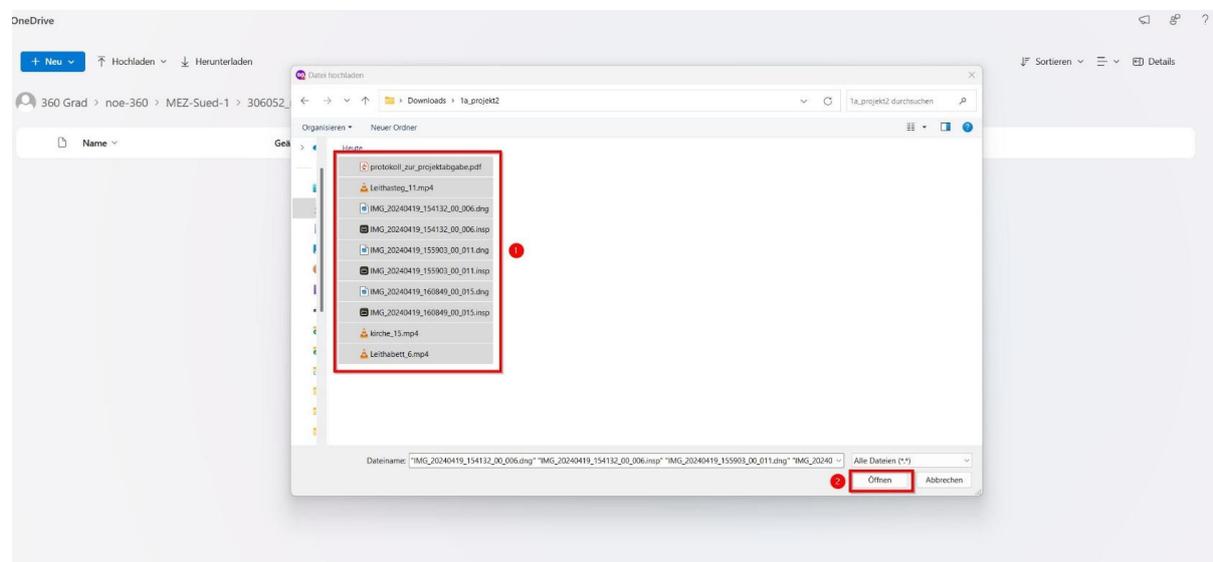
Der Name der Ordner kann beliebig, aber sinnvoll (z.B. 2A_Projekt_1), gewählt werden.

Upload der Projektdateien

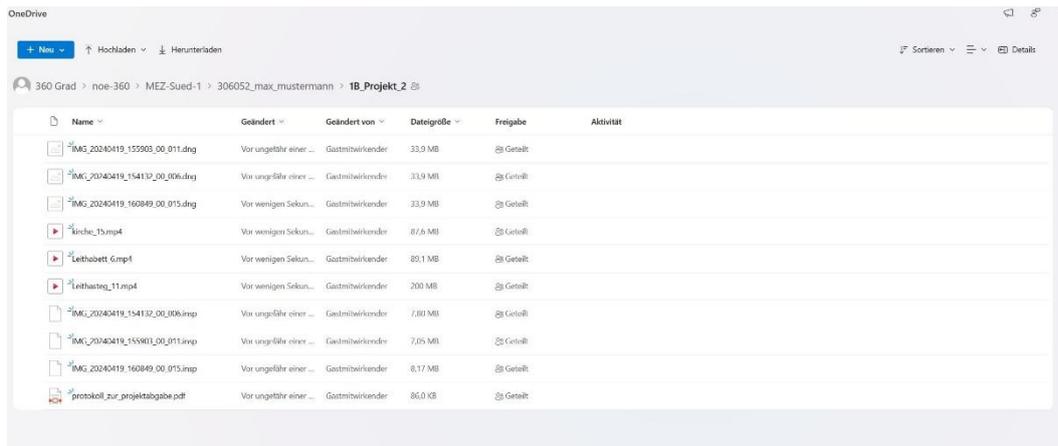
Variante 1: Button ‚Hochladen‘



Navigieren Sie im neuen Fenster zum Ordner, wo die Projektdateien gespeichert sind. Markieren Sie alle Projektdateien und klicken Sie auf ‚Öffnen‘. Dadurch wird der Upload gestartet.

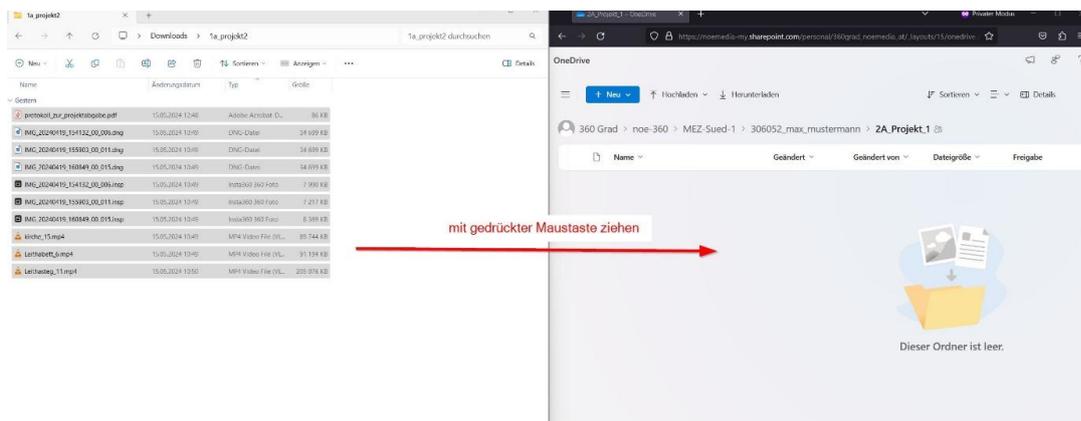


Nach abgeschlossenem Upload sollte der Ordnerinhalt angezeigt werden:

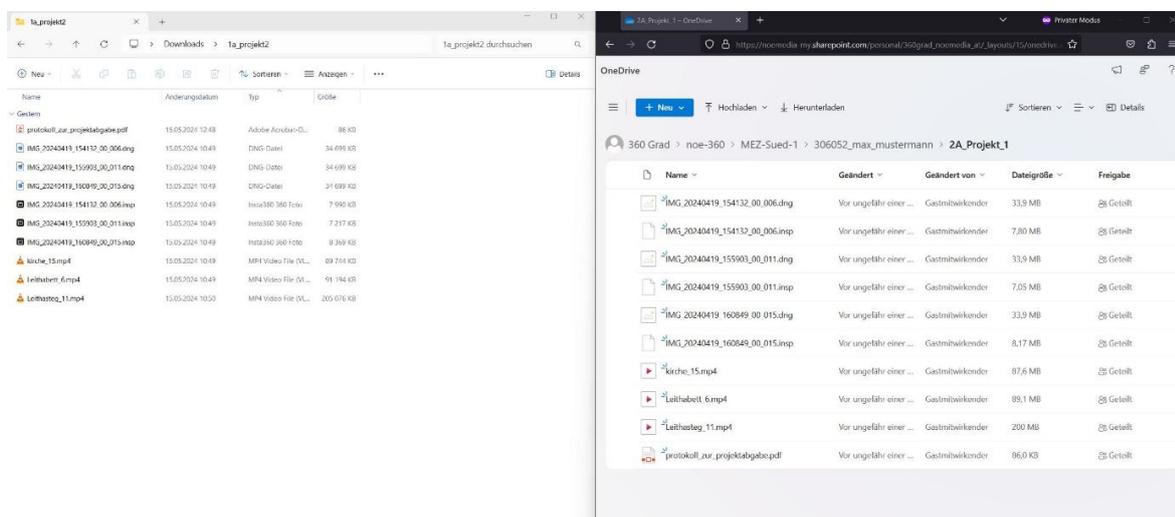


Variante 2: Drag and Drop

Öffnen Sie, neben dem Browserfenster, den Ordner, wo die Projektdaten gespeichert sind. Markieren alle Projektdateien und ziehen Sie sie, mit gedrückter Maustaste in das Browserfenster:



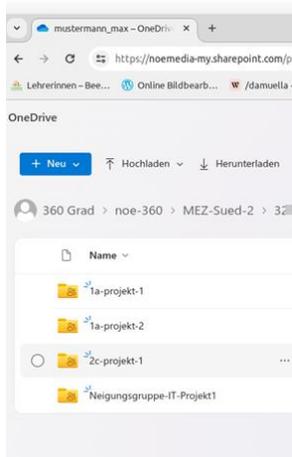
Dadurch wird der Upload gestartet. Nach abgeschlossenem Upload sollten die Dateien im Browserfenster angezeigt werden:



Beispiele für Projektabgaben

Wichtig! Jeweils ein Projekt in einem eigenen Ordner!

Der Lehrer Max Mustermann hat insgesamt 4 Projekte hochgeladen und ordnungsgemäß in 4 Projektordnern abgegeben.



Der Upload der einzelnen Dateien kann auf 2 Arten gelöst werden. Beide Varianten sind möglich.

Variante 1

Die Dateien des Projekts „1a-projekt2“ wurden ohne weitere Gliederung in diesem Ordner abgelegt. Es wurden 3 Aufnahmeorte bearbeitet.

The screenshot shows a OneDrive interface for the folder '1a-projekt-2'. The file list includes:

Name	Geändert	Geändert von	Dateigröße	Freigabe	Aktivität
IMG_20240419_154132_00_006.dng	30. April	angela.kampichler@bi	33,9 MB	Geteilt	
IMG_20240419_154132_00_006.insp	30. April	angela.kampichler@bi			
IMG_20240419_155903_00_011.dng	30. April	angela.kampichler@bi			
IMG_20240419_155903_00_011.insp	30. April	angela.kampichler@bi			
IMG_20240419_160849_00_015.dng	30. April	angela.kampichler@bi	33,9 MB	Geteilt	
IMG_20240419_160849_00_015.insp	30. April	angela.kampichler@bi	8,17 MB	Geteilt	
kirche_15.mp4	30. April	angela.kampichler@bi	87,6 MB	Geteilt	
Leithabett_6.mp4	30. April	angela.kampichler@bi	89,1 MB	Geteilt	
Leithasteg_11.mp4	30. April	angela.kampichler@bi	200 MB	Geteilt	
protokoll_zur_projektabgabe.pdf	vor 23 Minuten	Martin Rankl	67,0 KB	Geteilt	

Annotations in the image:

- Red boxes highlight pairs of image files (.dng and .insp) for each location.
- Red arrows point to these pairs with the text: **Originalbilder(paare): jeweils gleicher Dateiname mit den Erweiterungen .insp und .dng**
- Red arrows point to the three video files with the text: **3 Videos aus den Originalbildern**
- A red arrow points to the PDF file with the text: **Protokoll zur Projektabgabe**

Variante 2

Die Dateien des Projekts „1a-projekt-1“ wurden im Projektordner in weiteren Unterordnern abgelegt, weil in diesem Fall die Anzahl der Dateien bereits schwer zu überblicken war. Diese Unterordner wurden nach den Aufnahmeorten benannt:

The screenshot shows a OneDrive interface for the folder '1a-projekt-1'. The folder structure is as follows:

- 1a-projekt-1 (Projektordner)
 - Alte Post
 - Bach
 - Hauptplatz
 - Kirche
 - Warte
 - protokoll_zur_projektabgabe.pdf

Annotations in the image:

- Red arrows point to the subfolders 'Alte Post', 'Bach', 'Hauptplatz', 'Kirche', and 'Warte' with the text: **Unterordner: Jeweils ein Ordner für einen Aufnahmeort**
- A red arrow points to the PDF file with the text: **Das Protokoll zur Projektabgabe**

Im Unterordner des Aufnahmeorts „**Hauptplatz**“ beispielsweise, wurden die Originaldateien (Originalbilderpaar) und das Video abgelegt.



Nachdem Sie das Protokoll und alle Dateien hochgeladen haben, informieren Sie bitte Ihren zuständigen Medienberater!