

# Öko-Comic

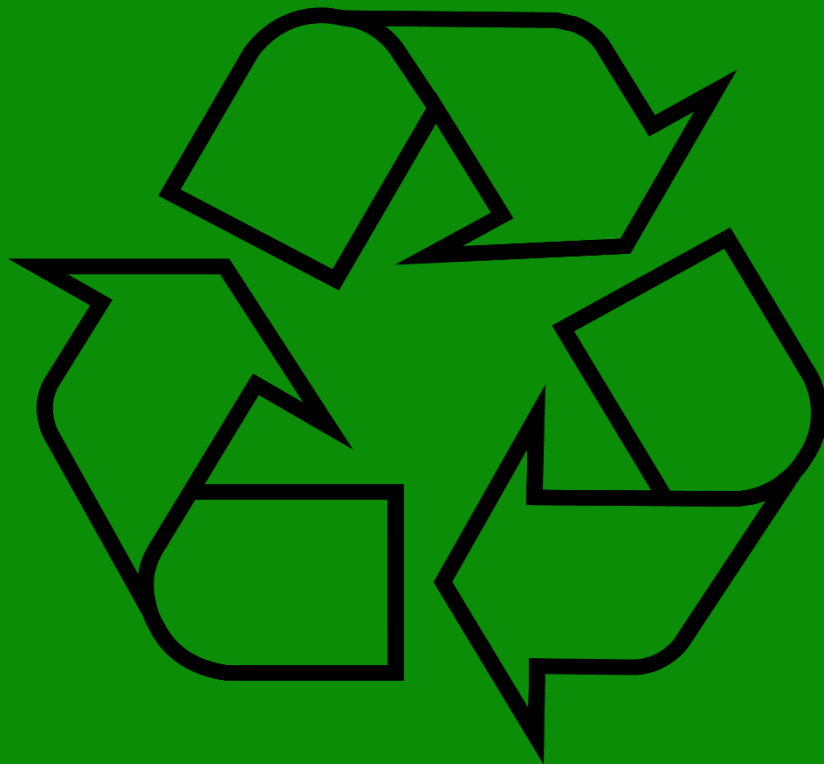
*Projekttyp: Sensibilisierungsprojekt*

*Namen: Sarathraj Sathiajith, Mike Meier,  
Alessandro Parla, Luca Savaiano*

*Klasse: Technische Berufsschule Zürich OP16c*

*Abteilung: Informationstechnik*

*Abgabe: 17.01.18*



# Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung
2. Ideensuche
3. Umsetzung
4. Prozess
5. Auswertung des Projekt
6. Quellenverzeichnis
7. Anhang



# 1. Einleitung

Im Rahmen der Aktion „Energie-und Klimawerkstatt“ haben wir uns für ein Sensibilisierungsprojekt entschieden.

Unserer Meinung nach ist es uns als erstens Wichtig junge Leute zu motivieren etwas für unsere Umwelt zu tun, Gleichzeitig sollte es nicht langweilig sein. Um die Leute darauf aufmerksam zu machen, wollten wir etwas Aussergewöhnliches erstellen. Wir entschieden uns etwas Spannendes zu machen. Deswegen unsere Idee „ÖKOCOMIC“

# 2. Ideensuche

Zuerst wollten wir Rezepte mit Insekten verteilen, damit man es nachkochen kann. Doch dann merkten wir, dass sich viele Menschen davon ekeln, dazu sind Insekten sogar teurer als diverse Fleischsorten zB. Rind. Verständlicherweise greift man da lieber zu Rindfleisch.

Wir hatten zu dem keine Küche zur Verfügung um Speisen mit Insekten zu fertigen und um sie zu verteilen damit die Leute einen Eindruck bekommen. Auch zum Nachkochen für die Leute wäre es zu aufwendig gewesen. Schlussendlich haben wir uns dazu entschieden Comics zu gestalten, in denen wir witzig darstellen wie leicht es eigentlich ist, Energie zu sparen und damit d.h wir wollen unsere Mitschüler an der TBZ animieren Energie einzusparen und somit der Klimaerwärmung entgegen zu wirken. Was auch für dieses Projekt ein Pluspunkt war, da Alessandro schon ein bisschen Erfahrungen mit ein paar Comics Programme hatte.

### 3. Umsetzung

Wir hatten am Anfang Start Schwierigkeiten mit der Umsetzung da wir die Comics nicht selbst malen konnten,

sondern wir wollten die Comics digital zum Leben erwecken.

Deswegen suchten wir ein gutes Programm um Comics zu designen.

Wir fanden dann ein ideales Programm für unseren Zweck namens:

«Comicslife 3». Wir fanden alle die verschiedenen Funktionen des Programms vielversprechend und fingen dann an kreativ zu werden.

Wir machten uns Gedanken, welche Dinge man erwähnen könnte. Dann

merkten wir, dass, eine Kleinigkeit wie zum Bsp. Das PET-Flaschen Entsorgt, bei vielen nicht klappt. Deswegen machten wir daraus eine

Comicgeschichte. Dabei hat einer von uns der «Schuldige» und die anderen weisen ihn darauf hin, dass PET-Flaschen in die PET-

Sammlung gehören und nicht in den normalen Abfalleimer. Und das

alles auf eine lustige Weise. Unsere zweite Geschichte handelte vom

Wasserverbrauch. Wieder einer von uns ging aufs Klo und vergass

das Wasser beim Waschbecken zuzudrehen. Daraufhin wies Ihn ein

anderer auf das Problem hin und drehte das Wasser zu. Wir merkten

schnell, dass das Ganze uns Spass machte und wir erdachten eine

dritte Situation. In der Kantine sollte man mit dem Metallbesteck

die Mahlzeit verzehren und nicht mit dem Plastikbesteck. Und bei

unserer vierten Idee wollten wir noch unsere

Allgemeinbildungslehrerin miteinbeziehen. Deswegen entworfen wir

das Beispiel mit dem Fahrstuhl. Die Idee dahinter war, dass man

Lieber die Treppen nehmen sollte anstatt den Fahrstuhl zu benutzen.

Der Sinn unserer letzten Situation ist es, dass wir den Leuten wieder

daran erinnern wie wichtig es ist, dass man das Licht abstellt. All die

Energie die man verbraucht zum einen Raum zu erleuchten, obwohl

niemand drin ist, empfinden wir als unnötig und auch störend. Mit dieser verschwendeten Energie könnten wir viel nützlichere elektronische Sachen betreiben.

## 4. Prozess

Nachdem wir einen groben Plan erstellt hatten, fingen wir mit den Photographien an. Wir haben versucht mit den Perspektiven zu spielen, sodass der Leser auch ohne Text versteht um was es in der Geschichte geht. Wir haben pro Comic mindestens über 100 Bilder geschossen. Von diesen Bildern haben wir die besten fünf ausgewählt. Unser nächster Schritt war es das Programm zu herunterladen und einige Muster zu erstellen. Das machten wir, damit wir uns ein bisschen mit dem Programm anfreunden konnten.

Als nächstes haben wir alle Bilder so eingefügt, sodass der Leser die Geschichte und Pointe versteht, ohne dass die Szene mit Texten untermahlt wurde. Danach haben wir unser Comic mit Texten und Slangs übersehen. Nachdem haben wir unseren Comic unserer Lehrerin gezeigt und mit ihrer Hilfe auch überarbeitet. Unser nächster Schritt war es mit Hilfe des Druckers in der Schule, unsere Comics auf einer Klebe Etikette gedruckt. Die Etiketten wurden im A4 Format und auch teilweise im A5 Format gedruckt. Nachdem haben wir mit unserer Lehrerin besprochen wo wir unsere Comics aufhängen werden. Das haben wir auch im nachfolgenden Schritt gemacht.

## 5. Auswertung des Projektes

Das Projekt hat uns nicht nur geholfen der Umwelt etwas Gutes zu tun und den Jugendlichen grünes Wissen beizubringen, sondern es hat uns auch als Team mehr zusammengeschweisst, sodass wir eine wundervolle Freundschaft aufbauen konnten. Es ist somit auf umweltschützender und auch auf emotionaler Basis ein grosser Gewinn.

Uns ist aufgefallen, dass es vom TBZ Komitee sehr positiv aufgenommen wurde. Wir haben in Massen gutes Feedback erhalten. Viele Lehrer haben uns darauf angesprochen, dass es ihnen wirklich weiter geholfen hat.

## 6. Quellenverzeichnis

- Comicslife 3 App

## 7. Anhang - Unsere Standorte



In der Kantine



In diversen Zimmern



Bei der PET-Entsorgung



Auf den Toiletten

-Der Ökocomic







