

München/Berlin, 30.03.2020

# - *Corona Aufklärung* – Unterstützer gesucht

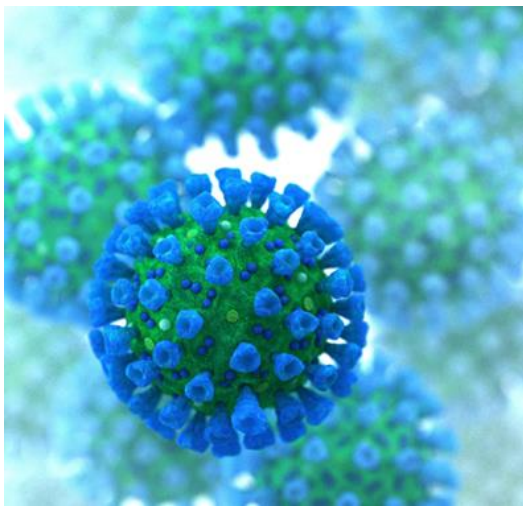


## Inhalt

1	Aufklärung in Zeiten der Corona-Pandemie .....	2
2	Format .....	3
3	Kosten .....	5
4	Gesucht: Projektunterstützer .....	6
5	Projektstart ab einer Unterstützung von € 25.000 .....	6
6	Unterstützer .....	7
7	Kontakt .....	7

## 1 Aufklärung in Zeiten der Corona-Pandemie

So lang kein Impfstoff auf dem Markt ist, kann die Zunahme von positiv getesteten Corona Infizierten nur eingedämmt werden, wenn die Infektionsketten unterbrochen werden. Der enge Austausch mit unseren Projektpartnern an der LMU und Prof. Dr. med. Rieckmann - der als Chefarzt seine Rehaklinik pandemietauglich organisieren muss - hat in den letzten Tagen klar gemacht, dass dazu schnellst möglich visuell leicht verständliche Aufklärung für alle Berufsgruppen und sozialen Schichten notwendig ist.



Die Wichtigkeit dieses Themas zeigt auch der Aufruf der UN vom 27. März 2020:

[Global Call To Creatives](#)

**„We are in an unprecedented situation and the normal rules no longer apply. We cannot resort to the usual tools in such unusual times.**

**The creativity of the response must match the unique nature of the crisis - and the magnitude of the response must match its scale.“**

**Generalsekretär der UN, António Guterres**

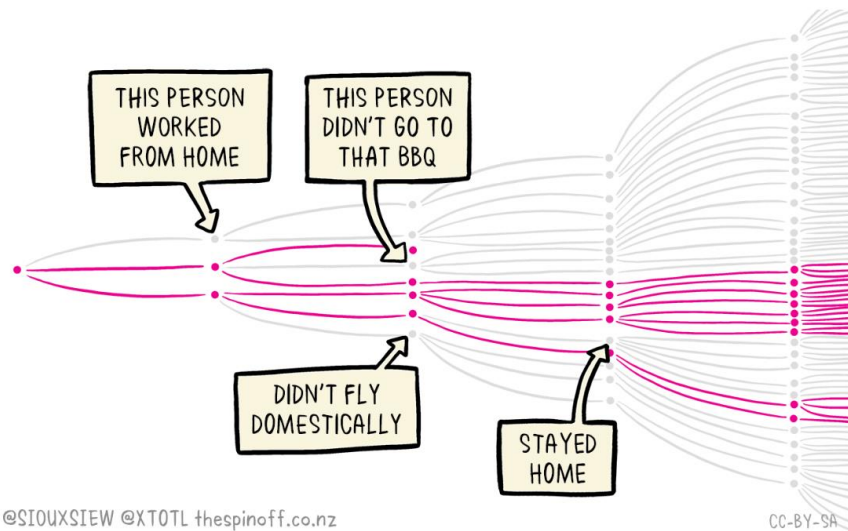
Die Vereinten Nationen bitten um weltweite Unterstützung, um schnellst möglich Aufklärung für jeden in den wichtigsten Sprachen verständlich zur Verfügung zu stellen. Ziel ist es, umgehend Infektionsketten global und lokal zu unterbrechen.

Dazu ist nicht nur erforderlich, dass jeder weiß, wann und wie schnell der Virus den Wirt wechselt, sondern auch wie einfach es ist, die Weitergabe des Virus zu unterbinden.

Je schneller mit der Umsetzung einer von uns schon konzipierten Anwendung begonnen werden kann, umso schneller werden auch diejenigen erreicht, die für zukünftige Neuinfektionen verantwortlich sind. Jede Unterbrechung einer Infektionskette rettet Menschenleben und bewahrt unser Gesundheitssystem vor einem Kollaps.

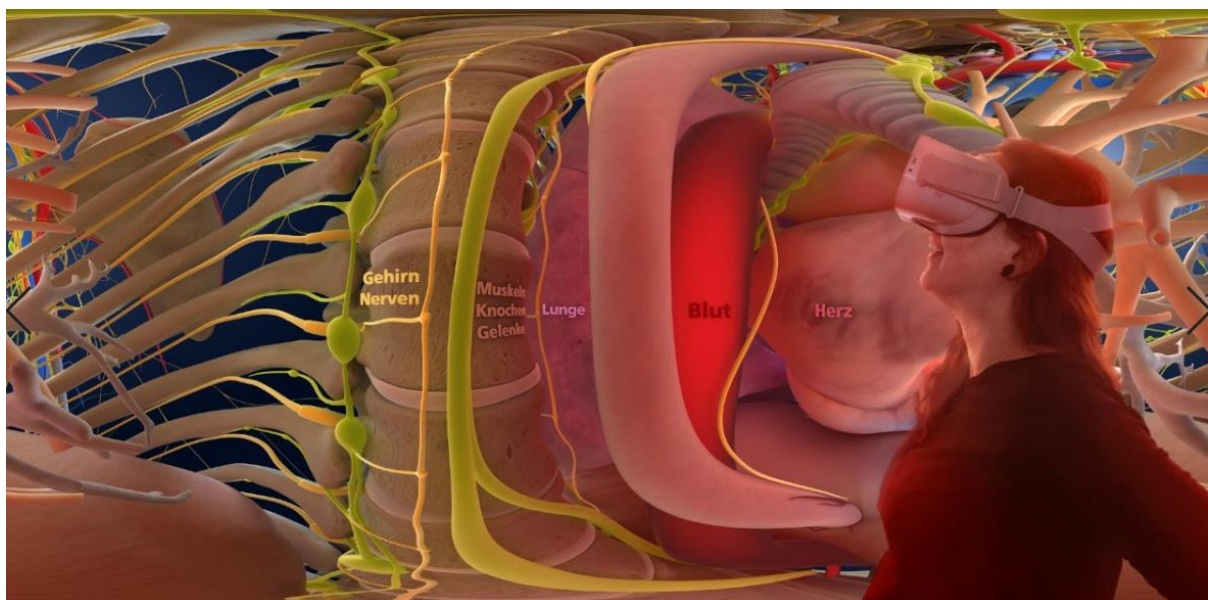
Positiv getestete Personen befinden sich entweder in Quarantäne oder sind schon in Kliniken eingeliefert. Diese infizierten Personen sind deshalb keine Gefahr mehr für die Bevölkerung. Gefährlich für jeden von uns sind die Personen, die infiziert sind, aber bei denen noch keine, oder vielleicht sogar zu keinem Zeitpunkt, Symptome erkennbar sind. Viele, vor allen Dingen junge, gesunde Menschen, werden infiziert, ohne dass die Krankheit jemals ausbricht. Diese Personen geben aber über viele Tage den Virus weiter, ohne es zu wissen. Deshalb ist es für jeden so wichtig, soziale Kontakte weitestgehend zu vermeiden. 100% ist nicht möglich, aber der Verzicht von 95% der gewohnten sozialen Kontakte ist von nahezu jedem erreichbar. Die Reduzierung auf ca. 95% unserer sozialer Kontakte unterbricht viele Infektionsketten und rettet damit Leben.

Eine Simulation auf Basis aktueller Zahlen zeigt drastisch, wie sehr jeder Einzelne die Verbreitung des Virus einschränken kann bzw. wie sehr jeder Einzelne bei der Verbreitung des Virus und der zu erwartenden Todesfälle in einem Zeitraum von 90 Tagen beteiligt ist: [„Social Distance: The Game“](#)



## 2 Format

Die CAT PRODUCTION GmbH hat im letzten Jahr ein interaktives VR-Projekt zur präventiven Aufklärung der Bevölkerung geschaffen. Auf spannende und leicht verständliche Art und Weise wird darin der Nutzen von regelmäßiger körperlicher Aktivität vermittelt.





Entwickelt und produziert wurde es zusammen mit dem *Kompetenzzentrum für Ernährung* KErn, einer Stabsstelle des Bayerischen Landwirtschaftsministeriums:

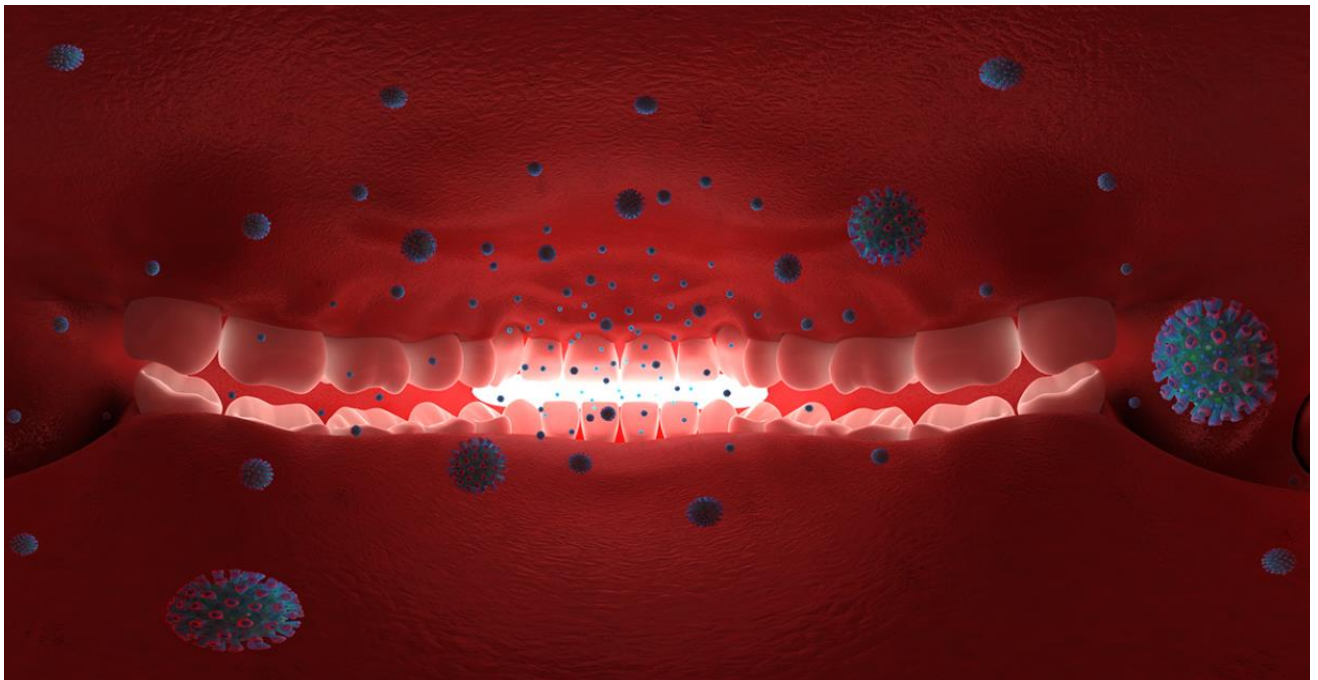
<http://www.kern.bayern.de/wissenstransfer/231012/index.php>

Ein Trailer zu diesem Projekt ist hier abrufbar:

<https://www.youtube.com/watch?v=DaiAlZuAMNU>

(Halten Sie den Trailer an interessanten Stellen an und schauen Sie sich per Maussteuerung in den Körperwelten um!)

Dieses Format ist inzwischen erfolgreich in ganz Bayern zum Einsatz gekommen. Im gleichen Format könnte ohne Verzögerung ein **Aufklärungsvideo** sowie **interaktive Aufklärung** für das **Web**, **iOS-Apps** und **Adroid-Apps** zum Thema Corona produziert werden.



Besonders spannend ist der VR-Ansatz, den nachfolgende Studie beeindruckend erläutern:

<https://www.doccheck.com/de/detail/articles/24330-impfgegner-vs-vr>

Sie zeigt mit 171 Studienteilnehmern zwischen 18 und 49 Jahren, dass die Sinnhaftigkeit einer Grippeimpfung über VR-Brillen im Vergleich zu anderen Medien deutlich besser kommuniziert werden konnte:



"...Compared to the modalities, the VR intervention created a stronger perception of presence (i.e., feeling of "being there" in the story), which, in turn, increased participants' concern about transmitting influenza to others and raised vaccination intention ...

Neither the e-pamphlet nor the video intervention were able to elicit a sense of presence nor were they able to improve the impact of the VIS on the outcome measures ...

"Immersive VR has much potential to increase understanding ...

"...immersive VR could help address vaccination hesitancy and acceptance challenges.

"... by increasing the ability to convey key ... immersive VR could help address ... acceptance challenges."

Eine Aufklärung dieser Art ist als VR-Anwendung für jeden Besitzer eines Smartphones und eines CardBoards (<https://arvr.google.com/cardboard/>, [Cardboard-Angebot](#)) für sehr wenig Geld zugänglich.

Der VR-Ansatz ist eine zusätzliche Kommunikationsebene, die mit wenig Aufwand generiert werden kann. Die meisten Personen werden auf das Video oder die interaktiven Apps zurückgreifen.

### 3 Kosten

Wir gehen von Produktionskosten von ca. € 100.000 aus.

Von den auflaufenden Kosten trägt die CAT PRODUCTION GmbH ca. € 60.000 durch vorproduzierte und lizenzfrei zur Verfügung gestellte Inhalte, die an die Produktion angepasst werden müssen.

**Damit das Projekt zur Ausführung gelangen kann, muss eine Deckungslücke von mindestens € 40.000 geschlossen werden.**

Mit dieser Summe:

- können notwendige Expertengespräche geführt werden
- lässt sich das im Aufbau befindliche Drehbuch fertigstellen
- werden Charaktere animiert



- wird der Sprechertext verfasst
- werden die Sprachaufnahmen durchgeführt
- werden die Animationen produziert
- werden die unterschiedlichen Ausgabeformate editiert

## 4 Gesucht: Projektunterstützer

Jeder, der sich an diesem Projekt beteiligen möchte, ist willkommen. Jeder Unterstützer kann je nach Höhe der Unterstützung auf das produzierte Material zugreifen und darauf verlinken.



Folgende Pakete stehen zur Diskussion:

- Ab € 1.000 wird jeder Unterstützer im Abspann des Projekts mit Firmenname und Logo erwähnt. Wenn es technisch möglich ist, wird ein Link zur Webseite des Unterstützers angelegt.
- Ab € 5.000 kann jeder Unterstützer zusätzlich nach Aufwand eine an sein Corporate Design angepasste Version zur eigenen Verwendung erhalten. Über dazu anfallende Kosten und ab wann diese Version zur Verfügung stehen kann, werden Sie zeitnah unterrichtet.
- Ab € 15.000 ist zusätzlich eine an das Corporate Design des Unterstützers angepasste Version inklusive. Welche Komponenten dieser Produktionsschritt enthält, wird in Abstimmung mit den Unterstützern ausgearbeitet.

Derzeit wird noch nach einer Lösung gesucht, um privaten Unterstützern eine Spendenquittungen ausstellen zu können.

## 5 Projektstart ab einer Unterstützung von € 25.000

Das Projekt wird in mehreren Stufen freigeschaltet:

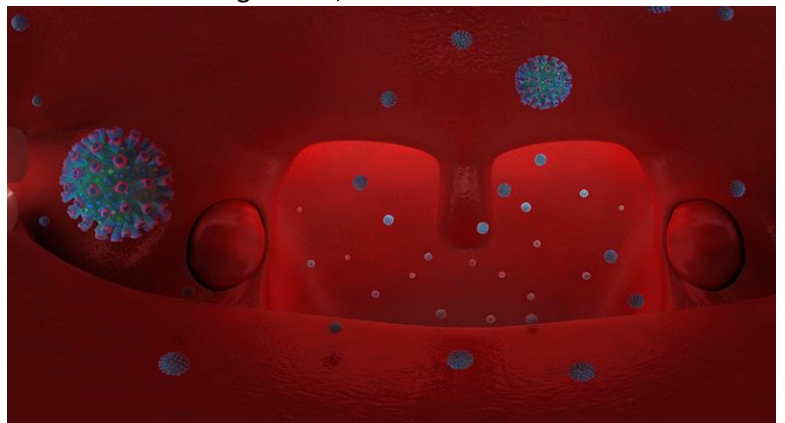
- Ab € 25.000 - „Animiertes Drehbuch“  
Das Drehbuch ist abgeschlossen, die Charaktere sind designed, der Sprechertext steht fest und ist vertont. An den Sprechertext werden soweit möglich schon produzierte Animationen angelegt, wo es nicht möglich ist, werden Standbilder produziert, die ineinander übergeblendet werden.  
Produktion eines linearen Videos.  
Das Video steht ab jetzt über Ausspielkanäle wie Youtube zur Verfügung.
- Ab € 35.000 - Entwicklung des Userinterface für die interaktive Anwendung. Vorhandenes Material wird über Autorensysteme in die Anwendung integriert.  
Der Aufbau der Anwendung kann von den Unterstützern, über einen eigens dafür angelegten Zugang mitverfolgt und begleitet werden.

- Ab € 45.000 - Die Standbildsequenzen des animierten Drehbuchs werden Schritt für Schritt durch Bewegtbildsequenzen ausgetauscht.  
Veröffentlichung der fertiggestellten Anwendung als iOS-, Android- und OculusGo-App. Erlebbar auch als immersives Erlebnis mit dem eigenen Smartphone, das in ein [CardBoard](#) eingesetzt wird.
- Die Anwendung wird an das Corporate Design der in Frage kommenden Unterstützer angepasst.
- Ab € 55.000 - kontinuierliche Updates der Anwendung, sobald neue relevante Erkenntnisse zur Verfügung stehen.

## 6 Unterstützer

Mit Ihrer Unterstützung des Projekts können auch Sie einen Beitrag leisten,

- dass durch umsichtiges Verhalten die Anzahl der Neuinfizierten zurückgeht und viele Todesfälle verhindert werden!
- dadurch unser Gesundheitssystem nachhaltig entlastet wird.
- dass wir schneller zu einem normalen Leben zurückkehren können, Insolvenzen abwenden und wieder Schwung in unsere Wirtschaft bringen!



Geben Sie uns bitte Bescheid, mit welchem Betrag Sie das Projekt unterstützen können. Wenn wir Zusagen über € 25.000 haben, würden wir Ihnen alle notwendigen Informationen bzgl. Projektträger, Abwicklungskonto etc. mitteilen. Wenn mindestens € 25.000 auf dem Konto eingegangen sind, starten wir mit dem Projekt.

Die Startphase des Projekts haben ermöglicht:

- **CAT PRODUCTION GmbH**, Projektleitung, Animation
- **Prof. Dr. med. Rieckmann**, Chefarzt Medical Park Loipl, Berater für die med. Inhalte
- **VRdirect GmbH**, Verantwortlich für Apps und VR-Entwicklung
- **WIFO-AZM gGmbH**
- **ZT Josef Schweiger M.Sc.**, Zahntechnischer Laborleiter an der Poliklinik für Zahnärztliche Prothetik der LMU München

... es würde uns freuen, wenn wir schon bald Ihren Namen hier auflisten können.

## 7 Kontakt

Dipl.-Inf. Johannes P.G. Atze - [atze@cat-production.com](mailto:atze@cat-production.com) - 089 7489 62 17 / 0172 830 2600

Illustrationen: CAT PRODUCTION GmbH