

## 5. Semester

### MDBA17 Medienpraxis

<b>Nr.:</b> MD BA 17	<b>Pflichtmodul:</b> Medienpraxis	<b>Sprache:</b> deutsch		<b>Credits:</b> 10	
		<b>Häufigkeit:</b> jährlich im WS		<b>Semesterlage:</b> 5	
		<b>Workload:</b> 240 h		<b>Prüfungsform:</b> PA / EW / PR	
	<b>Voraussetzungen für die Teilnahme:</b> keine	<b>Präsenz:</b> 30 h	<b>Selbststudium:</b> 270 h		
<b>Veranstaltungen</b>		<b>Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)</b>		<b>Lehr- und Lernformen</b>	<b>Umfang (SWS)</b>
Wahlpflichtfach: Medienrealisation (1 aus 4) 1. Interaktive Medien 2. Audiovisuelle Medien (AV) 3. Kommunikationsdesign (KD) 4. Animation  Identisch mit dem des 4. Semesters		Prof. Interaktive Medien (N.N) Prof. Wolk / Prof. Tränkle LfbA Dr. des. Berit Andronis Prof. Melanie Beisswenger / Prof. Games (N.N.)		S	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
<b>Inhalte</b>					
<u>Wahlpflichtfach: Medienrealisation (1 aus 4):</u>					
<u>1. Interaktive Medien:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Projektrealisation</li> <li>- Besonderheiten bei der Umsetzung eines interaktiven Medienprojekts</li> <li>- Projektbesprechungen und Betreuung der Arbeitsschritte</li> <li>- Auswertung und Evaluation des Projekts</li> <li>- Präsentationsmodalitäten</li> </ul>					
<u>2. Audiovisuelle Medien (AV):</u>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gruppen- und Einzel-Projektbesprechungen</li> <li>- Organisation des Rohmaterials</li> <li>- Medienadäquate Realisation</li> <li>- Technische und organisatorische Abläufe</li> <li>- Teamstrukturen und Arbeitsteilung im produktionsellen Umfeld</li> <li>- Finanzierungsmodelle und Filmförderung</li> </ul>					
<u>3. Kommunikationsdesign (KD):</u>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gruppen- und Einzel-Projektbesprechungen</li> <li>- Finales Layouts und Betreuung der einzelnen Korrekturphasen</li> <li>- Produktion der Inhalte (z. B. Fotografie)</li> <li>- Beachtung Corporate Designs</li> <li>- Druckvorstufen - Reinzeichnung</li> <li>- Druck- und Produktionstechnische Besonderheiten, Realisation</li> <li>- Präsentation und Reflektion</li> <li>- Projektevaluation</li> </ul>					
<u>4. Animation:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gruppen- und Einzel-Projektbesprechungen</li> <li>- Animationsworkflow</li> <li>- Projektrealisation</li> <li>- Aufbereitung und Strukturierung der Mediendaten</li> </ul>					

- Advanced Rendering und Renderserver
- Projektevaluation

### **Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen**

#### Wahlpflichtfach: Medienrealisation (1 aus 4):

1. Interaktive Medien
2. Audiovisuelle Medien (AV)
3. Kommunikationsdesign (KD)
4. Animation

Die Studierenden können aus einer Medienkonzeption ein hochwertiges und komplexes Medienprodukt aus den Bereichen Interaktive Medien, Audiovisuelle Medien, Kommunikationsdesign und Animation/Games crossmedial entwickeln, mit dem Fokus auf Teamarbeit. Das bedeutet, dass die Studierenden befähigt sind, verschiedene Kreativtechniken und strategische Maßnahmen zur Optimierung von Arbeitsergebnissen zu nutzen und einzusetzen können, da sie bereits im Vorfeld durch eine ausführliche Konzeption differenzierte Lösungsmöglichkeiten erarbeitet haben. Jetzt liegt der Schwerpunkt auf der. Nebst Kommunikationsfähigkeiten steigern die Studierenden ihre Kooperations- und Teamfähigkeit sowie ihr Zeit- und Selbstmanagement, welches letztlich der Qualität und der Produktionsgeschwindigkeit ihrer Medienproduktion zu Gute kommt. Die Studierenden sind in der Lage eigene Anwendungen in einem thematisch bezogenen Arbeitsgebiet der medialen Kommunikation zu entwickeln und können somit ihr bisher angeeignetes theoretisches und praktisches Wissen projektorientiert umsetzen.

Die Realisierung der Konzeption eines zielgruppenadäquaten Inhaltsangebotes bilden die zentrale strategische Aufgabenstellung mit folgenden Schritten: Inhaltsaufbereitung, Produktion und Evaluation. Sowohl die Konzeption als auch das entstandene Produkt werden präsentiert.

### **Literatur und Arbeitsmaterialien**

#### Interaktive Medien:

Bossert, Martin / Bossert, Sebastian: Mathematik der digitalen Medien: präzise - verständlich – einleuchtend. Berlin 2010

Kersten, Heinrich / Klett, Gerhard: Mobile Device Management. Heidelberg 2012

Manschwetius, Uwe / Rumler, Andrea (Hg.): Strategisches Internetmarketing: Entwicklungen in der Net-Economy. Wiesbaden 2002

Wirtz, Bernd W.: Medien- und Internetmanagement. Wiesbaden 2012

#### Audiovisuelle Medien (AV):

Clevé, Bastian (Hg.): Von der Idee zum Film. Produktionsmanagement für Film und Fernsehen. Gerlingen 2009<sup>5</sup>

Dress, Peter: Vor Drehbeginn. Effektive Planung von Film- und Fernsehproduktionen. Bergisch Gladbach 2002

Geißendörfer, Hans W. / Leschinsky, Alexander (Hg.) Handbuch Fernsehproduktion: Vom Script über die Produktion bis zur Vermarktung. Neuwied/Kriftel 2002

Warren, Bettina / Wolk, Bernd / Martin Ordolff (Hrsg): Fernsehjournalismus. Konstanz 2005

Werner, Horst: Fernsehen machen. Konstanz 2009

White, Tony: Digitale Animation vom Bleistift zum Pixel. Heidelberg 2008

#### Kommunikationsdesign (KD):

Böhringer, Joachim: Kompendium der Mediengestaltung Digital und Print: Konzeption und Gestaltung, Produktion und Technik für Digital- und Printmedien, Berlin 2014<sup>6</sup>

Jedlicka, Wendy: Sustainable Graphic Design : Tools, Systems and Strategies for Innovative Print Design, Wiley 2013

Ott, Tobias / Blana, Hubert: Die Herstellung: Handbuch für Gestaltung, Kalkulation und Produktion gedruckter und digitaler Medien, Berlin 2014<sup>5</sup>

Schneeberger, Hans Peter / Feix, Robert: Adobe InDesign CS6. Das umfassende Handbuch. Bonn 2012

Schneeberger, Hans Peter: PDF in der Druckvorstufe. Das umfassende Handbuch. Bonn 2014

#### Animation:

Kerlow, Isaac V.: The art of 3D-Computer Animation and Effects. Hoboken 2009

Pohlmann, Klaus: Der computeranimierte Spielfilm: Forschungen zur Inszenierung und Klassifizierung des 3-D-Computer-Trickfilms. Bielefeld 2007

Selby, Andrew: Animation in process. London 2009

Wells, Paul: Animation: Prinzipien, Praxis, Perspektiven. München 2007  
Zeitschrift: Digital Production  
Internet: [www.creativecrash.com](http://www.creativecrash.com)