

Modulhandbuch Online-Bachelor-Studiengang Medieninformatik

Redaktionsstand: 10. 06. 2013

Modul WP11		Rich Media Anwendungen
Studiensemester	5./6.	
Credits	5	
Status	Wahlpflichtmodul	
Häufigkeit des Angebotes	jedes Semester nach Bedarf der Hochschulen des VFH-Verbundes	
Lehrsprache	Deutsch	
Autor/in (verantwortliche Hochschule)	Prof. Dr. Felix Gers (BeuthHS Berlin) Prof. Dr. Robert Strzebkowski, Prof. Dr. Günter Siegel	
Lerngebiet	Informatik, Vertiefung Digitale Medien	
Erworbene Kenntnisse, Fertigkeiten, Kompetenzen		
Formale, algorithmische, mathematische Kompetenzen	Wissen	Digitale Formate und Codierungen
	Verstehen	
	Anwenden	
	Analysieren	
	Synthetisieren	
Analyse-, Design- und Realisierungskompetenzen	Wissen	Autorensystem Macromedia Flash
	Verstehen	
	Anwenden	Multimediaproduktionen unter Berücksichtigung aller Medien (Texte, Grafiken, Animationen sowie Audio und Video) sowohl für CD-ROM als auch für das WWW konzeptionell und technisch erstellen; typisches Multimediaprojekt durchführen
	Analysieren	
	Synthetisieren	
Technologische Kompetenzen	Wissen	Digitale Formate und Codierungen
	Verstehen	
	Anwenden	Medienarten und Werkzeuge
	Analysieren	
	Synthetisieren	
Fachübergreifende Kompetenzen	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	
	Analysieren	
	Synthetisieren	
Methodenkompetenzen	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	
	Analysieren	
	Synthetisieren	
Projektmanagement-Kompetenzen	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	Koordinierung eines kleinen Projektes im Team
	Analysieren	
	Synthetisieren	
Soziale Kompetenz und Selbstkompetenz	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	Arbeiten in Teams
	Analysieren	

Modulhandbuch Online-Bachelor-Studiengang Medieninformatik

Redaktionsstand: 10. 06. 2013

	Synthetisieren	
	Evaluieren	
Teilnahmevoraussetzungen		
zwingend	Module „Grundlagen Programmieren 1 + 2“, „Mediendesign 1 + 2“	
empfohlen	---	
Medien-/Lernform		
Multimedial aufbereitetes Online-Studienmodul zum Selbststudium mit zeitlich parallel laufender Online-Betreuung (E-Mail, Chat, Einsendeaufgaben u. a.) sowie Präsenzphasen.		
Arbeitsaufwand / Workload		Stunden
Selbststudium (online und offline, inkl. Prüfungsvorbereitung)		113,5
Pflichtpräsenzen an der Hochschule (inkl. Prüfungsteilnahme)		6,5
gemeinsame Online-Aktivitäten (Webkonferenzen, Foren u. ä.) und freiwillige Veranstaltungen an der Hochschule		30
Präsenzen		
Dauer	2 x 180 Minuten	
Präsenzinhalte	Während der ersten Präsenzphase werden die Arbeitsfortschritte der jeweiligen Projektaufgaben bzgl. der Lerneinheiten (bis LE08) präsentiert und gemeinsam diskutiert. Dabei wird zum einem die Präsentation von Konzepten und Teilergebnissen und zum anderem die kritische Auseinandersetzung in der Gruppe geübt. Es sollen dabei wichtige Hinweise und Anregungen für die studentischen Projekte entstehen.	
Vermittlung der Präsenzinhalte	erfordert physische Anwesenheit	
Präsenzteilnahme ist	obligatorisch	
Prüfung		
Prüfungsvorleistung	Teilnahme an den Präsenzveranstaltungen und Bearbeitung von Einsendeaufgaben	
Teilleistungsnachweise	---	
Prüfungsform	Hausarbeit (Projekt) mit Rücksprache (max. 30 Minuten); Die Note für das Modul ergibt sich aus den vorgelegten Projektdokumenten, dem erstellten Projekt sowie dessen Präsentation.	
Literatur	<p>Yass, M.: Entwicklung multimedialer Anwendungen Eine systematische Einführung Heidelberg: dpunkt-Verlag, 2000, ISBN 3-932588-71-1</p> <p>Wendt, M.: Praxisbuch CBT und WBT >konzipieren > entwickeln > gestalten München, Wien: Hanser 2003, ISBN 3-446-22111-5</p> <p>Shifman, R. S.; Heinrich, G.: Multimedia-Projektmanagement, Von der Idee zum Produkt Berlin, Heidelberg: Springer-Verlag 1999, 2000 , ISBN 3-540-67120-X</p> <p>Vaughan, T.: Multimedia: Making It Work, Osborne/McGraw-Hill, ISBN 0-07-219096-7</p> <p>Stallmann, R. M. : GNU Emacs Manual, Free Software Foundation, ISBN-10: 1882114868, ISBN-13: 978-1882114863</p> <p>Koptka, H; Daly, P.: A Guide to LaTeX: Tools and Technologies for Computer Typesetting, , Addison-Wesley, ISBN-10: 0321173856,ISBN-13: 978-0321173850</p>	
Sonstige Hinweise	---	
Studieninhalte Rich Media Anwendungen		
Zusammenfassung	<p>Grundkenntnisse für digitale Formate wesentlicher Medienarten und Werkzeuge zu deren Erzeugung und Bearbeitung werden vermittelt. Mit dem Autorensystem Flash wird ein interaktives multimediales Projekt erstellt.</p> <p>Das Studienmodul schließt mit einer Präsentation des Projektes ab. Diese Präsentation dient einerseits dazu, die weiteren Arbeitsschritte und inhaltliche Aspekte darzustellen und andererseits dazu kommunikative Fertigkeiten und Präsentationstechniken zu üben und zu verbessern.</p>	

Überschriften der Kapitel/Lehreinheiten	LE01 GRU - Grundlagen Multimedia LE02 PPO - Multimedia-Projekte planen und organisieren LE03 TUC - Text und Code LE04 GIL - Grafiken und Illustrationen LE05 G3D - Grafiken in 3D LE06 ANI - Animationen LE07 VID - Bewegte Bilder - Film und Video LE08 AUD - Musik und Sprache LE09 SYN - Synchronisation von Medien LE10 EFP - Adobe Flash CS5 LE11 ASE - Action Script LE12 FB1 - Einstieg in Adobe FlashBuilder 4 LE13 FB2 - FlashBuilder 4 - Vertiefung Zusatzlernobjekte LE14 STE - Stereoskopie LE15 HTJ - HTML5 und JavaScript