

<b>Modulcode</b> (1.)	<b>Modulbezeichnung</b> (2.)	<b>Zuordnung</b> (3.)
BAAI-2410	Medienproduktion (MP)	
	<b>Studiengang</b> (4.)	Bachelor Angewandte Informatik
	<b>Fakultät</b> (5.)	Gebäudetechnik und Informatik

<b>Modulverantwortlich</b> (6.)	Prof. Rolf Kruse
<b>Modulart</b> (7.)	Pflichtmodul der Vertiefung Medieninformatik
<b>Angebotshäufigkeit</b> (8.)	SS
<b>Regelbelegung / Empf. Semester</b> (9.)	BA4
<b>Credits (ECTS)</b> (10.)	5 CP
<b>Leistungsnachweis</b> (11.)	SL (N)
<b>Unterrichtssprache</b> (12.)	Deutsch
<b>Voraussetzungen für dieses Modul</b> (13.)	BAAI-2310: Mediengestaltung und -technik
<b>Modul ist Voraussetzung für</b> (14.)	BAAI-2510: Interaktive Technologien
<b>Moduldauer</b> (15.)	1 Semester
<b>Notwendige Anmeldung</b> (16.)	-
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> (17.)	-

	<b>Lehrveranstaltung</b> (18.)	<b>Dozent/in</b> (19.)	<b>Art</b> (20.)	<b>Teilnehmer (maximal)</b> (21.)	<b>Anzahl Gruppen</b> (22.)	<b>SWS</b> (23.)	<b>Workload</b>	
							<b>Präsenz</b> (24.)	<b>Selbststudium</b> (25.)
1	Medienproduktion AV	Hebestreit	Ü	20	2	2	30	32,5
2	Medienproduktion 3D	Kruse	Ü	20	2	2	30	32,5
<b>Summe</b>						<b>4</b>	<b>60</b>	<b>65</b>
<b>Workload für das Modul</b> (26.)							<b>125</b>	

<b>Qualifikationsziele</b>	<p>Die Studierenden können...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen, Gestaltungs- und Produktionsschritte und Werkzeugnutzung für zeitbasierte und dreidimensionale digitale Medien mit Fachbegriffen beschreiben</li> <li>• einen inhaltlichen Ablauf (Dramaturgie) zu einem Thema konzipieren und beschreiben und erlangen durch eigene Reflektion und externe Kritik Beurteilungskompetenz zu Ästhetik, Storytelling, Produktionsmethoden und -technik</li> <li>• Foto-, Film- und Audio-Produktionen selbständig erstellen (Aufnahme, Speicherung, Bearbeitung, Ausgabe), editieren (Kontraste, Filter, Postproduction, ...), komprimieren, speichern, übertragen und in Zielformaten ausgeben</li> <li>• 3D-Animationsfilme oder interaktive 3D-Szenarien konzipieren und mit Modellierungs- und Produktions-Werkzeugen erstellen</li> <li>• das Vorgehen und Ergebnis ihrer Arbeit präsentieren und argumentieren.</li> </ul>
<b>Inhalte</b>	<p>Medienproduktion AV:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Audio- und Videoerstellung und -bearbeitung</li> <li>• Nutzung moderner Werkzeuge und Techniken</li> <li>• Konzeption, Planung und Durchführung eigener Kurzfilm-Projekte</li> </ul> <p>Medienproduktion 3D:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prinzipien der angewandten 3D-Computergrafik</li> <li>• Nutzung einer 3D-Modellierungs- und Animations-Software</li> <li>• Eigenständige Projektentwicklung und –produktion</li> </ul>
<b>Vorleistungen und Modulprüfung</b>	<p>Vorleistungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• keine</li> </ul> <p>Modulprüfung:</p> <p>50% Medienproduktion AV:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teamprojekt semesterbegleitend 2-3 Studierende</li> <li>• Umsetzung einer Audio-/Videoproduktion mit Präsentation</li> </ul> <p>50% Medienproduktion 3D:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Projekt (Einzelarbeit): Animationsfilm oder interakt. 3D-Szene</li> <li>• abschließende Dokumentation und Präsentation</li> </ul> <p>Beide Teilleistungen müssen erfolgreich bestanden sein.</p>
<b>Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>3D Animationen: Grundlagen, ...</i>, M. Zabiegly, AV Akademikerverlag 2012, ISBN 978-3639407235</li> <li>• <i>Methoden der Computeranimation</i>, D. Jackèl, Springer 2006, ISBN 978-3540261148</li> <li>• <i>Dynamische Medien</i>, M. Eibl, W3L 2011, ISBN 978-3868340167</li> <li>• <i>Autodesk 3ds Max 2012 Trainingsbuch</i>, R. Derakshani, Wiley-VCH 2011, ISBN 978-3527760152</li> <li>• Tutorials der genutzten Software (z.B. <i>Adobe Premiere, Adobe After Effects, Autodesk 3ds Max, Unity 3D</i>)</li> </ul>