

Modulcode (1.)	Modulbezeichnung (2.)	Zuordnung (3.)
BAAI-2310	Mediengestaltung und Medientechnik (MGT)	
	Studiengang (4.)	Bachelor Angewandte Informatik
	Fakultät (5.)	Gebäudetechnik und Informatik

Modulverantwortlich (6.)	Prof. Rolf Kruse
Modulart (7.)	Pflichtmodul der Vertiefung Medieninformatik
Angebotshäufigkeit (8.)	WS
Regelbelegung / Empf. Semester (9.)	BA3
Credits (ECTS) (10.)	5 CP
Leistungsnachweis (11.)	SL (N) + PL (N)
Unterrichtssprache (12.)	Deutsch
Voraussetzungen für dieses Modul (13.)	-
Modul ist Voraussetzung für (14.)	BAAI-2410: Medienproduktion BAAI-2420: Web-Aufbau BAAI-2510: Interaktive Technologien
Moduldauer (15.)	1 Semester
Notwendige Anmeldung (16.)	-
Verwendbarkeit des Moduls (17.)	-

Lehrveranstaltung (18.)	Dozent/in (19.)	Art (20.)	Teilnehmer (maximal) (21.)	Anzahl Gruppen (22.)	SWS (23.)	Workload	
						Präsenz (24.)	Selbst- studium (25.)
1 Mediengestaltung	Kruse	V/Ü	20	2	2	30	45
2 Medientechnik	Schön (LA)	V	40	1	2	30	20
Summe					4	60	65
Workload für das Modul (26.)						125	

Qualifikationsziele	27.	<p>Die Studierenden können...</p> <ul style="list-style-type: none"> • gestalterische und technische Grundlagen statischer und zeitbasierter digitaler Medien verstehen und wiedergeben • visuelle Gestaltungsprinzipien und -methoden erkennen, beschreiben und auf gegebene thematische und medienspezifische Anforderungen anwenden • statische visuelle Medien mit professioneller Anwendungssoftware erstellen und bearbeiten • eigene grafische Entwürfe für eine definierte Aufgabenstellung im iterativen Prozess erstellen, präsentieren und verteidigen • durch eigene Reflektion und externe Kritik Ästhetik und Nutzbarkeitsaspekte fremder und eigener grafischer Entwürfe fachlich beurteilen und berücksichtigen • den grundsätzlichen Aufbau der Fernseh- und Hörfunktechnik, insbesondere der Bild- und Tonaufnahmetechnik, der digitalen Speichermöglichkeiten, der Verfahren der Datenkompression sowie der Verbreitung von A/V-Signalen verstehen und wiedergeben • Technik unter professionellen Aspekten bewerten und technologische Produktionsketten erstellen
Inhalte	28.	<ul style="list-style-type: none"> • Prinzipien visueller Gestaltung von Kommunikationsmitteln • nicht-destruktive Bearbeitung von Pixel- und Vektorgrafiken • Datenformate, Arbeitsabläufe • Anforderungen beim Design für Bildschirme • Eigene Entwürfe für ein Printprodukt und dazu passender statischer Webseite in mehreren Entwicklungsschritten • Grundlagen der auditiven und visuellen Wahrnehmung • grundlegende Funktionsweise der Bild- und Tonaufnahmetechnik, sowie der Fernseh- und Hörfunktechnik • digitale Audio-, Bild- und Videoformate sowie Algorithmen der Datenkompression • Verfahren und Kanäle zur Verbreitung von A/V-Signalen
Vorleistungen und Modulprüfung	29.	<p>Vorleistungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • keine <p>Modulprüfung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 50% Mediengestaltung: Projekt mit Präsentation (Einzelarbeit) • 50% Medientechnik: Klausur 90 min
Literatur	30.	<ul style="list-style-type: none"> • R. Malaka, A. Butz, H. Hußmann: <i>Medieninformatik – eine Einführung</i>; Pearson Studium 2009 • P. A. Henning: <i>Taschenbuch Multimedia</i>, Hanser 2007 • Th. Görne: <i>Tontechnik</i>; Hanser-Verlag 2011 • J. Friedrich: <i>Tontechnik für Mediengestalter: Töne hören - Technik verstehen - Medien gestalten</i>; Springer-Verlag (X.media.press) 2008 • U. Schmidt: <i>Digitale Film- und Videotechnik</i>, Carl Hanser Verlag München 2010