

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

Modulverantwortlich (6.)	Prof. Dr.-Ing. Gabriele Schade
Modulart (7.)	Pflichtmodul der Vertiefung Medieninformatik
Angebotshäufigkeit (8.)	SS
Regelbelegung / Empf. Semester (9.)	BA4
Credits (ECTS) (10.)	5 CP
Leistungsnachweis (11.)	SL (N)
Unterrichtssprache (12.)	Deutsch
Voraussetzungen für dieses Modul (13.)	BAAI-2310: Mediengestaltung und -technik
Modul ist Voraussetzung für (14.)	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.)	Selbststudium (25.)
1	Medienproduktion AV	Hebestreit	Ü	20	2	2	30	32,5
2	Medienproduktion 3D	Kruse	Ü	20	2	2	30	32,5
Summe						4	60	65
Workload für das Modul (26.)							125	

Qualifikationsziele	(27.)	<p>Die Studierenden können...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen, Gestaltungs- und Produktionsschritte und Werkzeugnutzung für zeitbasierte und dreidimensionale digitale Medien mit Fachbegriffen beschreiben • 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 • Foto-, Film- und Audio-Produktionen selbständig erstellen (Aufnahme, Speicherung, Bearbeitung, Ausgabe), editieren (Kontraste, Filter, Postproduction, ...), komprimieren, speichern, übertragen und in Zielformaten ausgeben • 3D-Animationsfilme oder interaktive 3D-Szenarien konzipieren und mit Modellierungs- und Produktions-Werkzeugen erstellen • das Vorgehen und Ergebnis ihrer Arbeit präsentieren und argumentieren.
Inhalte	(28.)	<p>Medienproduktion AV:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Audio- und Videoerstellung und -bearbeitung • Nutzung moderner Werkzeuge und Techniken • Konzeption, Planung und Durchführung eigener Kurzfilm-Projekte <p>Medienproduktion 3D:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prinzipien der angewandten 3D-Computergrafik • Nutzung einer 3D-Modellierungs- und Animations-Software • Eigenständige Projektentwicklung und –produktion
Vorleistungen und Modulprüfung	(29.)	<p>Vorleistungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • keine <p>Modulprüfung:</p> <p>50% Medienproduktion AV:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teamprojekt semesterbegleitend 2-3 Studierende • Umsetzung einer Audio-/Videoproduktion mit Präsentation <p>50% Medienproduktion 3D:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projekt (Einzelarbeit): Animationsfilm oder interakt. 3D-Szene • abschließende Dokumentation und Präsentation <p>Beide Teilleistungen müssen erfolgreich bestanden sein.</p>
Literatur	(30.)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>3D Animationen: Grundlagen, ...</i>, M. Zabiegly, AV Akademikerverlag 2012, ISBN 978-3639407235 • <i>Methoden der Computeranimation</i>, D. Jackèl, Springer 2006, ISBN 978-3540261148 • <i>Dynamische Medien</i>, M. Eibl, W3L 2011, ISBN 978-3868340167 • <i>Autodesk 3ds Max 2012 Trainingsbuch</i>, R. Derakshani, Wiley-VCH 2011, ISBN 978-3527760152 • Tutorials der genutzten Software (z.B. <i>Adobe Premiere, Adobe After Effects, Autodesk 3ds Max, Unity 3D</i>)