

<b>Modulbezeichnung:</b>	<b>Audio-visuelles Design</b>	
<b>Modulnummer:</b> DLBKDAVD	<b>Semester:</b> --	<b>Dauer:</b> Minimaldauer 1 Semester
<b>Modultyp:</b> Wahlpflicht		<b>Regulär angeboten im:</b> WS, SS
<b>Workload:</b> 300 h		<b>ECTS Punkte :</b> 10
<b>Zugangsvoraussetzungen:</b> keine		<b>Unterrichtssprache:</b> Deutsch
<b>Kurse im Modul:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen audio-visuelle Medien (DLBMDGAVM01)</li> <li>• Projekt: Design audio-visuelle Medien (DLBMDPDAVM01)</li> </ul>		<b>Workload:</b> Selbststudium: 210 h Selbstüberprüfung: 30 h Tutorien: 60 h
<b>Kurskoordinatoren/Tutoren::</b> Siehe aktuelle Liste der Tutoren im Learning Management System		<b>Modulverantwortliche(r):</b> Oliver Kussinger
<b>Bezüge zu anderen Programmen:</b>		<b>Bezüge zu anderen Modulen im Programm:</b>
<p><b>Qualifikations- und Lernziele des Moduls :</b></p> <p><b>Grundlagen audio-visuelle Medien</b> Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die wichtigsten Felder aus dem Bereich audio-visuelle Medien zu benennen.</li> <li>• die Einsatzmöglichkeiten audio-visueller Medien zu kennen und ihre technische Umsetzbarkeit im Rahmen einer Fallstudie zu verschriftlichen.</li> <li>• erste Techniken des Storytellings anzuwenden.</li> <li>• einen Überblick über Fotografie, Tontechnik und Film-/Medienproduktion zu geben.</li> <li>• die Auswahl und Anwendung verschiedener Animationstechniken zu erklären.</li> </ul> <p><b>Projekt: Design audio-visuelle Medien</b> Nach erfolgreichem Abschluss des Kurses sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die Einsatzmöglichkeiten audio-visueller Medien zu benennen und ihre technische Umsetzbarkeit für eine konkrete Projektidee einzuschätzen.</li> <li>• die erlernten Fähigkeiten im Bereich „audio-visuelle Medien“ in eine konkrete Projektidee zu transformieren.</li> <li>• die Projektidee, -genese sowie das -ergebnis darzustellen.</li> <li>• die erlernten Grundkenntnisse in den Bereichen Fotografie, Tontechnik und Film/Medienproduktion eigenständig am Beispiel des Projekts zu vertiefen.</li> <li>• die Planung, Umsetzung und Fertigstellung eines Projekts innerhalb eines vorgegebenen Zeitplanes zu realisieren.</li> </ul>		
<b>Lehrinhalt des Moduls:</b>		

## Grundlagen audio-visuelle Medien:

- Storytelling
- Fotografie
- Film/Medienproduktion
- Tontechnik
- 2D/3D Animationstechnik
- Zusammenhänge zwischen den verschiedenen Bereichen der audio-visuellen Medien

## Projekt: Design audio-visuelle Medien:

Das Projekt aus dem Bereich audio-visuelle Medien kann in den Themenbereichen Fotografie, Film/Video, Audio und/oder Animation angesiedelt sein, und/oder auch andere Aspekte – wie z.B. Storytelling – abdecken. Im Rahmen dieses Projektes haben die Studierenden die Möglichkeit, das Erlernte praktisch anzuwenden und zu üben. Mögliche Endprodukte können beispielsweise Kurzfilmproduktionen, Entwicklungen von Fernsehformaten, Musik-Produktionen, Produktion von Radiobeiträgen oder kurzen Animationen sein.

Eine aktuelle Themenliste befindet sich im Learning Management System.

<b>Lehrmethoden:</b>	Siehe Kursbeschreibungen	
<b>Literatur:</b>	Siehe Literaturliste der vorliegenden Kursbeschreibungen	
<b>Anteil der Modulnote an der Gesamtabschlussnote des Programms :</b>  --	<b>Prüfungszulassungsvoraussetzung:</b>	<b>Abschlussprüfungen:</b>
	Siehe Kursbeschreibungen	<b>DLBMDGAVM01:</b> Klausur, 90 Min. (50%) <b>DLBMDPDAVM01:</b> Portfolio (50%)

<b>Kursnummer:</b> DLBMDGAVM01	<b>Kursname:</b> Grundlagen audio-visuelle Medien	<b>Gesamtstunden:</b> 150 h
		<b>ECTS Punkte:</b> 5 ECTS
<b>Kurstyp:</b> Pflicht <b>Kursangebot :</b> <b>Kursdauer :</b> Minimaldauer 1 Semester	<b>Zugangsvoraussetzungen:</b> keine	
<b>Kurskoordinator(en) / Dozenten / Lektoren:</b> Siehe aktuelle Liste der Tutoren im Learning Management System	<b>Bezüge zu anderen Modulen:</b> Siehe Modulbeschreibung	

## **Beschreibung des Kurses:**

Ziel ist es, in diesem Kurs einen möglichst guten Überblick über sämtliche Bereiche und Möglichkeiten des Themas „audio-visuelle Medien“ zu vermitteln. Die zentralen Fragen sind also: Was sind eigentlich audio-visuelle Medien, was zeichnet sie aus? Wozu benutzen wir sie? Was benötigen wir als Handwerkszeug, um sie von der Aufzeichnung oder Erstellung bis zur Endfertigung zu produzieren?

Audio-visuelle Medien sind zum Beispiel Fotografien, computergenerierte Bilder, Film und Video, Animationen bis hin zu Online-Erklärvideos. In diesem Kurs wird besonderes Augenmerk auf die Zusammenhänge und die aktuellen Einsatzmöglichkeiten audio-visueller Medien gelegt. Abschließend werden noch Aufwand und Kostenkalkulation beleuchtet.

## **Kursziele:**

Nach erfolgreichem Abschluss des Kurses sind die Studierenden in der Lage,

- die wichtigsten Felder aus dem Bereich audio-visuelle Medien zu benennen.
- die Einsatzmöglichkeiten audio-visueller Medien zu kennen und ihre technische Umsetzbarkeit einzuschätzen.
- den workflow der audio-visuellen Produktion wiederzugeben.
- einen Überblick über Fotografie, Tontechnik und Film-/Medienproduktion zu geben.
- die Auswahl und Anwendung verschiedener Animationstechniken zu erklären.
- den Begriff Storytelling im Audiovisuellen zu verorten.

## **Lehrmethoden:**

Die Lehrmaterialien enthalten Skripte, Video-Vorlesungen, Übungen, Podcasts, (Online-) Tutorien und Fallstudien. Sie sind so strukturiert, dass Studierende sie in freier Ortswahl und zeitlich unabhängig bearbeiten können.

## **Inhalte des Kurses:**

- **Einführung in das Thema audio-visuelle Medien**
  1. Begriffsdefinition und Anwendungsbeispiele audio-visueller Medien
  2. Überblick über die gebräuchlichsten audio-visuellen Medien und ihre vielfältigen Ausprägungen
  3. Der audio-visuelle Workflow – die Vorproduktion
  4. Der audio-visuelle Workflow – die Produktion
  5. Der audio-visuelle Workflow – die Postproduktion
- **Audio-visuelle Bild- und Tonkomposition**
  1. Motivgestaltung
  2. Atmosphäre und Stimmung
- **Audio-visuelle Medienformate und Technik**
  1. Fotografische Aufnahmeformate
  2. Fotografische Aufnahmetechnik
  3. Fotogrammetrie
  4. CGI – Computer Generated Imaging
  5. Realdreh-Aufnahmeformate
  6. Realdreh-Aufnahmetechnik
  7. Animation 2D
  8. Animation 3D
- **Das fotografische Bild – Werkzeuge der Postproduktion**
  1. Farbmanagement (Color Management)
  2. RAW-Entwicklung
  3. Bildbearbeitung
- **Das Bewegtbild – Werkzeuge der Postproduktion**
  1. Bild-/Ton-Schnitt
  2. Bildbearbeitung und Compositing

**Literatur:**

- Baumann, A. et al. (2017): Handbuch Medien - Medien verstehen, gestalten, produzieren. 7. Aufl., Europa-Lehrmittel, Haan-Gruiten.
- Bühler, P./Schlaich, P./ Sinner, D. (2017): Grundlagen - 2D-Animation - 3D-Animation (Bibliothek der Mediengestaltung). Springer, Wiesbaden.
- Kamp, W. (2017): AV-Mediengestaltung Grundwissen. 6. Aufl., Europa-Lehrmittel, Haan-Gruiten.
- Raschke, H. (2018): Szenische Auflösung: Wie man sich eine Filmszene erarbeitet (Praxis Film). 2. Aufl., Herbert von Halem Verlag, Köln.
- Scholz, F. C. (2015): Audiotechnik für Mediengestalter. De Gruyter, Berlin/Boston.
- Häusler, A./Henschen, J. (Hrsg.) (2017): Storyboarding: Filmisches Entwerfen (Marburger Schriften zur Medienforschung). Schüren Verlag, Marburg.
- Kleine Wieskamp, P. (Hrsg.) (2016): Storytelling: Digital – Multimedial – Social: Formen und Praxis für PR, Marketing, TV, Game und Social Media. Carl Hanser, München.
- Hogl, M. (2018): Digitale Fotografie: Die umfassende Fotoschule für Technik, Bildgestaltung und Motive. Vierfarben, Bonn.

**Aktuelle bzw. regelmäßig erscheinende Medien:**

- DIGITAL PRODUCTION – Fachmagazin für digitale Medienproduktion (Hrsg.): DIGITAL PRODUCTION – Fachmagazin für digitale Medienproduktion (monatlich erscheinendes Fachmagazin)
- falkemedia GmbH & Co. KG (Hrsg.): DigitalPHOTO (monatlich erscheinendes Fachmagazin)

Eine aktuelle Liste mit kursspezifischer Pflichtlektüre sowie Hinweisen zu weiterführender Literatur ist im Learning Management System hinterlegt.

**Prüfungsleistung:**

Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

**Zeitaufwand Studierende (in Std.): 150**

Selbststudium (in Std.): 110  
Selbstüberprüfung (in Std.): 20  
Tutorien (in Std.): 20

<b>Kursnummer:</b> DLBMDPDAVM01	<b>Kursname:</b> Projekt: Design audio-visuelle Medien	<b>Gesamtstunden:</b> 150 h
		<b>ECTS Punkte:</b> 5 ECTS
<b>Kurstyp:</b> Pflicht <b>Kursangebot :</b> <b>Kursdauer :</b> Minimaldauer 1 Semester		<b>Zugangsvoraussetzungen:</b> keine
<b>Kurskoordinator(en) / Dozenten / Lektoren:</b> Siehe aktuelle Liste der Tutoren im Learning Management System		<b>Bezüge zu anderen Modulen:</b> Siehe Modulbeschreibung
<p><b>Beschreibung des Kurses:</b></p> <p>Die Anzahl der audio-visuellen Produktionen im kulturellen, edukativen und kommerziellen Bereich erfreut sich seit Jahren eines rasanten Aufwärts-Trends. Die erfolgreiche Verwirklichung einer audio-visuellen Produktion erfordert ein stringentes Vorgehen, um „on time“ und „on budget“ zu sein. Gleichzeitig bieten die audio-visuellen Medien besondere Möglichkeiten des Storytellings, um Inhalte pointiert zu erzählen. Die Planung, Konzeption und Umsetzung einer solchen Produktion sind Bestandteil dieses Kurses.</p> <p><b>Kursziele:</b></p> <p>Nach der Teilnahme an diesem Kurs sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• eine gegebene Aufgabe mit einer, audio-visuell funktionierenden, Idee zu lösen.</li> <li>• die konzeptionierte Idee verständlich zu visualisieren und zu präsentieren.</li> <li>• die Idee mit den gegebenen Mitteln umzusetzen, zu produzieren.</li> <li>• das erzeugte Bildmaterial bis zum abgabefertigen Final zu bearbeiten.</li> <li>• die Planung, Umsetzung und Fertigstellung eines Projekts innerhalb eines vorgegebenen Zeitplanes zu realisieren.</li> </ul> <p><b>Lehrmethoden:</b></p> <p>Die Lehrmaterialien enthalten Leitfäden, Video-Präsentationen, (Online-)Tutorien, und Foren. Sie sind so strukturiert, dass Studierende sie in freier Ortswahl und zeitlich unabhängig bearbeiten können.</p> <p><b>Inhalte des Kurses:</b></p> <p>Mehrere praxisnahe Aufgaben stehen zur Auswahl. Durch die Lösung einer der Aufgaben durcharbeiten die Studierenden den professionellen Workflow einer audio-visuellen Produktion – Vorproduktion, Produktion, Postproduktion. Der gewählten Lösung entsprechend kommen verschiedenste Techniken – Soft und Hardware – zum Einsatz.</p> <p>Besonderes Augenmerk liegt auf schlüssiger Konzeption, sicherer Präsentation und technisch einwandfreier Umsetzung.</p> <p>Eine aktuelle Themenliste befindet sich im Learning Management System.</p>		

**Literatur:**

Literaturempfehlungen:

- Baumann, A. et al. (2017): Handbuch Medien - Medien verstehen, gestalten, produzieren. 7. Auflage, Europa-Lehrmittel, Haan-Gruiten.
- Bühler, P./Schlaich, P./ Sinner, D. (2017): Grundlagen - 2D-Animation - 3D-Animation (Bibliothek der Mediengestaltung). Springer, Wiesbaden.
- Kamp, W. (2017): AV-Mediengestaltung Grundwissen. 6. Auflage, Europa-Lehrmittel, Haan-Gruiten.
- Raschke, H. (2018): Szenische Auflösung. Wie man sich eine Filmszene erarbeitet (Praxis Film). 2. Auflage, Herbert von Halem Verlag, Köln.
- Scholz, F. C. (2015): Audiotechnik für Mediengestalter. De Gruyter, Berlin/Boston.
- Häusler, A./Henschen, J. (Hrsg.) (2017): Storyboarding. Filmisches Entwerfen (Marburger Schriften zur Medienforschung). Schüren Verlag, Marburg.
- Kleine Wieskamp, P. (Hrsg.) (2016): Storytelling. Digital – Multimedial – Social. Formen und Praxis für PR, Marketing, TV, Game und Social Media. Carl Hanser, München.
- Hogl, M. (2018): Digitale Fotografie. Die umfassende Fotoschule für Technik, Bildgestaltung und Motive. Vierfarben, Bonn.

**Aktuelle bzw. regelmäßig erscheinende Medien:**

- DIGITAL PRODUCTION – Fachmagazin für digitale Medienproduktion (Hrsg.): DIGITAL PRODUCTION – Fachmagazin für digitale Medienproduktion (monatlich erscheinendes Fachmagazin)
- falkemedia GmbH & Co. KG (Hrsg.): DigitalPHOTO (monatlich erscheinendes Fachmagazin)

Eine aktuelle Liste mit kursspezifischer Pflichtlektüre sowie Hinweisen zu weiterführender Literatur ist im Learning Management System hinterlegt.

**Prüfungsleistung:**

Portfolio

**Zeitaufwand Studierende (in Std.): 150**

Selbststudium (in Std.): 90

Selbstüberprüfung (in Std.): 30

Tutorien (in Std.): 30