

Modulkonzept Fortbildung Mediendesigner (HWK)

1240 Stunden Qualifikation

Mediendesigner gestalten multimediale Anwendungen z.B CD-ROM Kataloge, interaktive Lernprogramme, Internetauftritte oder Werbefilme. Im Unterschied zu ihren Pendanten im Druckbereich den Grafikdesignern - gestalten Mediendesigner bewegliche, dynamische Oberflächen, bei denen der Nutzer interaktiv durch die Bildschirme navigiert. Bewegte Bilder, Texte und Töne werden zu einem Gesamtkunstwerk verknüpft. Der Mediendesigner ist der Innenarchitekt der Multimediaproduktion.

EDV-Betriebssysteme im Kommunikationsverbund (40 UE)

Technische Anforderungen an grafische Systeme.
Vergleiche zwischen PC- und MAC-Systeme.
Hardwareoptimierung für Medien-Daten.

Datenbankmanagement - Bild-Video-Ton (40 UE)

Erstellung einer Asset-orientierten Datenbank.
Datenvisualisierung mittels Berichten.
Integration der DB-Steuerung in Medienbedienoberflächen.

Medienwirtschaft - rechtliche Grundlagen (40 UE)

Volkswirtschaftliche Bedeutung / Entwicklung der neuen Medien.
Betriebswirtschaft im Medienunternehmen.
Medienrechtliche Grundlagen - Urheber- und Nutzungsrecht / GEMA.

Präsentationstechniken - Multimediaintegration (40 UE)

Präsentationsgestaltung / Präsentationstechniken.
Dialektik, Rhetorik.
Medieneinsatz im Verbund.

Modulkonzept Fortbildung Mediendesigner (HWK)

Videoproduktion - Nonlineares-Editing (100 UE)

Die Timeline als Kreativbühne des nichtlinearen Schnittes.
Komprimiertes und natives Capturing digitaler Videoströme.
Integration von Animation und Compositing.

Projektarbeit - Auftragsbezogenes Gesamtkonzept (180 UE)

Projektdefinition, Projektorganisation und Projektphasen.
Medienerstellung je nach Konzept.
Selbständige Konzeptionserstellung und Umsetzung.

Animationsprogrammierung - Virtual-Reality (100 UE)

Szenengestaltung.
3D-Modelling und Animation.
Materialien und Texturen auf Flächen und Körper applizieren.
Echtzeitmodelle und -renderer.

Audio-Visuelle Medien - Von der Redaktion bis zum fertigen Produkt (80UE)

Redaktion (Mediendidaktische Überlegungen zur Projektierung).
Filmsprache - Storyboard (Verwendungszweck, Aufbau und Dramaturgie).
Compositing.

Webdesign - Webprogrammierung (200 UE)

HTML Grundlagen.
Arbeiten mit Frametechnik.
Einbindung von Grafiken, Rollervers, Hot-Spots.
Integration von Animationssequenzen.

Gestaltung - Bild-Video-Grafik-Licht (60 UE)

Die visuelle Wahrnehmung, die Linie als Fortsetzung des Punktes.
Gestaltungslehre/Gestaltungsgesetze, Entwurfstechniken.
Typografie-Möglichkeiten am Computer.
Der Körper als dreidimensionales Gestaltungselement.

Digitale Bilddbe-/verarbeitung - Desktop-Publikation (260 UE)

Differenzierung innerhalb der Farbmodelle.
Import von Grafiken und Bildern in unterschiedlichen Formaten.
Ergonomische Nutzung von Ebenen für Retuschen.
Farbseparationen.

Autorensystem - Fachübergreifende Strukturbildung (100 UE)

Vektorformen erstellen und bearbeiten.
Video und Sounddarsteller importieren.
3D-Objekte erstellen und editieren.
Animationssequenzen mit Hilfe der „Bühne“ erstellen.