Digital Design - Audio- und Videoformate

Mediengestaltung & -design · Anbieter: IU Akademie IU Internationale Hochschule

FÖRDERUNG & KOSTEN

Kurspreis: auf Anfrage

Förderfähig über: Bildungsgutschein

AZAV-zertifizierter Bildungsträger — Förderung durch die Agentur für Arbeit möglich

Kursdaten auf einen Blick

Durchführung	Online
Lernformat	Self-Paced
Dauer	4 Monate in Vollzeit oder 8 Monate in Teilzeit
Unterrichtssprache	Deutsch
Kursstart	Startet alle 14 Tage
Vorkenntnisse	Keine Vorerfahrung
Abschluss	Zeugnis auf Hochschulniveau
Inklusive	Berufscoaching, Notebook / Tablet (geliehen)

Bildungsträger & Kontakt

IU Akademie IU Internationale Hochschule
Juri-Gagarin-Ring 152, 99084 Erfurt
Telefon: 030 22027283
E-Mail: weiterbildung@iu-akademie.de
Web: https://www.iu-akademie.de

Kurs online ansehen

01 Kursbeschreibung

Mehr Kreativität bedeutet mehr Ausdruckskraft. Du weißt, dass digitale Inhalte multimedial gedacht und umgesetzt werden müssen. Denn Audio- und Videoformate sind auf dem Vormarsch - und Du nun auch. Denn nach Deiner Online-Weiterbildung Digital Design - Audio- und Videoformate setzen Unternehmen auf Dich und Deine Design-Fähigkeiten. Du machst Kreativität zur greifbaren Realität. Mit Deinem Verständnis für Audio- und Videoformate wirst Du die treibende Kraft in der digitalen Kommunikation. In Deiner Online-Weiterbildung Digital Design - Audio- und Videoformate lernst Du, wie Du Audio- und Videoformate effektiv einsetzt, um beeindruckende digitale Inhalte zu erstellen. Dabei erwirbst Du nicht nur technische Fähigkeiten, sondern entwickelst auch ein tiefes Verständnis für die psychologischen Aspekte der Mediennutzung. In Deiner Weiterbildung wirst Du Dich intensiv mit den Technologien Augmented, Mixed und Virtual Reality auseinandersetzen und lernen, wie Du diese in Deinen Projekten einsetzen kannst. Du wirst auch die Grundlagen der audio-visuellen Medienproduktion erlernen - einschließlich Fotografie, Filmproduktion, Tontechnik und 2D/3D-Animationstechnik. Darüber hinaus befasst Du Dich mit der menschlichen Wahrnehmung und der Wirkung von Medien auf die Gesellschaft. Nach Deiner Online-Weiterbildung Digital Design - Audio- und Videoformate an der IU Akademie wirst Du in der Lage sein, innovative digitale Inhalte zu erstellen, die auf den neuesten Technologien basieren und die User:innen überzeugen.

02 Lehrplan & Module

1. Grundlagen audio-visuelle Medien

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.
Kursinhalte
Einführung in das Thema audio-visuelle Medien Begriffsdefinition und Anwendungsbeispiele audio-visueller Medien
Überblick über die gebräuchlichsten audio-visuellen Medien und ihre vielfältigen Ausprägungen
Der audio-visuelle Workflow – die Vorproduktion
Der audio-visuelle Workflow – die Produktion
Der audio-visuelle Workflow – die Postproduktion
Audio-visuelle Bild- und Tonkomposition Motivgestaltung
Atmosphäre und Stimmung
Audio-visuelle Medienformate und Technik Fotografische Aufnahmeformate
Fotografische Aufnahmetechnik
Fotogrammetrie
CGI – Computer Generated Imaging
Realdreh-Aufnahmeformate
Realdreh-Aufnahmetechnik
Animation 2D
Animation 3D
Das fotografische Bild – Werkzeuge der Postproduktion Farbmanagement (Color Management)
RAW-Entwicklung
Bildbearbeitung
Das Bewegtbild – Werkzeuge der Postproduktion Bild-/Ton-Schnitt
Bildbearbeitung und Compositing
Fakten zum Modul: Niveau: Bachelor · Unterrichtssprache: Deutsch · 5 ECTS-Punkte · Modulprüfung: Fallstudie

2. Medienpsychologie

Dieser Kurs bietet einen Einstieg und Überblick über das Gebiet der Medienpsychologie. Nach einem Überblick über dieses Fachgebiet und dessen Entwicklung, wird zunächst der menschliche Wahrnehmungsapparat vorgestellt und die visuelle und auditive Wahrnehmung diskutiert. Anschließend wird vermittelt, wie das menschliche Gehirn aufgebaut ist und welche Theorien es zum Gedächtnis gibt. Danach wird vorgestellt, wie die individuelle Medienselektion und Medienrezeption funktioniert, bevor einige Modelle für die Medienwirkung diskutiert werden. Abschließend werden Theorien aus dem Gebiet Medien und Gesellschaft vorgestellt.
Kursinhalte
Grundlagen der Medienpsychologie Gebiete der Psychologie und Medienpsychologie
Geschichte der Medienpsychologie
Methoden der Medienpsychologie
Wahrnehmung und Aufmerksamkeit Kognitionspsychologische Grundlagen
Visuelle Wahrnehmung
Auditive Wahrnehmung
Aufmerksamkeit
Wissen und Gedächtnis Gedächtnisprozesse
Gedächtnissysteme
Wissensrepräsentation
Erinnern und Vergessen
Medienselektion und Medienrezeption Faktoren der Medienselektion
Kognitive Prozesse der Medienrezeption
Emotionen bei der Medienrezeption
Eintauchen in mediale Welten
Medienwirkung und Medienkompetenz Kognitive Medienwirkung
Soziale Aspekte der Medienwirkung
Persuasion und Werbung
Verhaltensbezogene Medienwirkung
Metamodell der Medienwirkung
Medienkompetenz
Computervermittelte Kommunikation und Mensch-Computer-Interaktion Computervermittelte Kommunikation
Psychologische Prozesse der CvK
Modelle der CvK
Mensch-Computer-Interaktion
Modelle der MCI
Gestaltung und Wirkung der CvK
Fakten zum Modul: Niveau: Bachelor · Unterrichtssprache: Deutsch · 5 ECTS-Punkte · Modulprüfung: Examen, 90 Minuten

3. Augmented, Mixed und Virtual Reality

Die Technologien Augmented, Mixed und Virtual Reality (AR, MR und VR) gewinnen in einer Vielzahl von Anwendungsgebieten zunehmend an Bedeutung. Hierbei kommen neuartige Hardwaregeräte und Interaktionsformen zum Einsatz. Neben den technischen Besonderheiten behandelt dieser Kurs Aspekte der menschlichen Wahrnehmung und Ansätze zur Entwicklung von AR-/VR-Anwendungen.
Die Definition und Abgrenzung der Begriffe Augmented, Mixed und Virtual Reality sowie die Demonstration von Anwendungsbeispielen geben den Studierenden zunächst ein Verständnis über das Gebiet.
Um Nutzern das Vorhandensein einer virtuellen Welt bzw. von virtuellen Objekten zu suggerieren, müssen Aspekte der menschlichen Wahrnehmung herangezogen werden. Basierend auf den Grundlagen der menschlichen Informationsverarbeitung werden die Phänomene, Probleme und Lösungen aufgezeigt, die in AR- und VR-Anwendungen berücksichtigt werden müssen.
AR- und VR-Systeme lassen sich auf verschiedene Weise realisieren. Dieser Kurs greift verschiedene Ausgabeformen, Trackingverfahren und Interaktionsmöglichkeiten auf. Zusätzlich werden weitere Techniken herausgestellt, die speziell im AR-Bereich von Bedeutung sind.
Die Softwareentwicklung im AR- und VR-Bereich erfordert ggf. die Anwendung von speziellen Prozessen. Dieser Kurs vermittelt ausgewählte Ansätze, die beim Design, Prototyping und Testen von AR- und VR-Anwendungen hilfreich sind.
Abschließend wird ein Ausblick auf zukünftige Anwendungen und das Forschungspotenzial von Augmented, Mixed und Virtual Reality gegeben.
Kursinhalte
Einführung zu Augmented, Mixed und Virtual Reality Definition und Abgrenzung der Begriffe
Einsatzbereiche und Anwendungsbeispiele von VR und AR
Wahrnehmungsaspekte Menschliche Informationsverarbeitung
Visuelle Wahrnehmung
Multisensorische Wahrnehmung
Phänomene, Probleme und Lösungen
Virtual Reality-Ausgabegeräte Halterungen für Smartphones
Einfache 3-Degrees-of-Freedom-VR-Brillen
6-Degrees-of-Freedom-VR
Multisensorik
Augmented Reality-Ausgabegeräte Tracking
Video See-Through vs. Optical See-Through vs. Projektion
Generelle Unterschiede zwischen Devices
Eingabegeräte Controller und andere Devices
Touchpads
Voice Commands
Finger Tracking
Eye Tracking
Neurofeedback
Interaktion in virtuellen und erweiterten Realitäten Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion
Selektion
Manipulation von Objekten
Navigation
Wahrnehmungsvariablen
Entwicklungsaspekte Iterative Entwicklungsansätze für VR/AR-Anwendungen
Design-Techniken
Prototyping
Evaluierung
Zukunft von Augmented, Mixed und Virtual Reality Ausblick auf zukünftige Anwendungen
Schwerpunkte für künftige Forschungsarbeiten
Fakten zum Modul: Niveau: Bachelor · Unterrichtssprache: Deutsch · 5 ECTS-Punkte · Modulprüfung: Examen, 90 Minuten

4. Projekt: Audio-visuelle Medien

Die Studierenden werden in diesem Kurs eine praktische Einführung in das Themenfeld der Produktion audio-visueller Medien erhalten. Neben der Vermittlung von zentralen Kenntnissen über die einzelnen Arten von audio- und audiovisuellen Medien und ihren Einsatzfeldern stehen die einzelnen Genres im Fokus der Betrachtung und Analyse. Schließlich sollen die Studierenden befähigt werden, selbst audio-visuelle Beiträge zu erstellen und im Rahmen eines Beispielprojekts alle Schritte bzw. Stufen von der Idee bis zum fertigen Produkt einzuüben.
Kursinhalte
Die Studierenden vertiefen ihre Kenntnisse in Bezug auf die Realisation von audio-visuellen Projekten, insbesondere mit Blick auf zielgruppenadäquaten und medienspezifischen Einsatz der verschiedenen Genres und Formate. Sie lernen selbständig Themen audio-visuell aufzubereiten und eigene Beiträge zu produzieren. Dabei werden sie für Problemstellungen sensibilisiert und lernen, diese präventiv zu erkennen und selbstständig zu lösen.
Fakten zum Modul: Niveau: Bachelor · Unterrichtssprache: Deutsch · 5 ECTS-Punkte · Modulprüfung: Portfolio

03 Enthaltene Zertifikate

Trägerzertifikat: Zeugnis auf Hochschulniveau

04 Voraussetzungen

Vorkenntnisse

Niveau: Keine Vorerfahrung

Zulassungsvoraussetzung: gute Deutschkenntnisse auf B2-Niveau.

Die Weiterbildung ist auf dem inhaltlichen Niveau eines Bachelor Studiengangs. Eine Weiterbildung auf Bachelor-Niveau vermittelt grundlegende Kenntnisse und Fähigkeiten in einem bestimmten Fachbereich.

Technische Voraussetzungen

Laptop mit Internetzugang.

05 Zielgruppen & Berufsperspektiven

- Arbeitssuchende
- Fachkräfte

Mögliche Berufsbilder: Multimedia-Designer, Motion Designer, Videograf

NÄCHSTER SCHRITT

Kursdetails online ansehen und Anbieter kontaktieren

IU Akademie IU Internationale Hochschule · Juri-Gagarin-Ring 152, 99084 Erfurt
030 22027283 · weiterbildung@iu-akademie.de · https://www.iu-akademie.de

Online ansehen