

Inhalt

A	Grundlagen	
1	Theoretische Grundlagen	12
1.1	Medien als Phänomen	12
1.1.1	Definition von Medien	12
1.1.2	Klassifikationen	14
1.1.3	Medien: Ein vertieftes Verständnis	18
1.2	Direkte persönliche Kommunikation	21
1.2.1	Bedeutung des Kontexts	21
1.2.2	Bedeutung der Sprache	23
1.2.3	Verbale und non-verbale Kommunikation	24
1.2.4	Erfolgsbedingungen guter Kommunikation	26
1.3	Mediale Kommunikation	33
1.3.1	Grundformen medialer Kommunikation	33
1.3.2	Kontextorientierter Medieneinsatz	35
1.3.3	Journalismus und Publizistik	38
1.3.4	Unternehmenskommunikation	44
1.4	Modelle der Medien	49
1.4.1	Bedeutung der Perspektive	49
1.4.2	Ein einfacher Modellansatz: Die Lasswell-Formel	53
1.4.3	Grundmodelle der Kommunikation	55
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	58
2	Medien im Kommunikationsprozess	60
2.1	Kommunikatoren	60
2.1.1	Medienunternehmen	62
2.1.2	Wirtschaftsunternehmen und Organisationen	70
2.1.3	Staat	72
2.1.4	Privatpersonen	73
2.2	Botschaften	74
2.2.1	Grundbausteine: Inhalt und Form	74
2.2.2	Information	78
2.2.3	Unterhaltung	82
2.2.4	Kultur, Wissenschaft und Bildung	84
2.2.5	Mischformen	85
2.3	Transportwege	86
2.3.1	Physischer Transport	87
2.3.2	Netzbasierter Transport	88
2.4	Rezipienten	92
2.4.1	Rezipienten als Zielgruppen	92
2.4.2	Massenkommunikation: Publikum	95
2.4.3	Unternehmenskommunikation: Zielgruppen	98
2.5		
2.5.1	Medien und Individuum	101
2.5.2	Medien und Gesellschaft	104
2.5.3	Medien und Politik	111
2.5.4	Medien und Wirtschaft	114
2.5.5	Medienethik	116
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	118
3	Medien in der Praxis	120
	Geschichte der Medien	120
	Technologische Perspektive	121
	Politische Perspektive	125
	Gesellschaftlich-kulturelle Perspektive	128
	Wirtschaftliche Perspektive	130
	Die Medien: Eine Zeitreise	132
	Die Medien im Überblick	138
	Mediennutzung	138
	Umsätze und Beschäftigung	140
	Werbemarkt	142
	Printmedien	144
	Zeitungen	144
	Zeitschriften	148
	Bücher	152
	Druck- und Papierindustrie	156
	Elektronische Medien	158
	Fernsehen	158
	Film und Kino	164
	Radio	168
	Musik	172
	Video- und Computerspiele	176
	Internet und die TIME-Branche	180
	Internet	180
	TIME-Branche	184
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	188
B	Gestaltung und Produktion	
4	Elementares Gestalten	192
	Grundsätze der Gestaltung	192
	Sehen und wahrnehmen	193
	Wahrnehmungskette	193
	Wahrnehmungsarten	195
	Gestaltgesetze	195

4.3	Formelemente der Gestaltung	200	6	Bild	276
4.3.1	Der Punkt	201	6.1	Fotografie	276
4.3.2	Die Linie	202	6.1.1	Camera Obscura	276
4.3.3	Die Fläche	203	6.1.2	Fotografischer Prozess	277
4.4	Gestalten mit Formen	204	6.1.3	Analoge Fotografie	287
4.4.1	Formanordnung	205	6.1.4	Digitale Fotografie	291
4.4.2	Formbeziehung	207	6.2	Gestalten von Bildern	297
4.5	Gestalten mit Farbe	212	6.2.1	Funktion des Standbildes	297
4.5.1	Farbensehen	212	6.2.2	Einstellungen	298
4.5.2	Farbwahrnehmung	213	6.2.3	Perspektive	300
4.5.3	Farbordnung	214	6.2.4	Raumtiefe	301
4.5.4	Farbwirkung	219	6.2.5	Denken in Schwarzweiß	301
4.5.5	Farbkontraste	222	6.2.6	Denken in Farbe	302
4.5.6	Farbharmonie	224	6.2.7	Kontur und Umriss	302
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	226	6.2.8	Muster und Struktur	303
			6.2.9	Licht und Schatten	303
			6.2.10	Schärfe und Unschärfe	303
			6.3	Bildkommunikation	304
5	Typografie	228	6.3.1	Bearbeiten von Bildern	310
5.1	Grundsätze der Typografie	228	6.3.2	Digitalisieren	310
5.1.1	Kommunikationsaspekt	228	6.3.3	Entwickeln	313
5.1.2	Aufgaben der Typografie	229	6.3.4	Bildoptimierung	314
5.2	Geschichte der Typografie	230	6.4	Verfremdungen	318
5.2.1	Ursprünge der Schrift	230	6.4.1	Einsatz in Medienproduktionen	320
5.2.2	Entwicklung des Alphabets	231	6.4.2	Datenmengen	320
5.2.3	Mittelalterliche Handschriften	233	6.4.3	Bilddateiformate	321
5.2.4	Druckschriften	234		Bildformate	322
5.3	Gestalten mit Schrift	238		Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	323
5.3.1	Schriften bezeichnen	238			
5.3.2	Klassifikation der Druckschriften nach DIN 16518	239			
5.3.3	Klassifikation der Druckschriften in der Praxis	242	7	Grafik	324
5.3.4	Schriftwirkung	244	7.1	Technische Merkmale	324
5.3.5	Schriften mischen	247	7.1.1	Vektorgrafik	324
5.4	Mikrotypografie	248	7.1.2	Pixelgrafik	325
5.4.1	Buchstabe und Wort	248	7.2	Darstellungsmethoden	326
5.4.2	Vom Buchstaben zur Schrift	251	7.2.1	Entwurfszeichnung	326
5.5	Makrotypografie	256	7.2.2	Prinzipdarstellung	327
5.5.1	Lesefreundlichkeit	256	7.2.3	Ergonomische Darstellung	327
5.5.2	Seitengestaltung	259	7.2.4	Schematische Darstellung	328
5.5.3	Satzarten	262	7.2.5	Dimensionsdarstellung	328
5.5.4	Typografische Gliederung	264	7.2.6	Explosionsdarstellung	329
5.6	Typografisches Erscheinungsbild	266	7.2.7	Gerenderte Darstellung	329
5.7	Visuelles Erscheinungsbild	272	7.3	Räumliche Darstellung	330
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	274	7.3.1	Perspektivische Darstellung	330
			7.3.2	Axonometrische Darstellung	333

7.3.3	Darstellung in Ansichten	335	9.3.5	Rendering	396
7.3.4	Steigerung der räumlichen Wirkung	336	9.4	Virtual Reality	397
7.4	Flächige Darstellung	338	9.4.1	2D-VR-Systeme	397
7.4.1	Zeichen	338	9.4.2	3D-VR-Systeme	400
7.4.2	Zeichensysteme	340	9.4.3	3D-VR-Simulatoren	400
7.5	Informationsdarstellungen	342	9.4.4	Augmented Reality	402
7.5.1	Informationsorganisation	342		Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	403
7.5.2	Diagrammarten	344			
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	348			
8	Bewegtbild	350	10	Audio	404
8.1	Dynamische Bildwechsel	351	10.1	Töne	405
8.1.1	Visuelle Blende	351	10.1.1	Physik der Töne	406
8.1.2	Auf- und Abblenden	352	10.1.2	Empfindung von Tönen	407
8.1.3	Einblendungen	353	10.1.3	Raumakustik	413
8.2	Film und Video	354	10.2	Funktion von Tönen	416
8.2.1	Vom Film zum Video	354	10.2.1	Sprechtext	416
8.2.2	Analoges vs. digitales Video?	354	10.2.2	Musik	417
8.2.3	Analoge Videotechnik	355	10.2.3	Geräusch	418
8.2.4	Digitale Videotechnik	358	10.2.4	Töne in interaktiven Anwendungen	420
8.3	Filmgestaltung	363	10.3	Tonaufnahme	422
8.3.1	Bewegung	363	10.3.1	Konzeptionelle Vorüberlegungen	422
8.3.2	Richtung	365	10.3.2	Technik	426
8.3.3	Beleuchtung	366	10.3.3	Soundkarte	437
8.3.4	Aufnahmetechniken	367	10.3.4	Harddisk-Recording	439
8.4	Video-Produktion	369	10.3.5	Software für Ton und Bild	440
8.4.1	Drehbuch	370	10.4	Tonbearbeitung	441
8.4.2	Nachbearbeitung und Videoschnitt	373	10.4.1	Bearbeitungsschritte	441
8.4.3	Video-Ausgabe	379	10.4.2	Datenreduktion	445
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	383	10.5	Integration und Wiedergabe	447
9	Animation	384	10.5.1	Tomischung	447
9.1	Prinzip der Animation	384	10.5.2	Anwenderbezug	448
9.1.1	Bewegungswahrnehmung	384	10.6	Ton und Internet	449
9.1.2	Bildraten in der Animation	385		Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	453
9.1.3	Phasenanimation	385			
9.1.4	Pfadanimation	387			
9.2	Techniken der Bewegungsanimation	388			
9.2.1	Schlüsselbildtechnik	388	11	Druck	454
9.2.2	Positions-Interpolation	388			
9.2.3	Form-Interpolation	389			
9.3	3D-Animation	389			
9.3.1	Modellierung	390			
9.3.2	Rigging	393			
9.3.3	Mapping und Shading	394			
9.3.4	Animation	395			
			11.1	Bildvorlagen	455
			11.1.1	Druckqualität	455
			11.1.2	Eingabeauflösug, Datenvolumen bei Bildern .	458
			11.2	Colormanagement	460
			11.3	Kontrolle des Druckjobs	462
			11.4	Druckvorstufe	464
			11.4.1	EPS oder PDF erzeugen	464
			11.4.2	Der Proof in der Druckvorstufe	464
			11.4.3	Belichten und Bebildern	465
			11.4.4	Ausschießen	466
			11.5	Druckverfahren	467
			11.5.1	Einteilung der Druckverfahren	467

11.5.2	Hochdruck	467	13.2.3	Newsgroups	522
11.5.3	Flachdruck	468	13.2.4	Foren	524
11.5.4	Tiefdruck	469	13.2.5	Chat	525
11.5.5	Siebdruck	469	13.2.6	WebCams und Telefonie	530
11.5.6	Non-Impact-Printing	470	13.2.7	FTP	532
11.5.7	Computer to Press Verfahrensvergleich	471	13.2.8	Suchdienste und Agenten	533
11.6	Druckmaschinen	472	13.2.9	Mobiles Internet	539
11.6.1	Bogendruckmaschinen	472	13.2.10	Netiquette	543
11.6.2	Rollendruckmaschine	473	13.3	World Wide Web	544
11.6.3	Drucküberwachung	474	13.3.1	Definition WWW	544
11.7	Bedruckstoff, Falzen, Binden	476	13.3.2	Funktionsweise des WWW	544
11.7.1	Bedruckstoff	476	13.4	Zugang zum Internet	545
11.7.2	Falzen	480	13.4.1	Hardware	545
11.7.3	Binden	481	13.4.2	Provider	550
11.8	Praxis	482	13.4.3	Software	551
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	483	13.4.4	Sicherheit im Internet	552
12	Multimedia	484	13.4.5	Publizieren im WWW	554
12.1	Multimediale Anwendungen	484	13.5	Anwendungen	556
12.1.1	Informationssysteme	485	13.5.1	Intranet und Extranet	556
12.1.2	Lernsysteme	486	13.5.2	E-Business und E-Commerce	557
12.1.3	Präsentationssysteme	487	13.5.3	E-Learning	559
12.1.4	Unterhaltungssysteme	488	13.5.4	E-Collaboration	561
12.2	Didaktik und Dramaturgie	490	13.6	Web 2.0	562
12.2.1	Didaktik	490	13.6.1	Wiki	563
12.2.2	Dramaturgie	493	13.6.2	Weblog	564
12.2.3	Montage	496	13.6.3	RSS-Feed	565
12.2.4	Umsetzung	497	13.6.4	Webcast	566
12.3	Struktur	500	13.6.5	Podcasting	567
12.3.1	Strukturwahl	500	13.6.6	Social Networking	568
12.3.2	Leiter-Metapher	501		Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	571
12.3.3	Baum-Metapher	501			
12.3.4	Netzwerk-Metapher	502			
12.4	Interaktionen	503			
12.4.1	Dialog- und Benutzerführung	504			
12.4.2	Navigationselemente	510			
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	513			
13	Internet	514	14	Medieninformatik	572
13.1	Grundlagen	515	14.1	Programmieren	572
13.1.1	Definition Internet	515	14.1.1	Klassifizierung der Sprachen	572
13.1.2	Entstehungsgeschichte	515	14.1.2	Grundprinzipien der Programmierung	574
13.1.3	Grundprinzip	517	14.1.3	Grundkonzepte der Programmierung	578
13.2	Dienste im Internet	519	14.2	Sprache des WWW	579
13.2.1	World Wide Web	519	14.2.1	HTML	579
13.2.2	E-Mail	519	14.3	Skriptsprachen	583
			14.3.1	Skriptsprachen in Anwendungsprogrammen .	583
			14.3.2	Client Side Scripting	583
			14.3.3	Server Side Scripting	588
			14.4	Auszeichnungssprachen	590
			14.4.1	SGML	591
			14.4.2	XML	591
			14.4.3	Postscript	594
			14.4.4	PDF	595

14.5	Autorensysteme	596	15.6.3	Abschlussanalyse	647
14.5.1	Auswahl und Beschreibung	596	15.6.4	Schluss-Meeting	648
14.5.2	Systementscheidung	599		Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	649
14.6	Multimedia im Internet	600	16	Akquisition und Präsentation	650
14.6.1	Streaming-Audio und -Video	600	16.1	Akquisition	650
14.6.2	3D-Visualisierung im Web	602	16.1.1	Phasen-Modell der Projekt-Initiierung	650
14.7	Daten-Management	603	16.1.2	Projekt-Start	652
14.7.1	Cross Media und Single Source Publishing	603	16.2	Grundlagen der Präsentation	655
14.7.2	Content Management Systeme	604	16.2.1	Präsentationsziele festlegen	655
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	607	16.2.2	Inhalte aufbereiten	656
			16.2.3	Präsentationen gliedern	657
C	Wirtschaft und Management		16.3	Durchführen von Präsentationen	658
15	Projektmanagement	610	16.3.1	Lampenfieber vor dem Auftritt	658
15.1	Projekt-Entstehung	611	16.3.2	Körpersprache während des Vortrages	658
15.1.1	Auslöser für Projekte	611	16.3.3	Wirkungsvoll sprechen	659
15.1.2	Von der Projekt-Idee zur Basis-Entscheidung	613	16.3.4	Zuhörer begeistern	660
15.2	Projekt-Definition	614	16.4	Präsentationen konzeptionieren und gestalten	661
15.2.1	Problemanalyse	614	16.4.1	Konzeptionelle Aspekte	661
15.2.2	Klärung der Projektziele	615	16.4.2	Funktionale und inhaltliche Flächen	661
15.2.3	Evaluierung der Projekt-Idee	616	16.4.3	Gestalten mit Bild und Text	663
15.2.4	Festlegung des Projektrahmens	619	16.4.4	Gestaltungsprinzipien und Praxishinweise	666
15.2.5	Start-Freigabe und Auftrag	619	16.5	Medieneinsatz	667
15.3	Projekt-Start	620	16.5.1	Foliенpräsentation am Tageslichtprojektor	667
15.3.1	Ausgangslage	620	16.5.2	Dia- und Videopräsentation	669
15.3.2	Zusammenspiel zwischen Auftraggeber und Auftragnehmer	622	16.5.3	Flip-Chart, Moderationskarten	670
15.3.3	Organisatorische Vorkehrungen	624	16.5.4	Computerpräsentation	672
15.3.4	Effektive Information und Kommunikation	626		Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	673
15.3.5	Optimale Zusammenarbeit im Team	628	17	Medienrecht	674
15.3.6	Kick-Off-Meeting	631	17.1	Überblick über das Medienrecht	675
15.4	Projekt-Planung	632	17.1.1	Medienrelevantes Grundlagenrecht	676
15.4.1	Anforderungen des Auftraggebers: Lastenheft	632	17.1.2	Presserecht	680
15.4.2	Produkt-Planung	632	17.1.3	Rundfunkrecht	681
15.4.3	Planung der Projektabwicklung: Basisplan	635	17.1.4	Multimedierecht	683
15.4.4	Kostenplanung und Budget	640	17.1.5	Internationales Medienrecht	684
15.4.5	Dokumentation der Projekt-Planung: Pflichtenheft	641	17.2	Urheberrecht im Fokus	685
15.4.6	Pre-Production-Meeting	642	17.2.1	Praxisbeispiele	685
15.5	Projekt-Durchführung	643	17.2.2	Bedeutung des Urheberrechts	693
15.5.1	Projekt-Steuerung	643	17.2.3	Werk als Schutzgegenstand	694
15.5.2	Projekt-Controlling	644	17.2.4	Urheber als Werkschöpfer	697
15.6	Projekt-Abschluss	646	17.2.5	Geschützte Rechte	699
15.6.1	Abschluss im Hinblick auf den Auftraggeber	646	17.2.6	Einräumung von Nutzungsrechten	700
15.6.2	Administrativer Abschluss	646		Verwertungspraxis	701
				Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	705

18	Kalkulation	706
18.1	Typische Kosten von Medienprodukten	707
18.1.1	Herstellungskosten	707
18.1.2	Einsatzkosten	708
18.2	Ein 5-Schritte-Konzept der Kalkulation	709
18.2.1	Das Drehbuch – die Grundlage der Kalkulation	709
18.2.2	Ablauf der Kalkulation	710
18.3	Kalkulationsbeispiele	712
18.3.1	Film-Kalkulation	712
18.3.2	Multimedia-Kalkulation	722
18.3.3	Buch-Kalkulation	725
18.3.4	Kalkulation einer Drucksache	727
18.3.5	Kalkulation eines Video- / Computerspiels	729
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	731
19	Medienproduktion	732
19.1	Medialer Produktionsprozess im Überblick	732
19.2	Produktion einer Tageszeitung	734
19.2.1	Daten und Fakten	734
19.2.2	Herstellungsvorgang	735
19.2.3	Von der Meldung zum Artikel	736
19.2.4	Druckprozess	738
19.2.5	Newsroom	739
19.3	Buch-Produktion	742
19.3.1	Buch-Wertschöpfungsprozess im Überblick	742
19.3.2	Produkterstellung durch den Verlag	742
19.4	Produktion von Radiosendungen	744
19.4.1	Radio-Workflow im Überblick	744
19.4.2	Radio-Team	745
19.4.3	Programmplanung	747
19.4.4	Integration vorproduzierter Sendungselemente	750
19.4.5	Sendearbeitung	752
19.5	Film- und Fernsehproduktion	754
19.5.1	Phasen einer Filmproduktion im Überblick	754
19.5.2	Pre-Production	755
19.5.3	Produktion	756
19.5.4	Post-Production	758
19.6	Multimedia-Produktion	760
19.6.1	Projektbeteiligte	760
19.6.2	Konzeption	766
19.6.3	Realisierung	775
19.6.4	Einführung	779
19.7	Gestaltungsaspekte in der Produktentwicklung	781
19.7.1	Phasen der Produktgestaltung	781
19.7.2	Produktbeispiele	783
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	786
20	Marketing	788
20.1	Marketing-Instrumentarium	788
20.1.1	Definition Marketing	788
20.1.2	Produktpolitik	789
20.1.3	Präsenzpolitik	791
20.1.4	Profilpolitik	792
20.1.5	Unterschiedliche Medienprodukte – anderes Marketing	793
20.2	Medienprodukte als Publikation	794
20.2.1	Marketing-Mix bei Medienunternehmen	794
20.2.2	Vermarktung von Trägermedien	796
20.2.3	Vermarktung elektronisch verbreiteter Inhalte	797
20.3	Medienprodukte in der Unternehmenskommunikation	799
20.3.1	Übersicht	799
20.3.2	Medienprodukte in Management, Beschaffung und Produktion	800
20.3.3	Medienprodukte im Produkt- und Absatzbereich	801
20.4	Im Fokus: Werbung	803
20.4.1	Rolle und Bedeutung der Werbung	803
20.4.2	Werbemittel	808
20.4.3	Werbeträger	814
20.4.4	Werbeerfolgskontrolle	816
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	817
	Sachwortverzeichnis	818
	Firmenverzeichnis	836