

Inhalt

A Grundlagen

1 Medien in der Theorie 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 der Sprache 21

1.2.2 Verbale und non-verbale Kommunikation 23

1.2.3 Unterstützende technische Hilfsmittel 24

1.3 Mediale Kommunikation 25

1.3.1 Zusammenhang von Medien
und Kommunikation 25

1.3.2 Textkommunikation 30

1.3.3 Bildkommunikation 31

1.3.4 Audiovisuelle Kommunikation 37

1.3.5 Multimediale Kommunikation 38

1.4 Modelle der Medien 39

1.4.1 Ein einfacher Modellansatz: Die Lasswell-Formel 39

1.4.2 Grundmodelle der Kommunikation 46

1.4.3 Bedeutung der Perspektive 49
Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise . . 53

2 Medien in der Praxis 54

2.1 Die Medien im Überblick 54

2.2 Zeitungen 58

2.2.1 Basis-Informationen 58

2.2.2 Gattungen von Tageszeitungen 60

2.2.3 Trends und Perspektiven 61

2.3 Zeitschriften 62

2.3.1 Basis-Informationen 62

2.3.2 Gattungen von Zeitschriften 64

2.3.3 Trends und Perspektiven 65

2.4 Buch 66

2.4.1 Basis-Informationen 66

2.4.2 Nutzung und Gattungen 68

2.4.3 Trends und Perspektiven 69

2.5 Druck- und Papierindustrie 70

2.6 Radio 72

2.6.1 Basis-Informationen 72

2.6.2 Öffentlich-rechtlicher Rundfunk 74

2.6.3 Private Rundfunkveranstalter 76

2.6.4 Programm und Nutzung 78

2.6.5 Trends und Perspektiven 79

2.7 Fernsehen 80

2.7.1 Basis-Informationen 80

2.7.2 Institutionelle Grundlagen 82

2.7.3 Konsequenzen der Digitalisierung 83

2.7.4 Programm und Nutzung 85

2.7.5 Funktionen der Massenmedien 86

2.7.6 Trends und Perspektiven 90

2.8 Film und Kino 92

2.8.1 Basis-Informationen 92

2.8.2 Film-Wertschöpfungskette 94

2.8.3 Trends und Perspektiven 95

2.9 Musik 96

2.9.1 Basis-Informationen 96

2.9.2 Musik-Wertschöpfungskette 98

2.9.3 Trends und Perspektiven 99

2.10 Internet 100

2.10.1 Basis-Informationen 100

2.10.2 Funktionen und Nutzungsformen 102

2.10.3 Trends und Perspektiven 103

2.11 Video- und Computerspiele 104

2.11.1 Basis-Informationen 104

2.11.2 Nutzungsformen und Kosten 106

2.11.3 Trends und Perspektiven 107

2.12 TIME-Branche 108

2.12.1 Basis-Informationen 108

2.12.2 Vom Telefon zur Konvergenz 110

2.12.3 Trends und Perspektiven 111

Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise . . 112

3 Geschichte der Medien 114

3.1 Technologische Perspektive 115

3.2 Politische Perspektive 119

3.3 Gesellschaftlich-kulturelle Perspektive 122

3.4 Wirtschaftliche Perspektive 123

3.5 Zeitreise 125

Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise . . 131

B Gestaltung und Produktion

4 Elementares Gestalten 134

4.1 Grundsätze der Gestaltung 134

4.2 Sehen und wahrnehmen 135

4.2.1	Wahrnehmungskette	135	5.5	Makrotypografie	186
4.2.2	Wahrnehmungsarten	137	5.5.1	Lesefreundlichkeit	186
4.3	Gestaltgesetze	137	5.5.2	Seitengestaltung	188
4.3.1	Figur-Grund-Beziehung	138	5.5.3	Anwendungsbeispiele	194
4.3.2	Das Gesetz der Nähe	138		Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	198
4.3.3	Das Gesetz der Geschlossenheit	138	6	Bild	200
4.3.4	Das Gesetz der Kontinuität	139	6.1	Fotografie	200
4.3.5	Das Gesetz der Ähnlichkeit	139	6.1.1	Fotografischer Prozess	201
4.3.6	Das Gesetz der Prägnanz	139	6.1.2	Analoge Fotografie	209
4.3.7	Das Gesetz der Erfahrung	140	6.1.3	Digitale Fotografie	213
4.3.8	Anwendungsbeispiele	140	6.2	Gestalten von Bildern	219
4.4	Formelemente der Gestaltung	142	6.2.1	Funktion des Standbildes	219
4.4.1	Der Punkt	143	6.2.2	Einstellungen	220
4.4.2	Die Linie	144	6.2.3	Perspektive	222
4.4.3	Die Fläche	145	6.2.4	Raumtiefe	223
4.5	Gestalten mit Formen	146	6.2.5	Denken in Schwarzweiß	223
4.5.1	Formanordnung	147	6.2.6	Denken in Farbe	224
4.5.2	Formbeziehung	149	6.2.7	Kontur und Umriss	224
4.5.3	Formwirkung	152	6.2.8	Muster und Struktur	225
4.5.4	Anwendungsbeispiel	153	6.2.9	Licht und Schatten	225
4.6	Gestalten mit Farbe	154	6.2.10	Schärfe und Unschärfe	225
4.6.1	Farbensehen	154	6.3	Bearbeiten von Bildern	226
4.6.2	Farbwahrnehmung	155	6.3.1	Digitalisieren	226
4.6.3	Farbordnung	156	6.3.2	Entwickeln	229
4.6.4	Farbwirkung	160	6.3.3	Bildoptimierung	230
4.6.5	Farbkontraste	163	6.3.4	Verfremdungen	234
4.6.6	Farbharmonie	164	6.4	Einsatz in Medienproduktionen	236
4.6.7	Anwendungsbeispiel	165	6.4.1	Datenmengen	236
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	166	6.4.2	Farben für das Web	238
5	Typografie	168	6.4.3	Bilddateiformate	239
5.1	Grundsätze der Typografie	168	6.4.4	Bildformate	240
5.2	Geschichte der Schrift	169		Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	241
5.3	Gestalten mit Schrift	170	7	Grafik	242
5.3.1	Schriften bezeichnen	170	7.1	Technische Merkmale	242
5.3.2	Klassifikation der Druckschriften		7.1.1	Vektorgrafik	242
	nach DIN 16518	171	7.1.2	Pixelgrafik	243
5.3.3	Schriftwirkung	174	7.2	Darstellungsmethoden	244
5.3.4	Klassifikation der Druckschriften		7.2.1	Entwurfszeichnung	244
	in der Praxis	176	7.2.2	Prinzipdarstellung	245
5.3.5	Anwendungsbeispiel	177	7.2.3	Ergonomische Darstellung	245
5.4	Mikrotypografie	178	7.2.4	Schematische Darstellung	246
5.4.1	Buchstabe und Wort	178	7.2.5	Dimensionsdarstellung	246
5.4.2	Vom Buchstaben zur Schrift	181			
5.4.3	Anwendungsbeispiel	185			

7.2.6	Explosionsdarstellung	247	9.2.3	Form-Interpolation	305
7.2.7	Gerenderte Darstellung	247	9.3	3D-Animation	305
7.3	Räumliche Darstellung	248	9.3.1	Modellierung	306
7.3.1	Perspektivische Darstellung	248	9.3.2	Rigging	309
7.3.2	Axonometrische Darstellung	251	9.3.3	Mapping und Shading	310
7.3.3	Darstellung in Ansichten	253	9.3.4	Animation	311
7.3.4	Steigerung der räumlichen Wirkung	254	9.3.5	Rendering	312
7.4	Flächige Darstellung	256	9.4	Virtual Reality	313
7.4.1	Zeichen	256	9.4.1	2D-VR-Systeme	313
7.4.2	Zeichensysteme	258	9.4.2	3D-VR-Systeme	316
7.5	Informationsdarstellungen	260	9.4.3	3D-VR-Simulatoren	316
7.5.1	Informationsorganisation	260	9.4.4	Augmented Reality	318
7.5.2	Diagrammarten	262		Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	319
7.5.3	Anwendungsbeispiel	264	10	Audio	320
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	266	10.1	Töne	321
8	Bewegt看	268	10.1.1	Physik der Töne	322
8.1	Dynamische Bildwechsel	269	10.1.2	Empfindung von Tönen	323
8.1.1	Visuelle Blende	269	10.1.3	Raumakustik	329
8.1.2	Auf- und Abblenden	270	10.2	Funktion von Tönen	332
8.1.3	Einblendungen	271	10.2.1	Sprechtext	332
8.2	Film und Video	272	10.2.2	Musik	333
8.2.1	Vom Film zum Video	272	10.2.3	Geräusch	334
8.2.2	Analoges vs. digitales Video?	272	10.2.4	Töne in interaktiven Anwendungen	336
8.2.3	Analoge Videotechnik	273	10.3	Tonaufnahme	338
8.2.4	Digitale Videotechnik	276	10.3.1	Konzeptionelle Vorüberlegungen	338
8.3	Filmgestaltung	280	10.3.2	Technik	342
8.3.1	Bewegung	280	10.3.3	Soundkarte	353
8.3.2	Richtung	282	10.3.4	Harddisk-Recording	355
8.3.3	Beleuchtung	283	10.3.5	Software für Ton und Bild	356
8.3.4	Aufnahmetechniken	284	10.4	Tonbearbeitung	357
8.4	Video-Produktion	286	10.4.1	Bearbeitungsschritte	357
8.4.1	Drehbuch	287	10.4.2	Datenreduktion	361
8.4.2	Nachbearbeitung und Videoschnitt	290	10.5	Integration und Wiedergabe	363
8.4.3	Video-Ausgabe	296	10.5.1	Tonmischung	363
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	299	10.5.2	Anwenderbezug	364
9	Animation	300	10.6	Ton und Internet	365
9.1	Prinzip der Animation	300		Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	369
9.1.1	Bewegungswahrnehmung	300	11	Druck	370
9.1.2	Bildraten in der Animation	301	11.1	Vom Entwurf zum Druck	370
9.1.3	Phasenanimation	301	11.2	Vom Scan zum Druck	371
9.1.4	Pfadanimation	303	11.2.1	Bildvorlage und Ausgabequalität	371
9.2	Techniken der Bewegungsanimation	304	11.3	Schriftfont im Druck	375
9.2.1	Schlüsselbildtechnik	304	11.3.1	PostScript-Schrift	375
9.2.2	Positions-Interpolation	304	11.3.2	TrueType-Schrift	376

11.3.3	Font-Probleme	376
11.4.	Farbe im Druck	377
11.4.1	Colormanagement	377
11.4.2	Farbsysteme	379
11.5	Kontrolle des Druckjobs	380
11.6	Proofen, Belichten, Bebildern	382
11.6.1	Der Proof in der Druckvorstufe	382
11.6.2	Belichten und Bebildern	383
11.6.3	Ausschießen	383
11.7	Druckverfahren	385
11.7.1	Einteilung der Druckverfahren	385
11.7.2	Hochdruck	385
11.7.3	Flachdruck	386
11.7.4	Tiefdruck	387
11.7.5	Digitaler Druck	387
11.8	Druckmaschinen	389
11.8.1	Bogendruckmaschinen	389
11.8.2	Rollendruckmaschine	390
11.8.3	Drucküberwachung	391
11.9	Bedruckstoff, Falzen, Binden	393
11.9.1	Bedruckstoff	393
11.9.2	Falzen	397
11.9.3	Binden	398
11.10	Vom Manuskript zum Buch	399
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	403
12	Multimedia	404
12.1	Multimediale Anwendungen	404
12.1.1	Informationssysteme	405
12.1.2	Lernsysteme	405
12.1.3	Präsentationssysteme	406
12.1.4	Unterhaltungssysteme	407
12.2	Didaktik und Dramaturgie	408
12.2.1	Didaktik	408
12.2.2	Dramaturgie	411
12.2.3	Montage	413
12.2.4	Umsetzung	414
12.3	Struktur	417
12.3.1	Strukturwahl	417
12.3.2	Leiter-Metapher	418
12.3.3	Baum-Metapher	418
12.3.4	Netzwerk-Metapher	419
12.4	Interaktionen	420
12.4.1	Dialog- und Benutzerführung	421
12.4.2	Navigations-elemente	426
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	429

13	Internet	430
13.1	Grundlagen	431
13.1.1	Definition Internet	431
13.1.2	Entstehungsgeschichte	431
13.1.3	Grundprinzip	433
13.2	Dienste im Internet	435
13.2.1	World Wide Web	435
13.2.2	E-Mail	435
13.2.3	Newsgroups	438
13.2.4	Chat	439
13.2.5	WebCams und Telefonie	444
13.2.6	FTP und Telnet	446
13.2.7	Suchdienste und Agenten	447
13.2.8	Mobiles Internet	453
13.2.9	Netiquette	455
13.3	World Wide Web	456
13.3.1	Definition WWW	456
13.3.2	Funktionsweise des WWW	456
13.4	Zugang zum Internet	457
13.4.1	Hardware	457
13.4.2	Provider	461
13.4.3	Software	462
13.4.4	Sicherheit im Internet	463
13.4.5	Publizieren im WWW	465
13.5	Anwendungen	466
13.5.1	Intranet und Extranet	466
13.5.2	E-Business und E-Commerce	467
13.5.3	E-Learning	469
13.5.4	E-Collaboration	470
13.6	Web 2.0	471
13.6.1	Wiki	472
13.6.2	Weblog	473
13.6.3	RSS-Feed	474
13.6.4	Webcast	475
13.6.5	Podcasting	476
13.6.6	Social Networking	477
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	479
14	Medieninformatik	480
14.1	Programmieren	480
14.1.1	Klassifizierung der Sprachen	480
14.1.2	Grundprinzipien der Programmierung	481
14.1.3	Grundkonzepte der Programmierung	485
14.2	Sprache des WWW	486
14.2.1	HTML	486
14.3	Skriptsprachen	490

14.3.1 Skriptsprachen in Anwendungsprogrammen 490
 14.3.2 Client Side Scripting 490
 14.3.3 Server Side Scripting 494
14.4 Auszeichnungssprachen 496
 14.4.1 SGML 497
 14.4.2 XML 497
 14.4.3 Postscript 500
 14.4.4 PDF 501
14.5 Autorensysteme 502
 14.5.1 Auswahl und Beschreibung 502
 14.5.2 Systementscheidung 505
14.6 Multimedia im Internet 506
 14.6.1 Streaming-Audio und -Video 506
 14.6.2 3D-Visualisierung im Web 507
14.7 Daten-Management 509
 14.7.1 Cross Media und Single Source Publishing .. 509
 14.7.2 Content Management Systeme 509
 Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise . 511

C Wirtschaft und Management

15 Projektmanagement 514
15.1 Projekt-Entstehung 515
 15.1.1 Auslöser für Projekte 515
 15.1.2 Von der Projekt-Idee zur Basis-Entscheidung. 517
15.2 Projekt-Definition 518
 15.2.1 Problemanalyse 518
 15.2.2 Klärung der Projektziele 519
 15.2.3 Evaluierung der Projekt-Idee 520
 15.2.4 Festlegung des Projektrahmens 523
 15.2.5 Start-Freigabe und Auftrag 523
15.3 Projekt-Start 524
 15.3.1 Ausgangslage 524
 15.3.2 Zusammenspiel zwischen Auftraggeber
 und Auftragnehmer 526
 15.3.3 Organisatorische Vorkehrungen 528
 15.3.4 Effektive Information und Kommunikation . 530
 15.3.5 Optimale Zusammenarbeit im Team 532
 15.3.6 Kick-Off-Meeting 535
15.4 Projekt-Planung 536
 15.4.1 Anforderungen des Auftraggebers: Lastenheft 536
 15.4.2 Produkt-Planung 536
 15.4.3 Planung der Projektabwicklung: Basisplan .. 539
 15.4.4 Kostenplanung und Budget 544
 15.4.5 Dokumentation der Projekt-Planung: Pflichtenheft 545
 15.4.6 Pre-Production-Meeting 546

15.5 Projekt-Durchführung 547
 15.5.1 Projekt-Steuerung 547
 15.5.2 Projekt-Controlling 548
15.6 Projekt-Abschluss 550
 15.6.1 Abschluss im Hinblick auf den Auftraggeber 550
 15.6.2 Administrativer Abschluss 550
 15.6.3 Abschlussanalyse 551
 15.6.4 Schluss-Meeting 552
 Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise . 553

16 Akquisition und Präsentation ... 554

16.1 Akquisition 554
 16.1.1 Phasen-Modell der Projekt-Initiierung 554
 16.1.2 Projekt-Start 556
16.2 Präsentation 559
 16.2.1 Präsentationsziele festlegen 559
 16.2.2 Inhalte aufbereiten 560
 16.2.3 Präsentation gliedern 561
 16.2.4 Grundsätze der Visualisierung 562
 16.2.5 Vielfalt der Bilder 563
 16.2.6 Folien- und Bildschirmgestaltung 564
16.3 Durchführung der Präsentation 568
 16.3.1 Lampenfieber vor dem Auftritt 568
 16.3.2 Körpersprache während des Vortrages 568
 16.3.3 Wirkungsvoll sprechen 569
 16.3.4 Zuhörer begeistern 570
16.4 Medieneinsatz 571
 16.4.1 Folienpräsentation am Tageslichtprojektor .. 571
 16.4.2 Dia- und Videopräsentation 573
 16.4.3 Flip-Chart, Moderationskarten 574
 16.4.4 Computerpräsentation 576
 Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise . 579

17 Medienrecht 580

17.1 Überblick über das Medienrecht 581
 17.1.1 Medienrelevantes Grundlagenrecht 582
 17.1.2 Presserecht 586
 17.1.3 Rundfunkrecht 587
 17.1.4 Multimediarecht 589
 17.1.5 Internationales Medienrecht 590
17.2 Urheberrecht im Fokus 591
 17.2.1 Praxisbeispiele 591
 17.2.2 Bedeutung des Urheberrechts 599
 17.2.3 Werk als Schutzgegenstand 600
 17.2.4 Urheber als Werkschöpfer 603
 17.2.5 Geschützte Rechte 605

17.2.6	Einräumung von Nutzungsrechten	606	19.7	Gestaltungsaspekte in der Produktentwicklung	687
17.2.7	Verwertungspraxis	607	19.7.1	Phasen der Produktgestaltung	687
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	611	19.7.2	Produktbeispiele	689
18	Kalkulation	612		Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	692
18.1	Typische Kosten von Medienprodukten . .	613	20	Marketing	694
18.1.1	Herstellungskosten	613	20.1	Marketing-Instrumentarium	694
18.1.2	Einsatzkosten	614	20.1.1	Definition Marketing	694
18.2	Ein 5-Schritte-Konzept der Kalkulation. . .	615	20.1.2	Produktpolitik	695
18.2.1	Das Drehbuch – die Grundlage der Kalkulation	615	20.1.3	Präsenzpolitik	697
18.2.2	Ablauf der Kalkulation	616	20.1.4	Profilpolitik	698
18.3	Kalkulationsbeispiele	618	20.1.5	Unterschiedliche Medienprodukte – anderes Marketing	699
18.3.1	Beispiel Film-Kalkulation	618	20.2	Medienprodukte als Publikation	700
18.4	Beispiel Multimedia-Kalkulation	628	20.2.1	Marketing-Mix bei Medienunternehmen . . .	700
18.4.1	Beispiel Buch-Kalkulation	631	20.2.2	Vermarktung von Trägermedien	702
18.4.2	Kalkulation einer Drucksache	633	20.2.3	Vermarktung elektronisch verbreiteter Inhalte	703
18.4.3	Kalkulation eines Video-/ Computerspiels . .	635	20.3	Medienprodukte in der Unternehmenskommunikation	705
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	637	20.3.1	Übersicht	705
19	Medienproduktion	638	20.3.2	Medienprodukte in Management, Beschaffung und Produktion	706
19.1	Medialer Produktionsprozess im Überblick	638	20.3.3	Medienprodukte im Produkt- und Absatzbereich	707
19.2	Beispiel Tageszeitung	640	20.4	Im Fokus: Werbung	709
19.2.1	Daten und Fakten	640	20.4.1	Rolle und Bedeutung der Werbung	709
19.2.2	Herstellungsvorgang	641	20.4.2	Werbemittel	714
19.2.3	Von der Meldung zum Artikel	642	20.4.3	Werbeträger	720
19.2.4	Druckprozess	644	20.4.4	Werbeerfolgskontrolle	722
19.2.5	Beispiel Newsroom	645		Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	723
19.3	Buch-Produktion.	648		Sachwortverzeichnis	724
19.3.1	Buch-Wertschöpfungsprozess im Überblick .	648		Firmenverzeichnis	736
19.3.2	Produkterstellung durch den Verlag	648			
19.4	Produktion von Radiosendungen	650			
19.4.1	Radio-Workflow im Überblick	650			
19.4.2	Radio-Team	651			
19.4.3	Programmplanung	653			
19.4.4	Integration vorproduzierter Sendungselemente	656			
19.4.5	Sendeabwicklung	658			
19.5	Film- und Fernsehproduktion	660			
19.5.1	Phasen einer Filmproduktion im Überblick .	660			
19.5.2	Pre-Production	661			
19.5.3	Produktion	662			
19.5.4	Post-Production	664			
19.6	Multimedia-Produktion	666			
19.6.1	Projektbeteiligte	666			
19.6.2	Konzeption	672			
19.6.3	Realisierung	681			
19.6.4	Einführung	685			