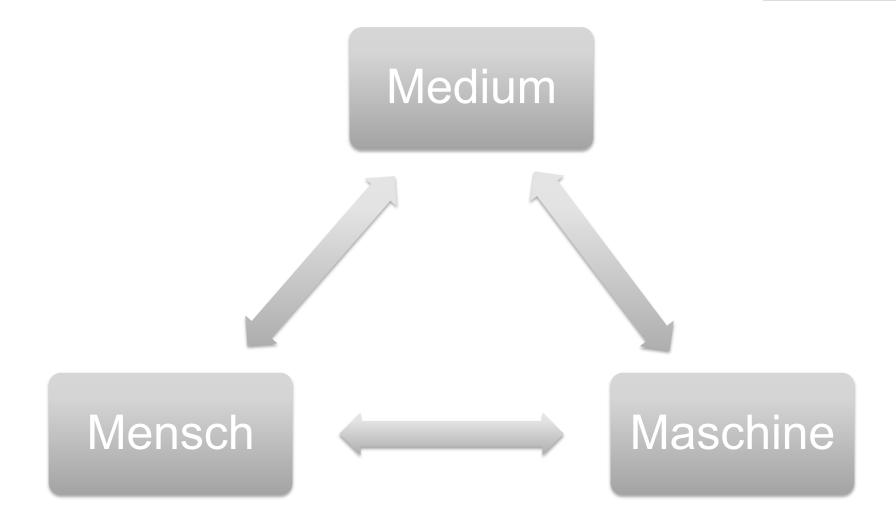


BA800.02/1 Medieninformatik 1+2

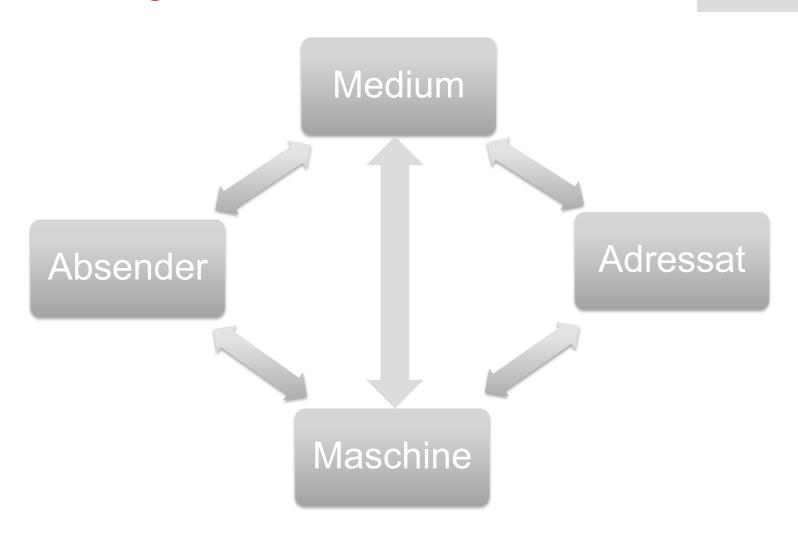
Vorstellung und Überblick

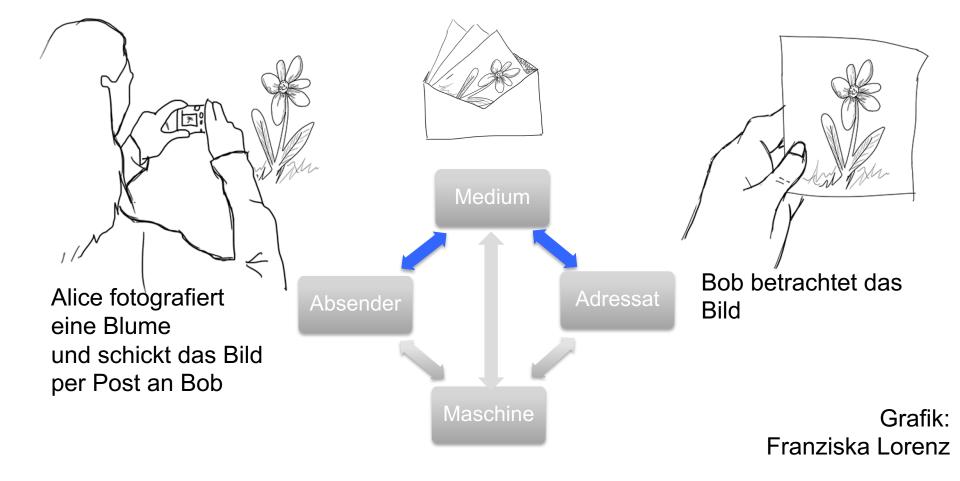
Prof. Dr. Johannes Schöning Vorstellung von Prof. Dr. Udo Frese





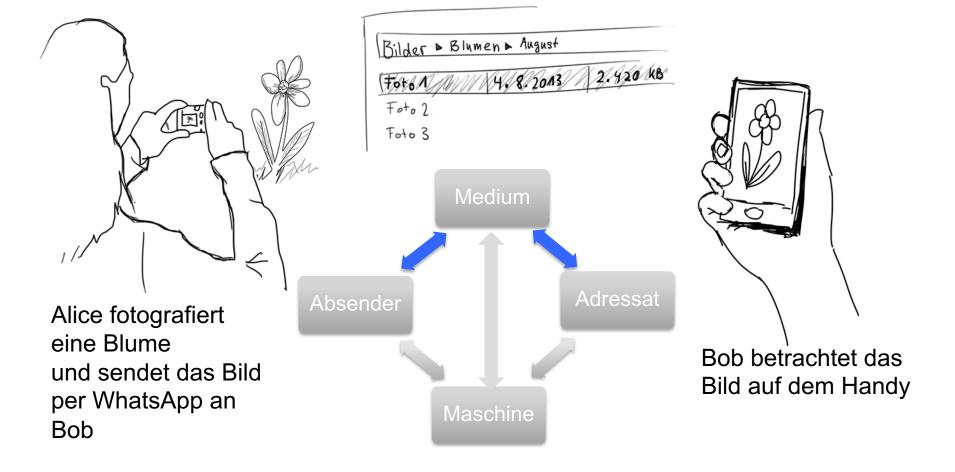




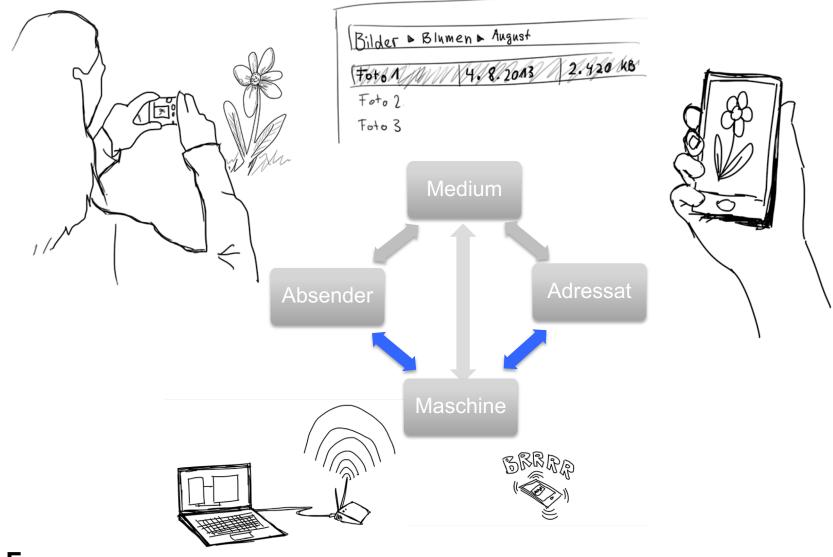


<u>Fragen</u>

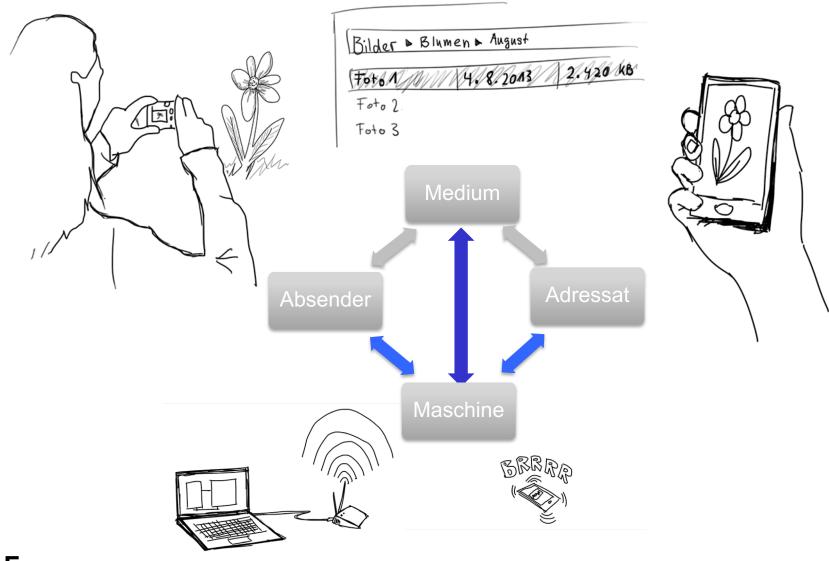
- Wirkung auf Bob?
- Intention von Alice
- Welche Blume (rote Rose? Sonnenblume? Chrysantheme?)?
- Welche Perspektive? Welche Beleuchtung? Welche Blende?



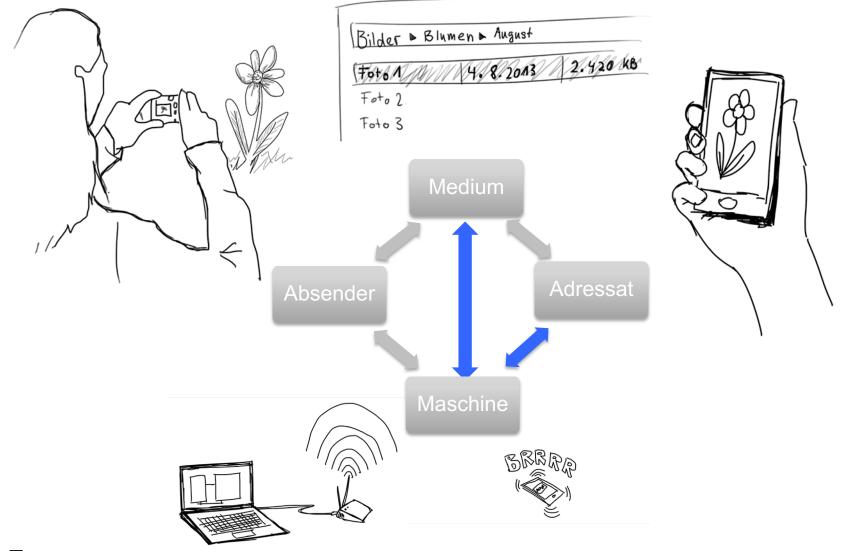
- Erst einmal die selben Fragen
- Größe des Smartphonedisplays? Kontrast?
- Spontane Antwort?



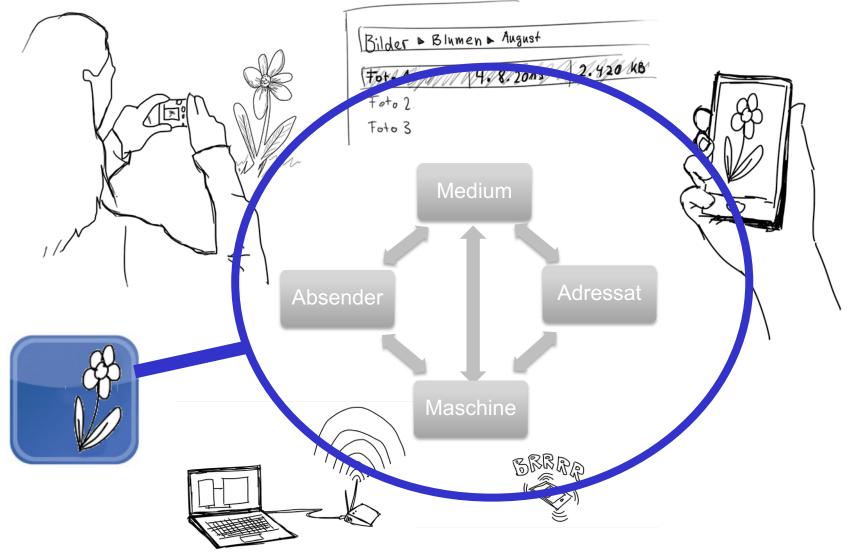
- ▶ informationstechnische Übertragung (Rechnernetze!)
- Wie kommt das Bild in den und aus dem Computer?
- Wie werden Farben in Zahlen übersetzt?



- Mit welchen Beschränkungen?
- Auflösung?
- Reaktionszeit?

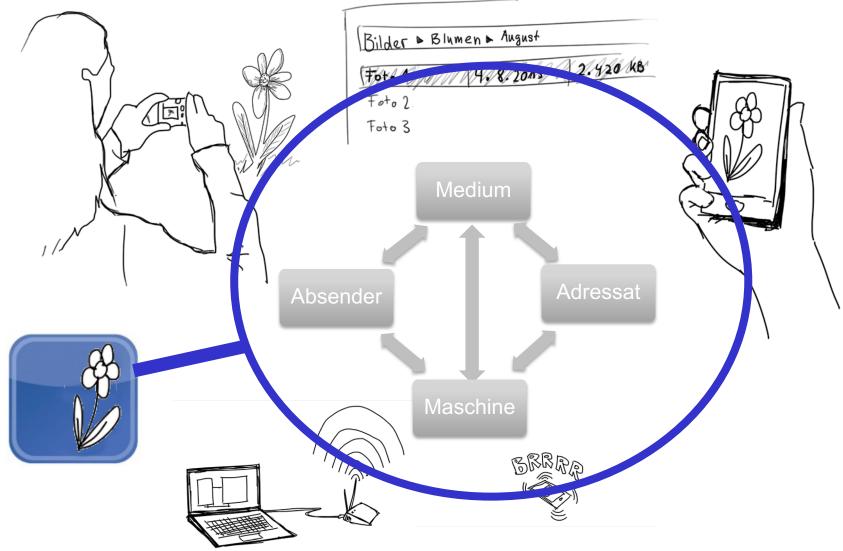


- Welchen Aspekt eines Bildes nehmen Menschen (wie genau) war?
- Kann man dadurch ein Bild mit weniger Bits zu kodieren (JPEG)?
- Macht dies neue Anwendungen möglich (Video!)?



<u>Fragen</u>

- ▶ Ist Teilen von Blumenfotos eine Geschäftsidee? ("flowerbook")
- Wo kommen die Einnahmen her?
- Wie findet man die Kunden?



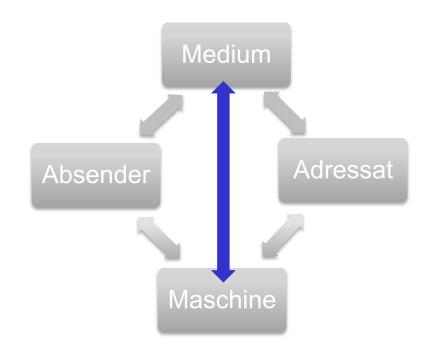
- Was passiert wenn eine Firma alle Blumenbilder auf der Welt speichert?
 - Where have all the flowers gone?



Mensch - Medium - Maschine

Zentrale Mensch – Medium – Maschine Frage

Inwiefern prägen die Einschränkungen und Möglichkeiten der Maschine zusammen mit den Bedürfnissen des Menschen den Charakter des Mediums?



Datum	Thema (Winter)	Datum	Thema (Sommer)
17.10	Einführung	S01	Film Idee, Drehbuch
24.10	Menschliche Wahrnehmung	S02	Drehbuchorte, Storyboard, Kamera
07.11	Digitalisierung; Binärsystem	S03	Schnitt & Licht, Ton
14.11	Kodierung; Huffman-Kodierung	S04	Filmtricktechnik
21.11	Bildkompression; JPEG	S05	3D-Grafik: Modellierung
28.11	Medien- und Urheberrecht	S 06	3D-Grafik: Rendering
05.12	Farbe; Typografie; Bildmanip.	S07	MP3 und MPEG4
12.12	Medienökonomie	S08	Games
19.12	Audio, -schnitt	S09	Mobile Medien, Barrierefreiheit
09.01	Web, HTML	S10	Datenschutz
16.01	CSS; Unicode	S11	3D Koordinaten
23.01	Puffer & Klausurvorbereitung	S12	Neue Benutzerschnittstellen
30.01	Aktuelle Themen der MI	S13	Schauburg Abendtermin
12.02	Klausur 10:00		

- eher technische Anteile (blau)
- eher kreative Anteile (grün)



Struktur der Veranstaltung

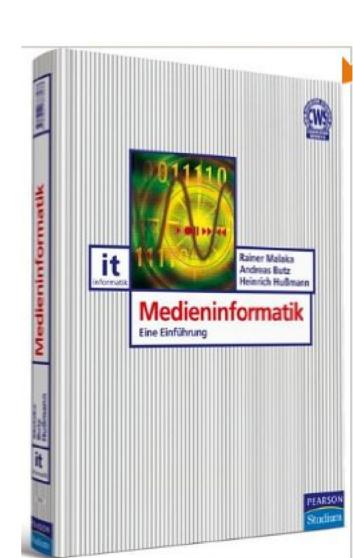
- 2 Semester: Medieninformatik 1+2 (ECTS 2*6)
- Vorlesung Do 12:15-13:45, HS 2010
- Tutorien verschiedene Termine ("Tutorieneinschreibung Erstsemester")
- Start ab der ersten Vorlesung am 17.10.
- Interdisziplinäre Teilnehmer
 - Informatik (Fachinformatik)
 - Digitale Medien (Medieninformatiker und –gestalter)
 - Kommunikations- und Medienwissenschaften
 - General Studies
- Übungsaufgaben einzeln / 3er (MI1) / 6er (MI2) Gruppen
- Klausur (12.2.20)
- Note: 40% Übungsaufgaben + 60% Klausur
 - In beiden Teile mindestens 50% der Punkte

Note	≥ %
1.0	95
1.3	90
1.7	85
2.0	80
2.3	75
2.7	70
3.0	65
3.3	60
3.7	55
4.0	50



Literatur

- Veranstaltung nutzt didaktisches Konzept von Rainer Malaka
- Folien / Übungsaufgaben bei Stud.IP
- Abgabe der Übungsaufgaben via Stud.IP
- MI1 folgt eng dem Buch Medieninformatik: Eine Einführung, R. Malaka, A. Butz, H. Hußmann, Pearson, 2009





Highlight: Übungsprogramm MI1

- Diverse kleine Übungsaufgaben zu speziellen Themen (einzeln)
- Kampagne (3er Gruppen)
 - Motto: Leben auf dem Mars
 - Kampagnenkonzept
 - Plakat
 - Radiospot
 - Webseite
- ▶ Beispiel (WS18/19): Wir sind Werder!
 - Motto: Werder Bremen Tag der Fans
 - Louis Lamprecht, Nelly Möller, Katja Schneider, Nisan Haktanir
 - http://mi-kampagnen.informatik.unibremen.de





Highlight: Übungsprogramm MI2

- Übungsaufgabe zu 3D Animation und Compositing (einzeln)
- Kurzfilm (6er Gruppen)
 - Motto SS19: Backstories
 - Drehbuch / Storyboard
 - Filmdreh
 - Schnitt
 - Gemeinsamer Kinoabend in der Schauburg mit Preisen
- Beispiel: Who's Waldo?
 - Backstories
 - Fabian Friese, Lisa Spetzler, Leo Brecht, Tim Redlich, Katja Schneider, Hyunji Seo
 - http://mi-kampagnen.informatik.uni-bremen.de



Medieninformatik 1 + 2

Start: Do. 17. Oktober 2019, 12:15-13:45, HS 2010

Finale: Juli 2020, 19:00, Schauburg

