

Modulhandbuch POP

Postproduction

Bachelor Medientechnologie 2020

Version: 2 | Letzte Änderung: 16.09.2019 09:28 | Entwurf: 0 | Status: vom Modulverantwortlichen freigegeben |
Verantwortlich: Gärtner

– Allgemeine Informationen

Anerkannte Lehrveranstaltungen	<u>POP Gärtner</u>
Gültig ab	Sommersemester 2022
Dauer	1 Semester
ECTS	5
Zeugnistext (de)	Postproduction
Zeugnistext (en)	Postproduction
Unterrichtssprache	deutsch und englisch
abschließende Modulprüfung	Ja

Modulprüfung

Benotet	Ja
Konzept	Prüfung durch Projektarbeit: In den Übungen und Praktika müssen Aufgaben erfolgreich durchgeführt werden, um zur Prüfung zugelassen zu werden. Es wird ein Projekt durchgeführt, bei dem in einem kleinen Team eine Medienproduktion mit allen Gewerken und mit grossem Anteil an VFX umgesetzt wird. Dieses muss in einer Präsentation gezeigt werden und wird insgesamt bewertet.
Frequenz	Einmal im Jahr

– Allgemeine Informationen

Inhaltliche Voraussetzungen

GGM1 - Grundlagen Gestaltung von Medien 1 Bereits in diesem Fach werden gestalterische Grundkenntnisse erlangt, die in POP erneut zur Anwendung kommen und somit verfeinert werden.

GGM2 - Grundlagen der Gestaltung von Medien 2 Bereits in diesem Fach werden gestalterische Grundkenntnisse erlangt, die in POP erneut zur Anwendung kommen und somit verfeinert werden.

Handlungsfelder

Verfahren, Algorithmen und Geräten zur Produktion, Speicherung, Übertragung, Verarbeitung, Wiedergabe und Präsentation medialer Inhalte entwickeln und integrieren

Verfahren, Algorithmen und Geräten zur Produktion, Speicherung, Übertragung, Verarbeitung, Wiedergabe und Präsentation medialer Inhalte analysieren, bewerten und reflektieren

Erstellen von Medieninhalten und Medienprodukten

Medienproduktionsprozesse und –systemen entwerfen und managen

Zwischen (medien-) gestalterisch tätigen Personen und technischen Akteuren interagieren und vermitteln

Learning Outcomes

ID	Learning Outcome
LO1	<ul style="list-style-type: none">- Workflow und Pipeline in der Postproduction beschreiben und erklären.- Postproduktionsgerätschaften sowie Komponenten analysieren und beschreiben.- Grundlegende technische Begriffe und Technologien zur Postproduction benennen und charakterisieren.- Grundlegende Elemente der Filmgestaltung erkennen, charakterisieren und beschreiben.- Postproduktionsprozesse analysieren, bewerten und optimieren.- Postproductionworkflow erstellen.- Spezifischer Gestaltungsprinzipien im Bereich Videoschnitt, Compositing und Motiondesign anwenden.- Vertiefender Umgang mit spezifischen Werkzeugen und Technologien zur Nachbearbeitung von Medieninhalten im speziellem Bewegtbild erlernen.- Ergebnisse einer Postproduction analysieren, bewerten und kontrollieren.- Handlungskompetenz demonstrieren.- Konstruktive Kritik üben und diskutieren.- Sprachliche Kompetenz im Bereich der Postproduction demonstrieren.- Ökonomischen und zeitlichen Rahmen- bzw. Postproduktionsbedingungen berücksichtigen.- Elementare Gestaltungsprinzipien in der Filmgestaltung anwenden.- Selbstständiges planen und durchführen von VFX in TV- und Filmproduktion erlernen.- Konstruktive Kritik im gestalterischen Kontext üben und diskutieren.- Sprachliche Kompetenz in der

Postproduction demonstrieren.

Zunächst werden wichtige theoretische Inhalte und Prinzipien in der Vorlesung vermittelt. In der Übung werden diese Inhalte anhand von praxisnahen Beispielen angewendet und vertieft. Anschliessend wird in einem realitätsnahem Projekt, die erlernten Prinzipien und Techniken mit den entsprechenden Herausforderungen angewendet. Hierzu stehen Produktionstechniken zur Verfügung, die dem Industriestandard entsprechen. Der Student lernt die Prinzipien der Manipulation von Bewegtbild kennen und wie diese in der Praxis realisiert wird. Es wird dadurch verdeutlicht wie Kreative und Techniker zusammenarbeiten müssen. Teamarbeit und Kreativität wird dadurch gefördert, welches in jedem Beruf essentiell ist. Das Modul erweitert den Blick für mögliche berufliche Positionen in Medienbranchen. Aber es zeigt auch, wo ggf. Optimierung im Postproductionworkflow sowie bei Mediensystemen noch möglich sind.

Kompetenzen

Kompetenz	Ausprägung
Erkennen, Verstehen und analysieren technischer Zusammenhänge	diese Kompetenz wird vermittelt
Medientechnische Systeme analysieren	diese Kompetenz wird vermittelt
Medientechnische Systeme realisieren	diese Kompetenz wird vermittelt
Medientechnische Systeme beurteilen	diese Kompetenz wird vermittelt
Informationen beschaffen und auswerten	diese Kompetenz wird vermittelt

Technische Zusammenhänge darstellen und erläutern	diese Kompetenz wird vermittelt
---	---------------------------------

Arbeitsergebnisse bewerten	diese Kompetenz wird vermittelt
----------------------------	---------------------------------

Medientechnische Systeme und Prozesse anwenden	diese Kompetenz wird vermittelt
--	---------------------------------

Medientechnische Prozesse und Produkte beurteilen	diese Kompetenz wird vermittelt
---	---------------------------------

Komplexe technische Aufgaben im Team bearbeiten	diese Kompetenz wird vermittelt
---	---------------------------------

In unsicheren Situationen entscheiden	diese Kompetenz wird vermittelt
---------------------------------------	---------------------------------

Sich selbst organisieren und reflektieren	diese Kompetenz wird vermittelt
---	---------------------------------

– Vorlesung

Typ	Vorlesung
------------	-----------

Separate Prüfung	Nein
-------------------------	------

Exemplarische inhaltliche Operationalisierung	<ul style="list-style-type: none">- Bedeutung der Postproduction: Definition des Begriffes, Einordnung in die Produktionspipeline, Rückblick, Postproductionworkflow- Preproduction: Briefing, Projektmanagement mit Fokus auf die Postproduction, Look Development, Previsualisationsmethoden, Kameraführung, Prove of Concept- Setsupervision: Vorbereitungen für den Dreh in Bezug auf VFX, Herausforderungen am Set, Nachbereitung- Einführung in Compositing und Motiongraphics: Definition der Bereiche, Techniken, Betrachtung diverser Programme- 3D in der Postproduction
--	--

– Übungen / Praktikum

Typ	Übungen / Praktikum
------------	---------------------

Separate Prüfung	Ja
-------------------------	----

Exemplarische inhaltliche Operationalisierung	<ul style="list-style-type: none">- Previsualisierungen- Umsetzen von klassischen bzw. typischen VFX Szenen mit Hilfe von Hard- und Software
--	---

Separate Prüfung

Benotet	Nein
----------------	------

Frequenz	Einmal im Jahr
-----------------	----------------

Voraussetzung für Teilnahme an Modulprüfung	Ja
--	----

Konzept	Erfolgreichen Umsetzen der Praktikumsaufgaben
----------------	---