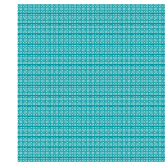
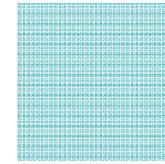
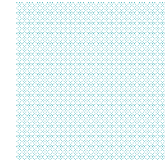




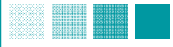
BEUTH HOCHSCHULE FÜR TECHNIK BERLIN  
University of Applied Sciences



# Einführung

## Multimedia Engineering II WS 13/14

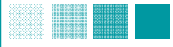
Sven Spielvogel



# Gliederung

- Vorstellung
- Ziele des Kurses
- Zeitplan
- Übungen
- Moodle
- Klausur
- Benotung





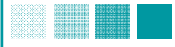
## Vorstellung – Sven Spielvogel

- Bachelor/Master an der Beuth Hochschule für Technik
- 1 Jahr Freier Mitarbeiter bei der ARD-Digital (HbbTV)
- wiss. Mitarbeiter an der Beuth
- Seit mehr als 2 Jahren freiberuflich tätig als Projektleiter und Senior-Entwickler



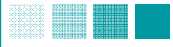
# Vorstellung – Dies und das





# Vorstellung – Dies und das





# Was sind die Ziele?

- Modulhandbuch
  - Vorgehensmodelle für komplexere Multimedia-Systeme
  - Multi-Device, Multi-User und crossmediale Anwendungsszenarien
  - Objektorientierte und modulare (komponentenbasierte) Multimedia-Programmierung
  - Spezifika mobiler Geräte und innovativer Benutzerschnittstellen
  - Alternativen serverseitiger Programmierung mit selektiver Vertiefung
  - Design- und Architektur-Muster für die clientseitige Programmierung
  - Aspekte der Mehrfachverwertung von Komponenten und Medien-Objekten
  - optional: Nutzung von Web Services für ‚Mashup-Applikationen‘
  - optional: AV-Streamingtechnologien und Metadaten-Formate



# Was möchte ich euch beibringen?



REST



Design Patterns

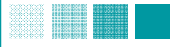


Responsive Design



Debugging





# Zeitplan

- 9.10 - Einführung
- 16.10 - HTML4/5 + JS
- 23.10 - JavaScript + jQuery
- 30.10 - Logging + Debugging
- 6.11 - Responsive Design
- 13.11 - Backend Einführung
- 20.11 - Backend Vertiefung
- 27.11 - Backend Vertiefung
- 4.12 - Modulare Entw.
- 11.12 - backbone.js
- 18.12 - backbone.js
- 8.1 - HbbTV
- 15.1 - Streaming
- 22.1 - Puffer/Wunschthema
- 29.1 - Klausurvorbereitung
- 5.2 - Klausur
- 12.2 - Klausurrückgabe







# Übungen

- 4-6 obligatorische Übungen
  - 1-3 Wochen Bearbeitungszeit
  - max. 2er-Teams
  - Individuell hochladen
  - Abnahme im Team
- Die Übungen müssen in Moodle ausführbar hochgeladen werden. Abnahme erfolgt im persönlichen Gespräch in der Übung





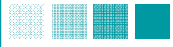
# Übungen

- Jede Übung hat einen Pflichtteil
  - Lösung obligatorisch
  - Abnahme Bestandteil der Prüfungsleistung
  - Pflichtteil bringt max. 1,7
- Jede Übung hat optionale Zusatzaufgabe(n)
  - Lösung optional
  - Zusatzpunkte für 1,0
- Gesamt gibt es immer mehr als 100% von möglichen Punkten! z.B.
  - Pflichtteil: 8 Punkte
  - Optional 1: 2 Punkte
  - Optional 2: 1 Punkt



1,0 mit 10 Punkten

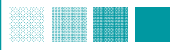




## Übungen - Inhalte

- HTML5 – first touch
- Logging/Debugging und Arbeiten mit JS+jQuery
- Responsive Design
- Backend
- Backbone-App
- (Streaming)

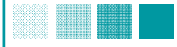




## Übungen - Abgabe

- Hochgeladen wird ein Archiv mit folgender Notation:
  - Matrikelnummer\_Nachname\_Übungsnummer
  - z.B. 744123\_Mustermann\_1.zip
- Im Archiv befinden sich einzelne Dateien oder Ordner mit den einzelnen Aufgaben
  - z.B. 744123\_Mustermann\_1.zip
    - Aufgabe1.htm
    - Aufgabe2
      - Index.htm
      - app.js
      - protokoll.pdf
    - Optional1.htm

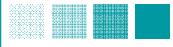




## Übungen - Abnahme

- Die Aufgaben jeder Übung werden spätestens in der nächsten Übungsstunde nach dem Abgabetermin abgenommen
- Jede unentschuldigte Verspätung reduziert die Note um zwei Notenschritte pro Woche

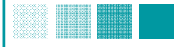




# Moodle

- Multimedia Engineering II (WS13/14)
  - mme2ws1314
  - Kursnummer 5172 in moodle
  - Zugangsschlüssel: **mme2**
- 
- Beitritt zum Moodle-Kurs ist obligatorisch
  - Abgabe der Übungen
  - Bereitstellung von Materialien/Links

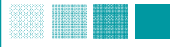




# Klausur

- Klausurvorbereitung/Wiederholung am 29.1.
- Klausur 1. PZ am 5.2.
- Klausur 2. PZ am 26.3.





# Benotung

- 30% Klausur – 70% Übungen

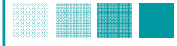
Klausur nicht unwichtig, aber Fokus auf Übungen

Angaben in %:

5,0	0	49,9
4,0	50	54,9
3,7	55	59,9
3,3	60	64,9
3,0	65	69,9
2,7	70	74,9
2,3	75	79,9
2,0	80	84,9
1,7	85	89,9
1,3	90	94,9
1,0	95	100







# Rücktritt

- Bitte ggf. nicht den Rücktritt vergessen!

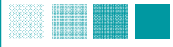




# Lehrkraftnews

- Kommunikation über Lehrkraftnews zwecks Klausurtermine/Ausfälle

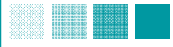




# Praktika

- Web-Entwicklung
  - HTML5/JS/CSS3
- Video-Processing
  - Transcoding
  - Soft/Hard-Schnitt
  - Live-Streaming
- SmartTV
  - HbbTV
  - HTML5
  - ARD/rbb/ZDF

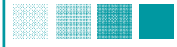




# Abschlussarbeiten

- gleiche Themen





## Eure Erwartungen - Wünsche

- Was möchtet ihr?
- Wünsche bezüglich der Technologien?
- Kurze Vorstellung

