

Abchlussbericht:

Blended ElearningKurs Audio Videotechnik (ESF Projekt)

Zielstellung:

Es sollte ein Internet-basierter Kurs entwickelt und durchführt werden, der es den Teilnehmern ermöglicht, moderne digitale Audio und Videotechniken zu verstehen und anzuwenden. Die Teilnehmer sollten in die Lage versetzt werden, mit Hilfe der erlernten Techniken flexibel und kompetent auf die neuen Anforderungen der Mediengesellschaft zu reagieren. Die Übermittlung der Lehrinhalte sollte einem blended learning Konzept folgend zu einem überwiegenden Teil internet-gestützt asynchron und synchron erfolgen, d.h. die Teilnehmer sollen die Lehreinheiten asynchron in ihrem Betrieb oder zuhause über Internet abrufen können sich in den Präsenzveranstaltungen aktiv beteiligen.

Die physischen Präsenzzeiten an der Hochschule soll unter Berücksichtigung der möglichen Berufstätigkeit der Teilnehmer gering gehalten werden. Präsenzpflicht an der Hochschule war allein für die gemeinsame Abschlusspräsentation/Leistungskontrolle der Projekte vorgesehen.

Durchführung:

Die Durchführung des Projektes war unterteilt in eine Entwicklungs- und eine Durchführungsphase.

In der Entwicklungsphase wurden die Lehr- und Lernmaterialien erstellt. Die 8 theoretischen Lehreinheiten zu je 2 Zeiteinheiten wurden definiert und mit dem Makromedia-Editor „Dreamweaver“ geschriebene Animationen und Bildmaterial angereichert so dass sie als HTML Material abrufbar ins Intranet gestellt werden konnte.

Die Entwicklungsphase gliederte sich in einen theoretischen Teil von 16 Einheiten, in denen Grundlagenwissen vermittelt wird. Das heißt es wurden je zwei Einheiten mit den folgenden Themen erstellt:

- Grundlagen digitale Bildmodelle, Digitalisierung
- Bildwahrnehmung (Grundlagen Licht und Farbe)
- Farbmodelle
- Digitale Bildbearbeitung
- Bildkompression (verlustlos, verlustbehaftet)
- Video Kodierung
- Grundlagen Audiotechnik
- Audiokomprimierung

Nach Erstellung der HTML Materialien wurden die Lehreinheiten noch zusätzlich als Audio/Videovorlesungen produziert wobei die HTML-Materialien dynamisch mit einer speziell entwickelten Software digital mit aufgezeichnet wurden. Dies macht die spezifische Besonderheit des Kurses aus. Auf diese Weise konnte das Material in dreifacher Form bereitgestellt werden: als reines HTML Dokument, als Audiostrom kombiniert mit den dynamischer Textdokument und als Audio/ Videostrom kombiniert mit den dynamischer Textdokument..

Dies ermöglicht es den Nutzern das Material je nach Bedarf und verfügbarer Bandbreitem Internet zur Verfügung zu stellen.

Der Zugang zu den Internetmaterialien erfolgte über eine eigens dafür eingerichtete Internetplattform, die sowohl als Zugangskontrolle als auch eine Chat-Plattform für die Teilnehmer diente, die auch ausgiebig benutzt wurde. Neben den theoretischen Materialien wurden auch zahlreiche zusätzliche praktische Anleitungen und Informationen zur in den

praktischen Übungen benutzten Schnittsoftware „Adobe-Premiere“ auf der Plattform bereitgestellt.

Nachdem die Materialien produziert waren, erfolgte die Durchführungsphase. Diese bestand aus der Präsentation des theoretischen Materials, das neben der Bereitstellung im Netz auch in Präsenzsitzungen vorgetragen wurde und aus praktischen Übungen von insgesamt 16 Einheiten, in denen das erlernte Wissen umgesetzt und angewandt wurde. Das heißt es wurden der Umgang mit digitalen/analoge Kameras oder anderen Video/Audioquellen, ebenso Digitalisieren, Schneiden, Modifizieren und Zusammenfügen der Audio/Video Signale in einem Computer zu einem zusammenhängenden Videoclip erlernt.

Es fanden bisher 4 Kurse in der Zeit von 2002 -2004 statt mit durchschnittlich 15 Teilnehmern. Ein weiterer freifinanzierter Kurs ist geplant.

Die Akzeptanz der Veranstaltung und des Materials durch die Teilnehmer war ausnehmend sehr gut wie die Evaluationsbögen zeigen.