

Vorstellung-Bedingungen-Allgemeine Infos-Material-Projekt

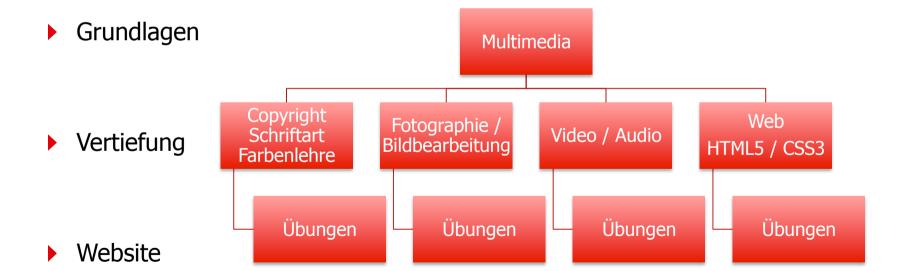
Was machen wir diese Woche?



- Copyrights
- Fotographie / Bildbearbeitung
- Audio / Video
- Übungen
- HTML 5 & CSS 3
- Web / Internet
- Website

Vorstellung-Bedingungen-Allgemeine Infos-Material-Projekt

Vorgehen



Vorstellung-Bedingungen-Allgemeine Infos-Material-Projekt

Modulidentifikation

Multimedia-Inhalte in Webauftritt integrieren	Modulnummer	152
Handlungsziele 1. Auftrag/Vorgabe für ein zu erstellendes Multimedia-Element analysieren, Voraussetzungen der Einbindung in einen Webauftritt untersuchen (Browser, Plattformen, Scriptsprachen, Sicherheitsvorschriften) und geeignetes, verfügbares Tool für die Realisierung (statisch, animiert oder interaktiv) auswählen. 2. Webspezifische Multimedia-Inhalte mit geeigneten Werkzeugen erstellen und testen. 3. Für zu integrierende (Bewegt-)Bilder, Grafiken (statisch, animiert), Tondokumente oder Video-Inhalte Prozeduren zur Aufbereitung, Optimierung und Integration der Multimedia-Inhalte erstellen und testen. 4. Integrierte Multimedia-Inhalte auf unterschiedlichen Plattformen und mit verschiedenen Browsern testen, allenfalls adaptieren und freigeben. Kompetenzfeld Objekt Web Engineering Mit Multimedia-Inhalten animierter Webauftritt. Bebilderter oder mit Grafiken ausgestalteter Produktkatalog. Mit Multimedia-Inhalten angereicherte Shoplösung. Niveau 4 Voraussetzungen Gute Kenntnisse einer Programmiersprache Gute Kenntnisse in der Webprogrammierung Grundkenntnisse der rechtlichen Bestimmungen des Copyright Anzahl Lektionen	Titel	Multimedia-Inhalte in Webauftritt integrieren
Handlungsziele 1. Auftrag/Vorgabe für ein zu erstellendes Multimedia-Element analysieren, Voraussetzungen der Einbindung in einen Webauftritt untersuchen (Browser, Plattformen, Scriptsprachen, Sicherheitsvorschriften) und geeignetes, verfügbares Tool für die Realisierung (statisch, animiert oder interaktiv) auswählen. 2. Webspezifische Multimedia-Inhalte mit geeigneten Werkzeugen erstellen und testen. 3. Für zu integrierende (Bewegt-)Bilder, Grafiken (statisch, animiert), Tondokumente oder Video-Inhalte Prozeduren zur Aufbereitung, Optimierung und Integration der Multimedia-Inhalte erstellen und testen. 4. Integrierte Multimedia-Inhalte auf unterschiedlichen Plattformen und mit verschiedenen Browsern testen, allenfalls adaptieren und freigeben. Kompetenzfeld Objekt Web Engineering Mit Multimedia-Inhalten animierter Webauftritt. Bebilderter oder mit Grafiken ausgestalteter Produktkatalog. Mit Multimedia-Inhalten angereicherte Shoplösung. Niveau 4 Voraussetzungen Gute Kenntnisse einer Programmiersprache Gute Kenntnisse in der Webprogrammierung Grundkenntnisse der rechtlichen Bestimmungen des Copyright Anzahl Lektionen		
der Einbindung in einen Webauftritt untersuchen (Browser, Plattformen, Scriptsprachen, Sicherheitsvorschriften) und geeignetes, verfügbares Tool für die Realisierung (statisch, animiert oder interaktiv) auswählen. 2. Webspezifische Multimedia-Inhalte mit geeigneten Werkzeugen erstellen und testen. 3. Für zu integrierende (Bewegt-)Bilder, Grafiken (statisch, animiert), Tondokumente oder Video-Inhalte Prozeduren zur Aufbereitung, Optimierung und Integration der Multimedia-Inhalte erstellen und testen. 4. Integrierte Multimedia-Inhalte auf unterschiedlichen Plattformen und mit verschiedenen Browsern testen, allenfalls adaptieren und freigeben. Kompetenzfeld Objekt Web Engineering • Mit Multimedia-Inhalten animierter Webauftritt. • Bebilderter oder mit Grafiken ausgestalteter Produktkatalog. • Mit Multimedia-Inhalten angereicherte Shoplösung. Niveau 4 Voraussetzungen • Gute Kenntnisse einer Programmiersprache • Gute Kenntnisse in der Webprogrammierung • Grundkenntnisse der rechtlichen Bestimmungen des Copyright Anzahl Lektionen	Kompetenz	
der Einbindung in einen Webauftritt untersuchen (Browser, Plattformen, Scriptsprachen, Sicherheitsvorschriften) und geeignetes, verfügbares Tool für die Realisierung (statisch, animiert oder interaktiv) auswählen. 2. Webspezifische Multimedia-Inhalte mit geeigneten Werkzeugen erstellen und testen. 3. Für zu integrierende (Bewegt-)Bilder, Grafiken (statisch, animiert), Tondokumente oder Video-Inhalte Prozeduren zur Aufbereitung, Optimierung und Integration der Multimedia-Inhalte erstellen und testen. 4. Integrierte Multimedia-Inhalte auf unterschiedlichen Plattformen und mit verschiedenen Browsern testen, allenfalls adaptieren und freigeben. Kompetenzfeld Objekt Web Engineering • Mit Multimedia-Inhalten animierter Webauftritt. • Bebilderter oder mit Grafiken ausgestalteter Produktkatalog. • Mit Multimedia-Inhalten angereicherte Shoplösung. Niveau 4 Voraussetzungen • Gute Kenntnisse einer Programmiersprache • Gute Kenntnisse in der Webprogrammierung • Grundkenntnisse der rechtlichen Bestimmungen des Copyright Anzahl Lektionen		
3. Für zu integrierende (Bewegt-)Bilder, Grafiken (statisch, animiert), Tondokumente oder Video-Inhalte Prozeduren zur Aufbereitung, Optimierung und Integration der Multimedia-Inhalte erstellen und testen. 4. Integrierte Multimedia-Inhalte auf unterschiedlichen Plattformen und mit verschiedenen Browsern testen, allenfalls adaptieren und freigeben. Kompetenzfeld Web Engineering • Mit Multimedia-Inhalten animierter Webauftritt. • Bebilderter oder mit Grafiken ausgestalteter Produktkatalog. • Mit Multimedia-Inhalten angereicherte Shoplösung. Niveau 4. Gute Kenntnisse einer Programmiersprache • Gute Kenntnisse in der Webprogrammierung • Grundkenntnisse der rechtlichen Bestimmungen des Copyright Anzahl Lektionen 40.	Handlungsziele	der Einbindung in einen Webauftritt untersuchen (Browser, Plattformen, Scriptsprachen, Sicherheitsvorschriften) und geeignetes, verfügbares Tool für die Realisierung (statisch,
Video-Inhalte Prozeduren zur Aufbereitung, Optimierung und Integration der Multimedia-Inhalte erstellen und testen. 4. Integrierte Multimedia-Inhalte auf unterschiedlichen Plattformen und mit verschiedenen Browsern testen, allenfalls adaptieren und freigeben. Kompetenzfeld Web Engineering Objekt • Mit Multimedia-Inhalten animierter Webauftritt. • Bebilderter oder mit Grafiken ausgestalteter Produktkatalog. • Mit Multimedia-Inhalten angereicherte Shoplösung. Niveau 4 Voraussetzungen • Gute Kenntnisse einer Programmiersprache • Gute Kenntnisse in der Webprogrammierung • Grundkenntnisse der rechtlichen Bestimmungen des Copyright Anzahl Lektionen 40		2. Webspezifische Multimedia-Inhalte mit geeigneten Werkzeugen erstellen und testen.
Kompetenzfeld Web Engineering Objekt • Mit Multimedia-Inhalten animierter Webauftritt. • Bebilderter oder mit Grafiken ausgestalteter Produktkatalog. • Mit Multimedia-Inhalten angereicherte Shoplösung. Niveau 4 Voraussetzungen • Gute Kenntnisse einer Programmiersprache • Gute Kenntnisse in der Webprogrammierung • Grundkenntnisse der rechtlichen Bestimmungen des Copyright Anzahl Lektionen 40		Video-Inhalte Prozeduren zur Aufbereitung, Optimierung und Integration der Multimedia-
Objekt • Mit Multimedia-Inhalten animierter Webauftritt. • Bebilderter oder mit Grafiken ausgestalteter Produktkatalog. • Mit Multimedia-Inhalten angereicherte Shoplösung. Niveau 4 Voraussetzungen • Gute Kenntnisse einer Programmiersprache • Gute Kenntnisse in der Webprogrammierung • Grundkenntnisse der rechtlichen Bestimmungen des Copyright Anzahl Lektionen 40		
 Bebilderter oder mit Grafiken ausgestalteter Produktkatalog. Mit Multimedia-Inhalten angereicherte Shoplösung. Niveau Gute Kenntnisse einer Programmiersprache Gute Kenntnisse in der Webprogrammierung Grundkenntnisse der rechtlichen Bestimmungen des Copyright Anzahl Lektionen 	Kompetenzfeld	Web Engineering
 Voraussetzungen Gute Kenntnisse einer Programmiersprache Gute Kenntnisse in der Webprogrammierung Grundkenntnisse der rechtlichen Bestimmungen des Copyright Anzahl Lektionen 40	Objekt	Bebilderter oder mit Grafiken ausgestalteter Produktkatalog.
 Gute Kenntnisse in der Webprogrammierung Grundkenntnisse der rechtlichen Bestimmungen des Copyright Anzahl Lektionen	Niveau	4
	Voraussetzungen	Gute Kenntnisse in der Webprogrammierung
Anerkennung Eidg. Fähigkeitszeugnis Informatiker/Informatikerin	Anzahl Lektionen	40
	Anerkennung	Eidg. Fähigkeitszeugnis Informatiker/Informatikerin



Vorstellung-Bedingungen-Allgemeine Infos-Material-Projekt

Handlungsnotwendige Kenntnisse 152

Handlungsnotwendige Kenntnisse beschreiben Wissenselemente, die das Erreichen einzelner Handlungsziele eines Moduls unterstützen. Die Beschreibung dient zur Orientierung und hat empfehlenden Charakter. Die Konkretisierung der Lernziele und des Lernwegs für den Kompetenzerwerb sind Sache der Bildungsanbieter.

Modulnummer	152
Titel	Multimedia-Inhalte in Webauftritt integrieren
Kompetenzfeld	Web Engineering
Modulversion	1.2
MBK Release	R3
Handlungsziel	Handlungsnotwendige Kenntnisse
1.	 Kennt Möglichkeiten zur Eruierung eingesetzter Software bei einem Webauftritt und kann das Zusammenspiel der Software (Tools und Script-/Programmiersprachen, usw.) an Beispielen darlegen.
	Kennt die rechtlichen Bestimmungen des Copyright und kann darlegen, welche Aspekte bei der Verwendung fremder Komponenten in einem Web-Auftritt zu beachten sind.
	Kennt gängige Dateiformate für Multimedia-Inhalte und kann aufzeigen für welche Art von Inhalten bzw. welche Art von Anwendungen sich diese eignen.
	 Kennt Grundfunktionen von Tools, mit denen grafische Elemente (statisch, animiert, interaktiv) erzeugt werden können und kann an Anwendungsbeispielen erläutern, für die sich diese Grundfunktionen speziell eignen.
2.	 Kennt Techniken und Werkzeuge (Tools) zur Aufbereitung, Adaptierung und Optimierung von webspezifischen Multimedia-Inhalten (DHTML, swf, svg, Applet, etc.) und kann an Anwendungsbeispielen erläutern, für die sich diese speziell eignen.
	Kennt die rechtlichen Bestimmungen des Copyright und kann darlegen, was bei der Erstellung und Verwendung fremder Komponenten in einem Web-Auftritt zu beachten ist.
3.	 Kennt Techniken zur Integration von Multimedia-Inhalten und kann deren Voraussetzungen, Eigenheiten und Grenzen aufzeigen (streaming usw.)
	Kennt Befehle für die Automatisierung von Prozeduren, welche der automatischen Konvertierung und Integration von Multimedia-Inhalten dienen, und kann an Beispielen aufzeigen, welche Wirkung damit erzielt wird.
4.	 Kennt Einstellungsmöglichkeiten von Browsern zur Beeinflussung der Präsentation von Multimedia-Inhalten und kann deren Wirkung anhand von Beispielen beschreiben oder aufzeigen.
	Kennt das Plug-In Konzept der Browser und kann dementsprechend Komponenten auswählen oder erstellen.



Vorstellung-Bedingungen-Allgemeine Infos-Material-Projekt

Wichtige Information

- Es gibt in diesem Kurs eine schriftliche Prüfung und eine Dokumentation
- 1. Dokumentation M152 Abgabe letzter Modultag nach der MP, spätestens 17 Uhr
- 2. Prüfung letzter Tag Abgabe bis 16 Uhr
- Dokumentation wird eine einzeln gemacht, jeder für sich.
- Prüfung 2 wird Gruppenarbeit sein. Angaben hierfür folgen noch.
- Beschreibung zu Modul 152, wie gehe ich vor, was habe ich wie gemacht und warum so
- Handbuch). Einzelarbeit Mindestens 25 Seiten mit Bilder und Text im Verhältnis
 - Benotung:
- 1 Dokumentation 50%
- 2 Prüfung 50%

Vorstellung-Bedingungen-Allgemeine Infos-Material-Projekt

- Vorgaben für Doku
- mindestens 25 Seiten (Titelblatt separat)
- Inhaltsverzeichnis und Glossar, Bilder (Quellenangabe)
- Beschreibung, Vorgehen, Projekt
- Gestaltung und Layout
- Dokumentenname muss Name beinhalten.
- Abgabe in Word und PDF
- Text und Bilder müssen im Verhältnis liegen
- Einzelarbeit
- Spätester Abgabetermin ist der letzte Modultag 17 Uhr

Vorstellung-Bedingungen-Allgemeine Infos-Material-Projekt

- Vorgaben für Gruppenarbeit
- mindestens 25 Seiten (Titelblatt separat)
- Inhaltsverzeichnis und Glossar, Bilder (Quellenangabe)
- Beschreibung, Vorgehen, Projekt
- Gestaltung und Layout
- Dokumentenname muss Name beinhalten.
- Abgabe in Word und PDF
- Text und Bilder müssen im Verhältnis liegen
- Einzelarbeit
- Spätester Abgabetermin ist der letzte Modultag 17 Uhr

Vorstellung-Bedingungen-Allgemeine Infos-Material-Projekt

- Fragen?
- Auftrag 2er Gruppenbilden
- Teil 1:

Layout - Gestaltung

- Auftrag
- Konzeptentwurf
- Farbharmonie, Layout
- Schriftaufbereitung
- Bildmaterialaufbereitung

Vorstellung-Bedingungen-Allgemeine Infos-Material-Projekt

- Multimedia was heisst das eigentlich?
- Der Begriff **Multimedia** bezeichnet Inhalte und Werke, die aus mehreren, meist digitalen Medien bestehen: Text, Fotografie, Grafik, Animation, Audio und Video.
- Was sind die Vorteile mit Multimedia

