

Video-/Multimedia-/Internet-Produktion

Grundsätzliche Überlegungen

Vor Beginn einer jeden Produktion sollten unbedingt folgende Punkte geklärt sein:

- **Einsatzzweck:** Werben, informieren, Wissen vermitteln, Wissen abfragen?
- **Einsatzort:** Zu Hause, am Arbeitsplatz, einmaliger oder mehrmaliger Gebrauch? Wird vorgeführt oder allein benutzt? Umgebung laut, leise, öffentlich, privat?
- **Zielgruppe:** Wen will ich warum ansprechen, welches Wissen kann ich voraussetzen? Alter, Geschlecht? Computererfahrung?
- **Motivation:** Warum (freiwillig, gezwungenermaßen) und unter welchen Umständen (Messe, Schulung, Firma, zu Hause) soll/wird sich der Adressat mit der Produktion beschäftigen?
- **Ziel:** Was will ich erreichen, was will ich auf keinen Fall erreichen?
- **Material:** Was ist schon vorhanden? (Broschüren, Fotos, Grafiken, Texte, Filmmaterial, Animationen)
- **Budget:** Wie hoch ist es maximal?

Produktionsqualität:

Die Produktionsqualität sollte dem Einsatzzweck und dem Adressatenkreis angepasst sein. Hohe Performance bedeutet gesteigerte Hardwareausstattung.

Didaktische Aspekte des interaktiven Lernens

Die sieben Prinzipien des programmierten Unterweizens (B. Skinner):

1. Auf jede Antwort muss eine Rückmeldung erfolgen.
2. Der Anwender sollte in seinem persönlichen Lerntempo den Stoff bewältigen.
3. Die Lernziele müssen für den Anwender klar definiert sein.
4. Aufgaben sollten mit großer Wahrscheinlichkeit auch gelöst werden können.
5. Der Lernstoff sollte in eine Abfolge von Frage-Antwort-Kombinationen gegliedert werden.
6. Die Aufgaben sollten so gestellt werden, dass sie vom Lernenden möglichst aktiv bearbeitet werden können.
7. Engagiertes Arbeiten sollte durch Belohnung bekräftigt werden.

Produktionsprozess

Wer zum ersten Mal an eine größere Medienproduktion heran geht unterschätzt leicht den damit verbundenen Arbeits- und Organisationsaufwand. Als „Beginner“ möchte man alles selbst machen und fühlt sich auch dazu in der Lage. Aber das sollte man tunlichst vermeiden.

Verschiedene Arbeiten müssen über einen längeren Zeitraum organisiert und koordiniert werden.

Verschiedene Spezialisten arbeiten an einem umfangreichen Projekt zusammen: Projektleiter, Texter, Grafiker, Fotograf, Videospezialisten für Aufnahme, Nachbearbeitung und Encoding, Programmierer etc.

Idealerweise durchläuft ein Projekt verschiedene Phasen:

- **Organisation:**
Definition und Zielfestlegung für das Produkt
- **Information:**
Recherche, Gliederung, Flussdiagramm
- **Interface:**
Interaktivitäten, Storyboard (Text), Medienbeschaffung, Screendesign
- **Produktion:**
Programmieren, Testen, Mastering