

## Workflow der Modul-Produktion mit Gestaltungsvorgaben

[Bearbeitung](#) | [Arbeitsauftrag](#) | [Dateiablage](#) | [Namenskonvention](#) | [Animationstypen](#) | [Design](#) | [xx](#) | [xx](#) | [xx](#) | [xx](#) |

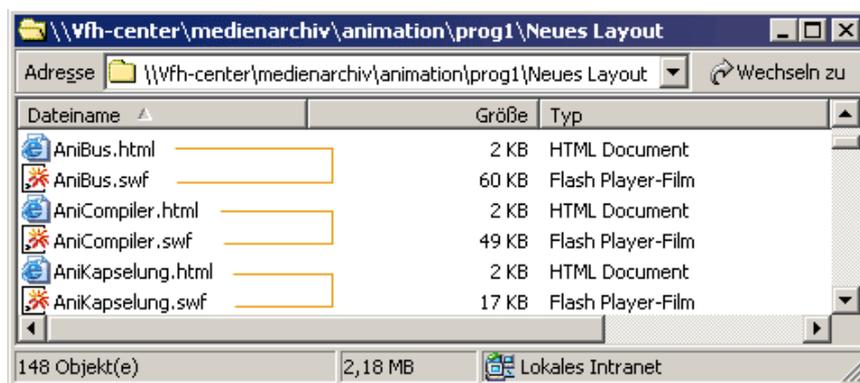
Alle an der Produktion beteiligten Personen halten sich bitte an die nachfolgenden Konventionen, damit Nacharbeiten und Korrekturen minimiert werden.

### Bearbeiten von Arbeitsaufträgen

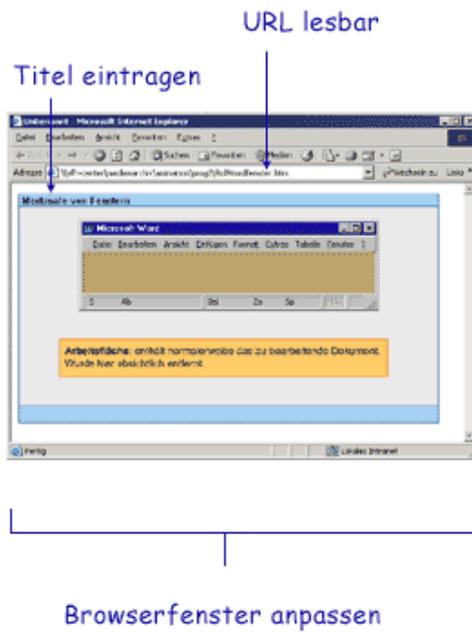


Die Vielzahl von [Arbeitsaufträgen](#), Modulen, Lerneinheiten und BearbeiterInnen macht es notwendig, dass folgendes formales Vorgehen eingehalten wird.

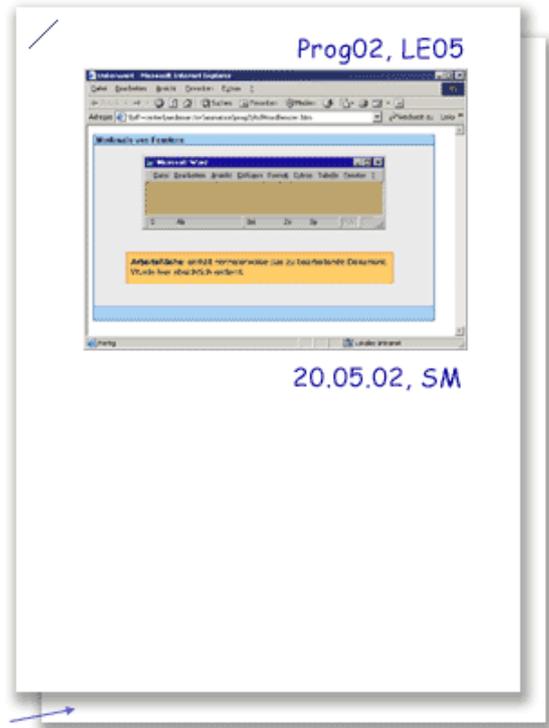
1. Kontrolle des schriftlichen [Arbeitsauftrages](#) und seiner [Bestandteile](#), ggf nachtragen.
2. Verwendung von [Vorlagen und Vorgaben zu Farben, Text und Design](#)
3. Anlegen eines Arbeitsverzeichnisses im eigenen [User-Verzeichnis](#)
4. Anlegen der Arbeitsdatei mit [vorgegebenen Dateinamen](#). Keine temporären Namen wie `Film1` oder `testxy` verwenden.
5. Speicherung verschiedener Versionen durch Anhängen von Zahlen z.B. `RollElemente02 fla`
6. Nach der Fertigstellung wird die letzte Version mit dem korrekten Dateinamen in das [medienarchiv](#) kopiert. Bei [Animationen](#) auch die Quelldatei in das entsprechende Verzeichnis.
7. Für [Animationen jeder Art](#) wird im [medienarchiv](#) zusätzlich eine HTML-Datei mit dem gleichen Namen angelegt und die Datei mit Titel dort eingefügt.



8. Die erzeugte Datei (Animation oder Grafik) wird im Browser aufgerufen, so dass die komplette URL in der Adresszeile zu lesen ist. Das Browserfenster auf die Abbildung anpassen. S.u.
9. Mit **Alt** und **Druck** einen Screenshot des Browserfensters erzeugen und in ein leeres Word-Dokument einfügen. (**strg v**) Das Word-Dokument wird nicht gespeichert.
10. Seite ausdrucken und mit Datum, Namenskürzel, Modulkürzel und Nummer der Lerneinheit versehen. z.B. **20.05.02, SM, Prog2, LE06**
11. Arbeitsauftrag hinter den Ausdruck klammern und dem Produktionsleiter auf die Tastatur legen.



Arbeitsauftrag



**Korrekturanweisungen** werden auf dem Ausdruck notiert. Nachdem die Korrektur ausgeführt und die aktuelle Version in das medienarchiv überspielt wurde, gibt es zwei Arten dies zu vermerken.

1. Bei **nicht sichtbaren** Korrekturen (Skript-Fehler o.Ä.) reicht nach der Korrektur ein deutlicher Vermerk unter der Korrekturanweisung z.B. **ok, SM, 21.05.02**
2. **Sichtbare** Korrekturen werden ausgedruckt und erneut mit Datum, Namenskürzel, Modulkürzel und Nummer der Lerneinheit versehen und vor den alten Ausdruck geklammert.

Das Original des Arbeitsauftrages verbleibt immer im Büro. Dafür gibt es die Ablagekästen auf Müllers Schreibtisch. Jeder Mitarbeiter hat ein solches Fach.

## Arbeitsauftrag

Ein Arbeitsauftrag wird in der Regel schriftlich übergeben, kann aber auch im Gespräch entwickelt und skizziert werden. Es gibt immer ein schriftliches Dokument!

Bestandteile des Arbeitsauftrages sind:

1. Modulname
2. Lerneinheitenkürzel
3. AutorIn/AnsprechpartnerIn
4. Datum der Übernahme
5. Dateiname
6. Aufgabenbeschreibung oder Skizze
7. Titel bzw. Bildunterschrift

Weiterhin **kann** er enthalten:

1. Terminangabe
2. Name/Kürzel des Bearbeiters, der Bearbeiterin

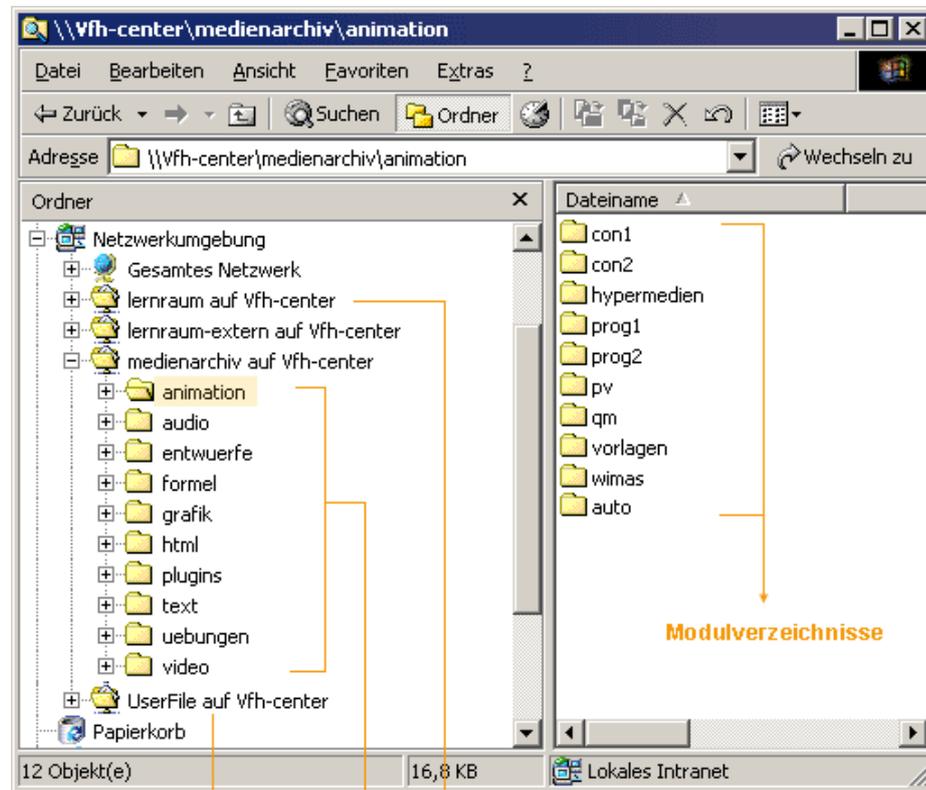
3. Link zu Textdateien
4. Angabe von Zusatzmaterialien
5. Quellenangabe von verwendeten Fremdmaterial

Das Original des Arbeitsauftrages verbleibt immer im Büro. Dafür gibt es die Ablagekästen auf Müllers Schreibtisch. Jeder Mitarbeiter hat ein solches Fach.

## Dateiablage

Arbeitsversionen werden im persönlichen Bereich im Verzeichnis `UserFile` gespeichert. Endversionen kommen im `medienarchiv` in das entsprechende Verzeichnis des Medientypen und Moduls.

Z.B. Die swf-Datei eines erstellten Rolloverbildes für Programmieren2 in  
`\\vfh-center\medienarchiv\animation\prog2`  
 Die fla-Datei des Rolloverbildes in  
`\\vfh-center\medienarchiv\animation\prog2\quelldateien`



Lernraum: Hier liegen die aktuellen Lerneinheiten  
Verzeichnisse der Medientypen  
Arbeitsverzeichnisse der Mitarbeiter

## Namenkonventionen

### Dateinamen für Grafiken, Animationen und HTML-Seiten

Die verschiedenen Arten von [Grafiken](#), [Animationen](#) und [HTML-Seiten](#) werden zur besseren Unterscheidbarkeit mit einem Prefix vor dem Dateinamen versehen.

## Grafiken

Art	Prefix	Beispiel
Abbildung	Abb...	AbbName.gif
Illustration (Schmuckgrafik)	Ilu...	IluName.gif
Screenshot (erkennbar)	Sc...	ScName.gif
Quellcode (Courier)	Qc...	QcName.gif
Formel	Form...	FormName.gif
Tabelle	Tab...	TabName.gif

**Abbildungen**

Informationsträger mit eigener Bildunterschrift (BU)

**Illustration**

Schmuckgrafik ohne zusätzlichen Informationsgehalt ohne BU.

**Screenshot**

Eine deutlich als Screenshot erkennbare Abbildung mit BU

**Quellcode**

Für den Einsatz von fliegenden Fenstern wird Quellcode als Grafik benötigt.

**Formel**

Wird im Formel-Editor von Word erstellt und über die Screenshot-Funktion als Grafik gespeichert.

**Tabelle**

Tabellen werden häufig auch als Grafik eingebunden. Tabellen sollten für den gezielten Zugriff einen eindeutigen Titel haben. Der Titel wird kann auf zwei Arten gezeigt werden.

1. Als Bestandteil der Tabelle (Tabellenkopf)
2. In der Marginalie in der Form Tab.: Name

**Animation**

Art	Prefix	Beispiel
Animation	Ani...	AniName.swf
Rolloverbild	Roll...	RollName.swf
Diashow	Dia...	DiaName.swf
Interaktion	Int...	IntName.swf
Übung	Ueb...	UebName.swf
Video	Vid...	VidName.mpg
Audio	Aud...	AudName.swf

**HTML-Seiten**

Art	Prefix	Beispiel
Vertiefung	Ver...	VerName.html
Tipp	Tip...	TipName.html
Ausgabe	Aus...	AusName.html
Lösung	Loe	LoeName.html
Lösungshinweis	Lhi	LhiName.html
Formel	Form...	FormName.html
Quellcode	Qc...	QcName.html
Avatar Frage	Av...	AvMarkus1.html

## Animationstypen: Animation - Diashow - Rolloverbild - Interaktion - Übungen



Animation

[Animationen](#) (Ani...), [Diashows](#) (Dia...), [Rolloverbilder](#) (Roll...) und [Interaktionen](#) (Int...) und einige [Übungen](#) (Ueb...) werden hauptsächlich mit Flash 5 realisiert. Aber auch Applets und Director swf-Filme kommen zum Einsatz. Die Darstellung und Navigation bleibt immer gleich. In der späteren HTML-Seite wird die Anwendung in eine Tabelle eingefügt, die den Titel enthält. Dieser wird also nicht in der Animation kodiert. In der Marginalie steht ein entsprechendes Icon und Beschriftung.



Diashow



Rolloverbild

Flashfilme können nur **zwei** Breiten haben:

1. Breite 578 Pixel für die Darstellung mit Marginalie
2. Breite 728 Pixel für die Darstellung ohne Marginalie



Interaktion

Die **Höhe** der Animation richtet sich nach dem Inhalt, sollte aber um die 400 Pixel liegen. Im Zweifelsfall nochmal abstimmen.

Bitte die [Namenskonventionen](#) beachten!

Die Animationen müssen unter einer Gesamtgröße von 80 KB bleiben. Bei größeren Dateien ist dies auf dem Ausdruck zu vermerken bzw. vorher abzusprechen.

Die fertige swf-Datei wird in eine Tabelle integriert, die im Tabellenkopf eine Überschrift enthält. Im medienarchiv liegen ausreichend viele Beispiele von denen man sich eine Kopie machen kann.

Die Kombination verschiedener Animationstypen ist zu vermeiden und auf jeden Fall vorher abzusprechen.



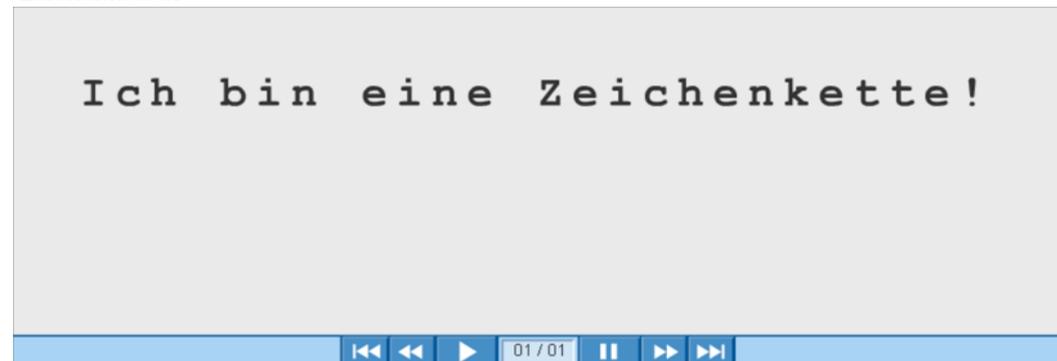
### [Animation mit Steuerung](#)

Animationen spielen ohne anzuhalten von Anfang bis Ende. Die Gesamtzahl aller Szenen wird dabei unten angezeigt. Mit den Doppelpfeilen ist möglich durch die einzelnen Szenen zu blättern.



Animation

#### Zeichenketten



### [Diashow mit Steuerung](#)

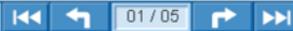
Bei einer Diashow wird am Ende jeder Szene gestoppt. Um das nächste Dia zu sehen, muss der Button "weiter" betätigt werden. Die Animation innerhalb eines Dias sollte nicht länger als 4-5 Sekunden sein. Beim Rücksprung wird zum letzten Frame der vorhergehenden Szene gesprungen.



Diashow

#### Reihung

```
gewinn = new double[3][0];
```



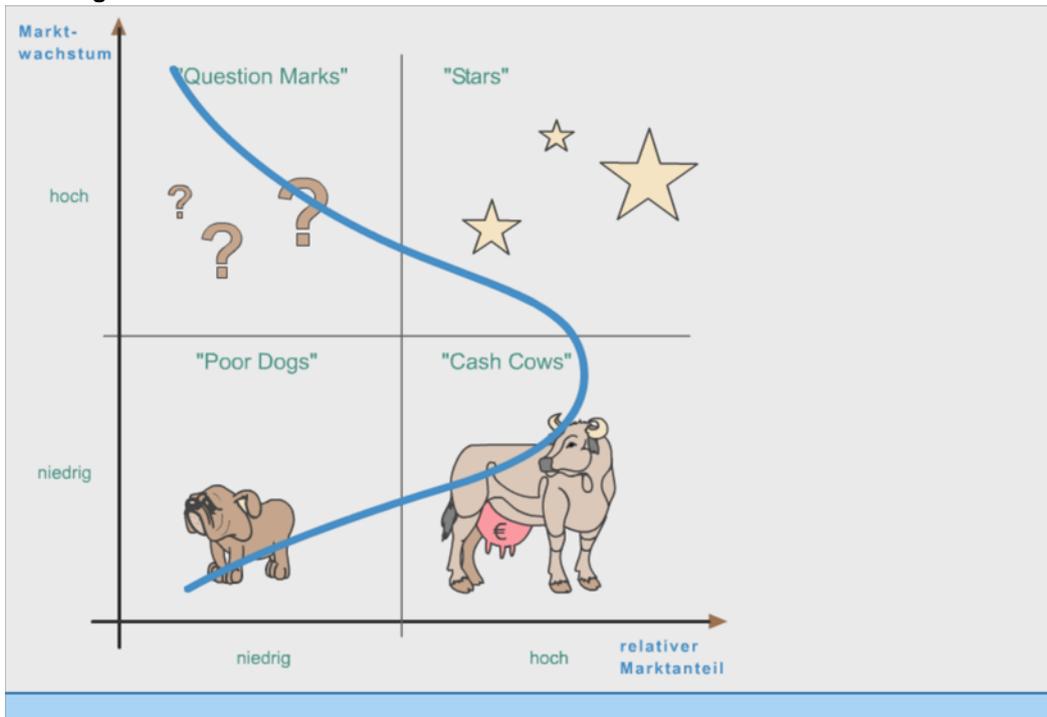
### Rolloverbild ohne Steuerung

Bei einem Rolloverbild braucht man keine Steuerung daher ist auch keine sichtbar. Die überfahrenen Bereiche sollten markiert werden (Highlight)



Rolloverbild

### Reihung



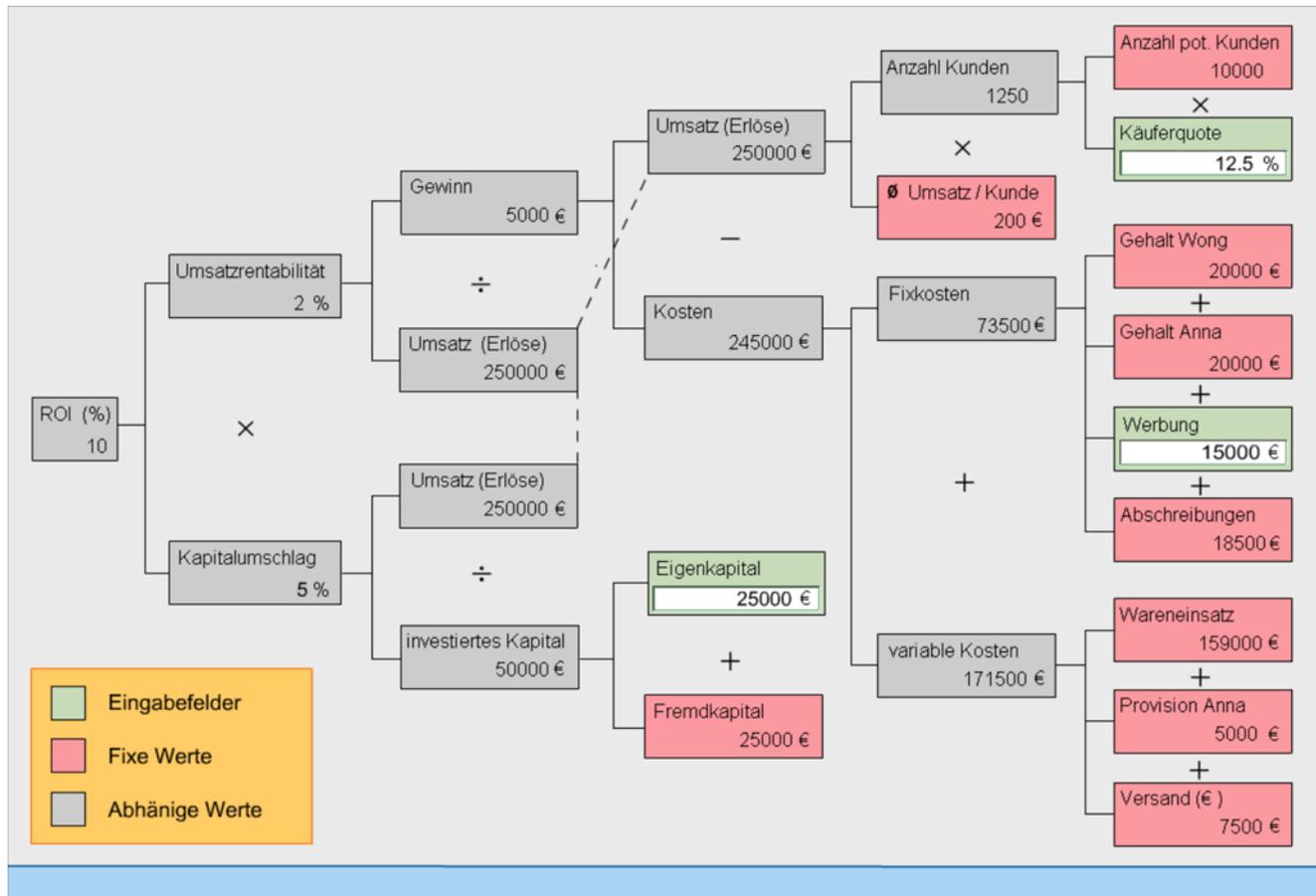
### Interaktion ohne Steuerung

Etwas irreführend die Bezeichnung. Mit Interaktion bezeichnen wir Animationen bei denen eine Eingabe erwartet wird, um dann das Ergebnis anzeigen zu lassen.



Interaktion

**Basiswerk des abgelaufenen Geschäftsjahres**



### Interaktion ohne Steuerung

Das Beispiel "Klaus hat die Wahl" ist eine Ausnahme, da eine Diashow-Navigation zu sehen ist. Besser wär es, wenn die Interaktion ohne Navigation auskommt da der Benutzer unterschiedliche Navigationmethoden kombinieren muss.



### Klaus hat die Wahl

Klaus, Besitzer zweier Autos, möchte zu einem Treffen. Wenn die Ampel rot ist, darf er keines der Autos benutzen. Ansonsten nimmt er das Auto, das noch genügend Liter Treibstoff hat (mindestens 2 Liter). Sollte keines der Autos über ausreichend Treibstoff verfügen wird Klaus sich dazu entschließen ein Taxi zu benutzen ...

01 / 02

### Uebungen



### Drag und Drop, Multiple Choice, Eingabeübung (Flash)

Drag and Drop



Multiple Choice

Werden mit Flash erstellt. Es gibt mehrere Varianten. Die Vorlagen finden sich im Verzeichnis `medienarchiv\uebungen\vorlagen`



Eingabe

Vorlage [MultipleChoice-Tabelle](#)



Lückentext

### Lückentext (Applet)

Der Lückentext ist als Applet programmiert. Die Dokumentation und Hinweise zur Erstellung unter: <http://vfh.tfh-berlin.de/tools/Luecken/Luecke.html>

Bei der Einbindung bitte darauf achten, die Datei `sicherheit.html` und alle verknüpften Grafiken zu kopieren.



Formulieren

Übungsformen die nur textuell formuliert werden.

#### Formulieren

Diese Übung wird im Modul Controlling häufig benutzt.



Chat

#### Chat

Eine gestellte Aufgabe soll mit anderen im Chat diskutiert und gelöst werden



Einsenden

#### Einsendeaufgabe

Das Ergebnis einer Aufgabe soll durch E-Mail an die Betreuung geschickt werden. Eine Beurteilung erfolgt ebenfalls per E-Mail.



Programmieren

#### Programmieren

Diese Übung tritt häufig im Modul Programmieren auf. Die Studierenden sollen bestimmte Lösungen programmieren. Eine Lösung ist immer verfügbar.



Zeichnen

#### Zeichnen

Eine Lösung soll gezeichnet werden.



### Beispiel

Das folgende Beispiel ist eine Eingabe-Übung. Die Aufgabenbeschreibung wurde in HTML und der Eingabebereich mit Flash realisiert.



Eingabe

#### Übung 06-01

Folgende Programmzeilen sind in einem Java-Programm enthalten:

```
int gZahl1 = 25;
int gZahl2 = 12;
gZahl2 = gZahl1 * 2;
gZahl1 = gZahl2 + gZahl1;
gZahl2++;
```

```
System.out.println(gZahl1 + gZahl2);
```

a) Tragen Sie die von `System.out.println` erzeugte Ausgabe ein:

Antwort

? Test wiederholen Test auswerten

 [Lösung der Übung 06-01](#)

## Designvorgaben

Dieser Teil wird wohl noch einige Zeit brauchen um sich zu entwickeln. Er betrifft die Gestaltung der Grafiken und Animationen. Stichworte sind;

| [Farben](#) | [Höhe/Breite](#) | [Dateiformate](#) | [Schriften](#) | [Vorlagen](#) | [Diagramme](#) | [ClipArt](#) |

### Farben

Allgemein werden Grafiken und Animationen in Pastelltönen gehalten. Nuancen der Grundauswahl sind möglich.

#### Grundauswahl Füllfarben

#ACD1E8 172/209/232  
#FDCFA2 253/207/162  
#F5E4A9 245/228/169  
#FB99A0 251/153/160  
#DBC8B9 219/200/185  
#C7DBB9 199/219/185  
#B9DBD5 185/219/213  
#D6BECD 214/190/205  
#EAEAEA 234/234/234

#### Textfeld Animationen

**Füllfarbe**  
#FFCC66 255/204/102

#### Kopf- Fußzeile Animationen

**Füllfarbe**  
#A8D3F4 168/211/244

#### Hintergrundfarbe Animationen

#EAEAEA 234/234/234

#### Kopf- Fußzeile Übungen

**Füllfarbe**  
#FBC969 251/201/105

#### Hintergrundfarbe Übungen

#FFF4CB 255/244/203

#### Textkästen in HTML-Seiten

**Füllfarbe**  
#E7E9EE 231/233/238

#### Grundauswahl Rahmenfarben

#67ACD6 103/172/214  
#FCAE61 252/174/97  
#E8C13C 232/193/60  
#FA707A 250/112/122  
#C5A68D 197/166/141  
#A3C48C 163/196/140  
#8CC4BA 140/196/186  
#C2A0B6 194/160/182  
#858181 133/129/129

#### Textfeld Animationen

**Rahmenfarbe 1 Pixel**  
#FF6600 255/102/0

#### Kopf- Fußzeile Animationen

**Rahmenfarbe 1 Pixel**  
#005190 0/81/144

#### Kopf- Fußzeile Übungen

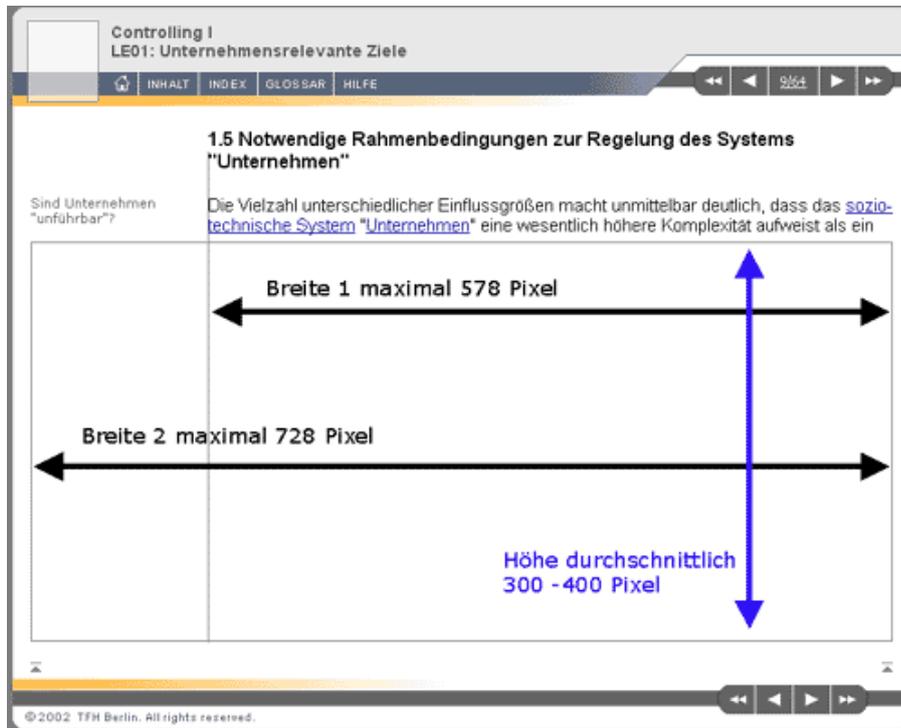
**Rahmenfarbe 1 Pixel**  
#C78200 199/130/0

#### Textkästen in HTML-Seiten

**Rahmenfarbe**  
#404A5A 64/74/90

### Breiten / Höhen

Die Breite und Höhe einer Grafik oder Animation ist abhängig vom gezeigten Inhalt und ist aus diesem Grund im **gewissen** Rahmen variabel.



Bei Animationen sind zwei feste Breiten (**578 oder 728 Pixel**) vorgegeben. Die Höhe kann jedoch variieren. In der Regel reichen 400 Pixel.

Grafiken sind auch in der Breite variabel, jedoch sollte beim Entwurf darauf geachtet werden die zwei Hauptmaße (**578 oder 728 Pixel**) auszunutzen. Eine Grafik mit 610 Pixel Breite wäre unschön. Generell sollte beim Entwurf ein Screenshot der Lerneinheitenseite s.o. als Hintergrundbild eingefügt werden. Dadurch werden die Relationen zum Text und zur Farbgebung deutlich. Die Datei `GrafikVorlage.psd` enthält ein Hintergrundbild sowie eine Ebene mit Farbfeldern und Begrenzungslinien.

 [GrafikVorlage.psd](#) (296 KB)

Die beiden Breiten entsprechen dabei im **Storyboard** (Word-Dokument) einer Breite von **15 cm** (578 Pixel) bzw. **19 cm** (728 Pixel). Als Standardbreite sind 15 cm vorzusehen. Zwischengrößen sind zu vermeiden.

## Dateiformate

In die Lerneinheiten werden Grafiken ausschließlich im **gif** oder **jpg**-Format eingebunden

**GIF:** Diagramme, Strichzeichnungen, wenig Farbverläufe

**JPG:** Fotos, vielfarbige Illustrationen mit Farbverläufen

Die Funktion des Photoshop's "**Für Web speichern**" bietet eine komfortable Möglichkeit die verschiedenen Qualitätsstufen in Abhängigkeit zur Dateigröße in einer Vorschau zu betrachten.

## Schriften

Verwendet werden hauptsächlich serifenlose Schriften. Die Schriftgröße im Photoshop ist standardmäßig auf **px** eingestellt. Bei der Grafikerstellung ist darauf zu achten, dass entweder der **px-Wert** verwendet wird oder auf **pt** umgestellt wird. Weiterhin ist **pt** abhängig von der gewählten **dpi** Auflösung des Dokuments. Im Zweifelsfall also immer vergleichen.

**Überschriften: Arial 12 pt (16 px) fett schwarz #000000**

Fließtext: Arial 11 pt (14 px) schwarz #000000

Marginalie: Verdana 8 pt (11px) grau #666666, orange #D98B02, blau #468EC6

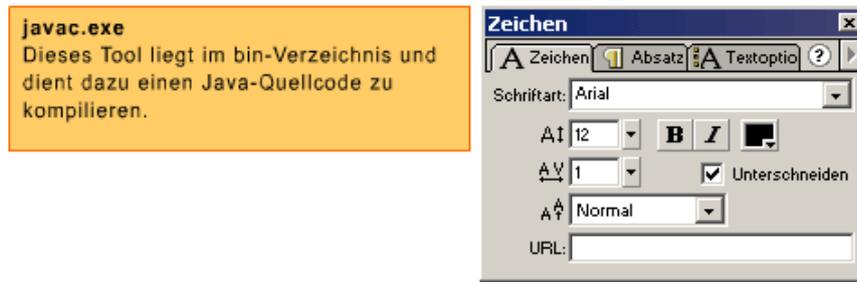
*Zitate: Times New Roman 12 pt (16 px) kursiv*

**Tabellenköpfe: Arial 10 pt (13 px) fett**

**Proportionalschrift: Courier New 10 pt (13 px), fett**

Quellcode: Courier New 10 pt (13 px), Hintergrund grau #D6D6D6

Textfelder in Flash-Animationen werden mit der folgenden Einstellung gesetzt.  
(Laufweite 1)



## Vorlagen

### Diagramme

Diagramme gehören zu den immer wiederkehrenden Abbildungsformen, daher ist hier Konsistenz nötig. Die folgenden drei Diagramme zeigen die Verwendung von:

Vorlage: [AbbDiagramme.psd](#) (901 KB)

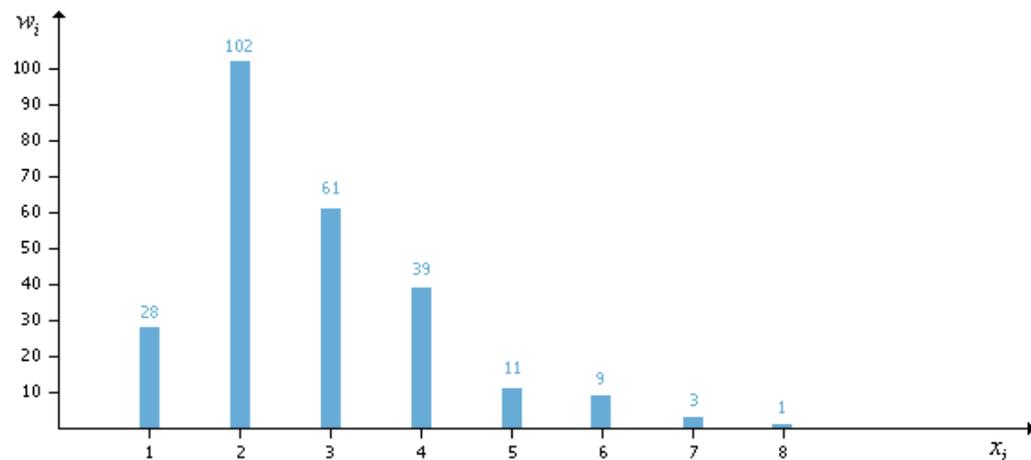
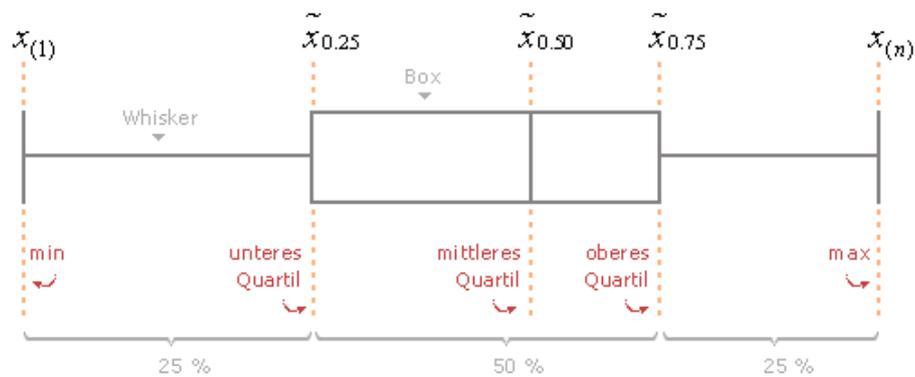
#### 1. Ungeglättete Schriften

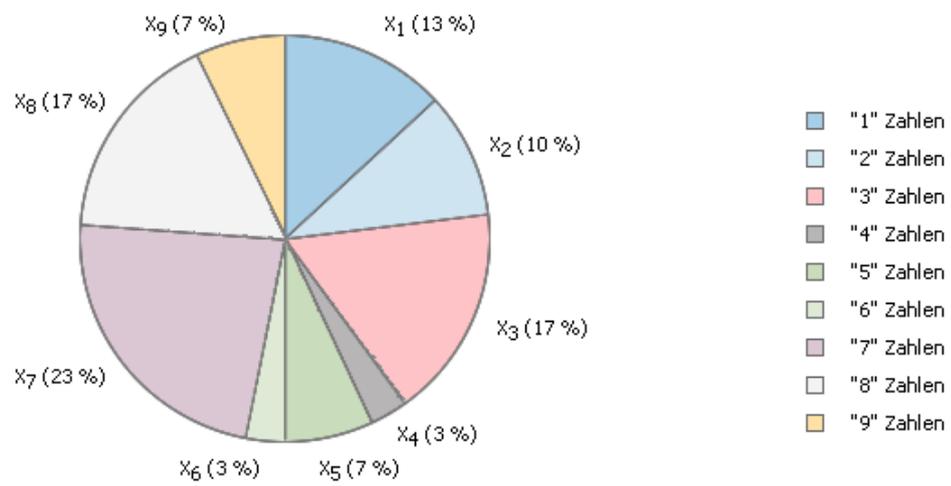
Achseneinheiten Tahoma 10-11 px

Achsenbeschriftung Verdana 11 px

Serifenschrift Times New Roman 12 px, auch kursiv

#### 2. Strichstärken von 1-2 Pixeln, möglichst ungeglättet.





---

**ClipArt**

---

xx

---

---