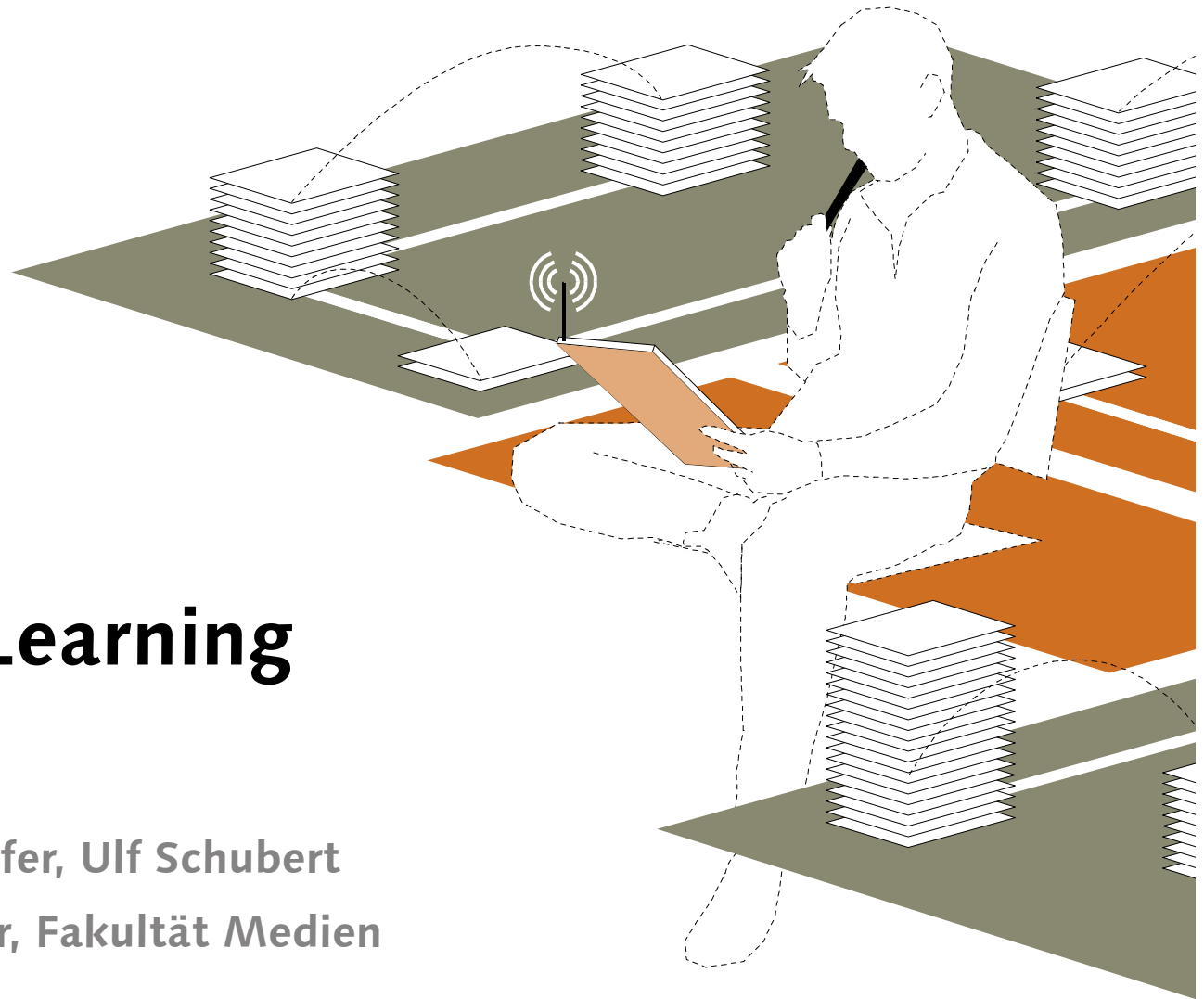
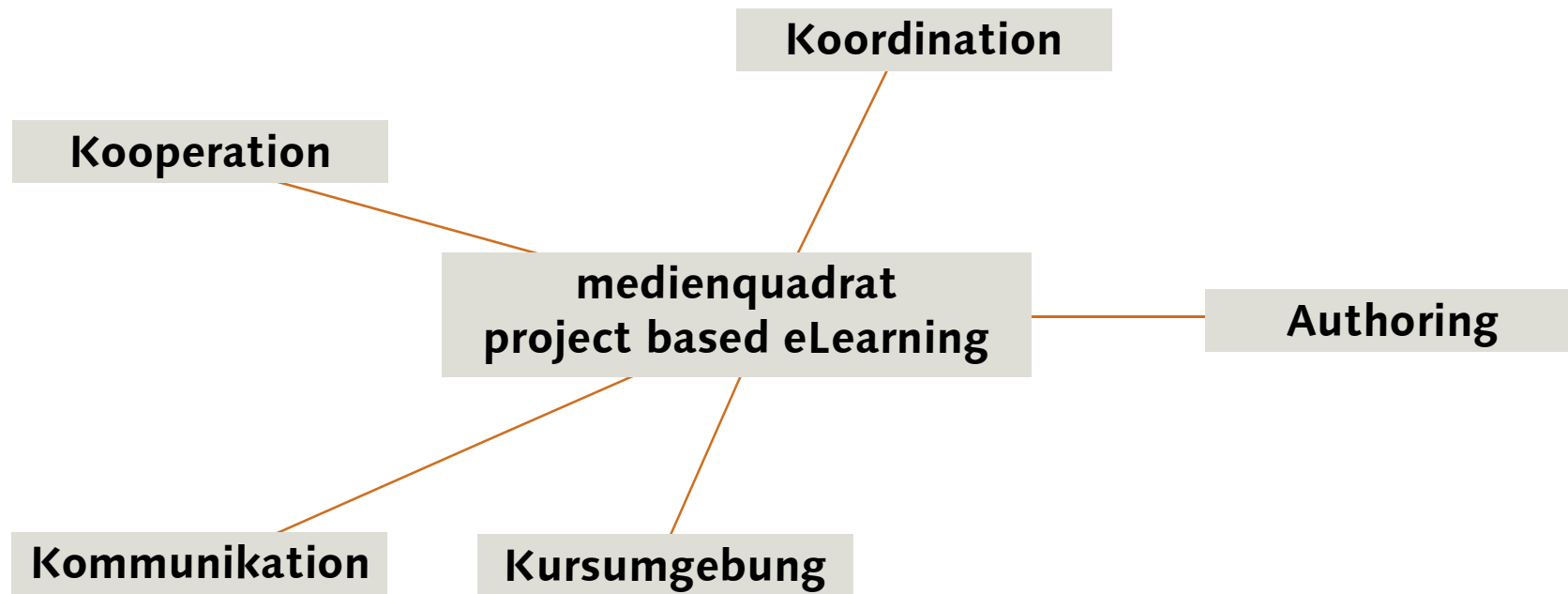
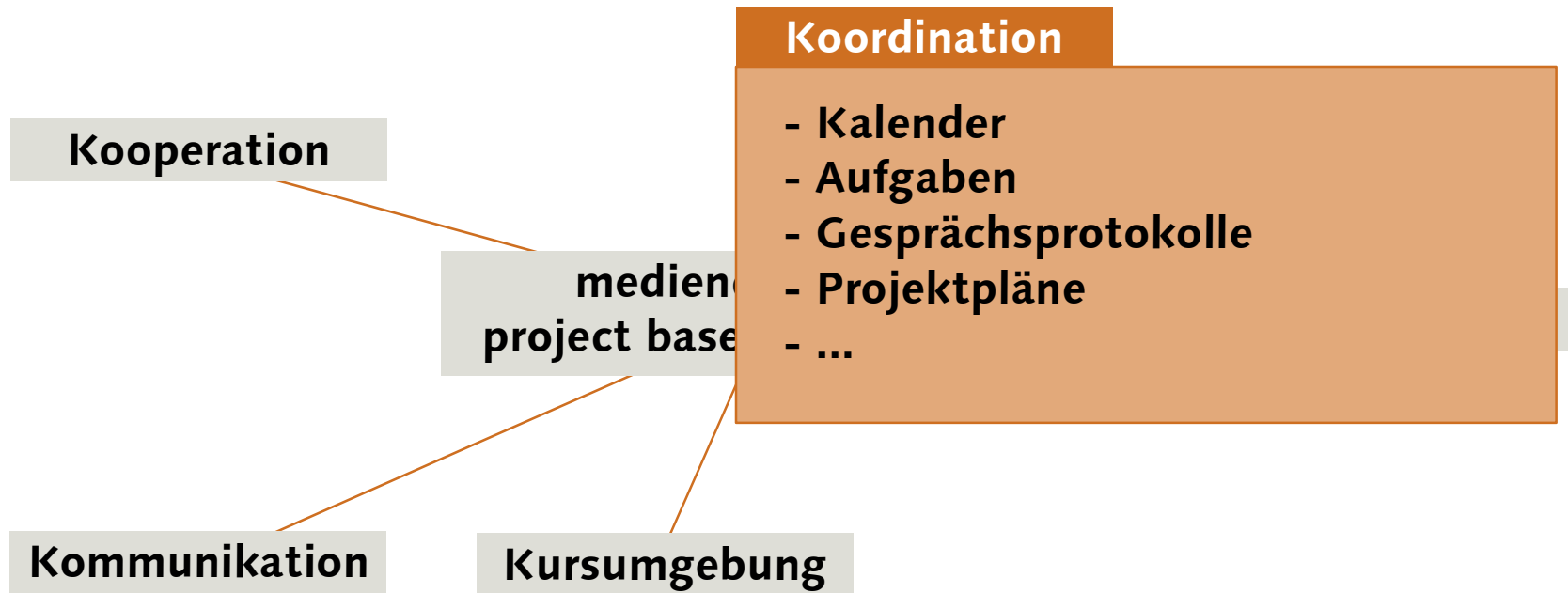


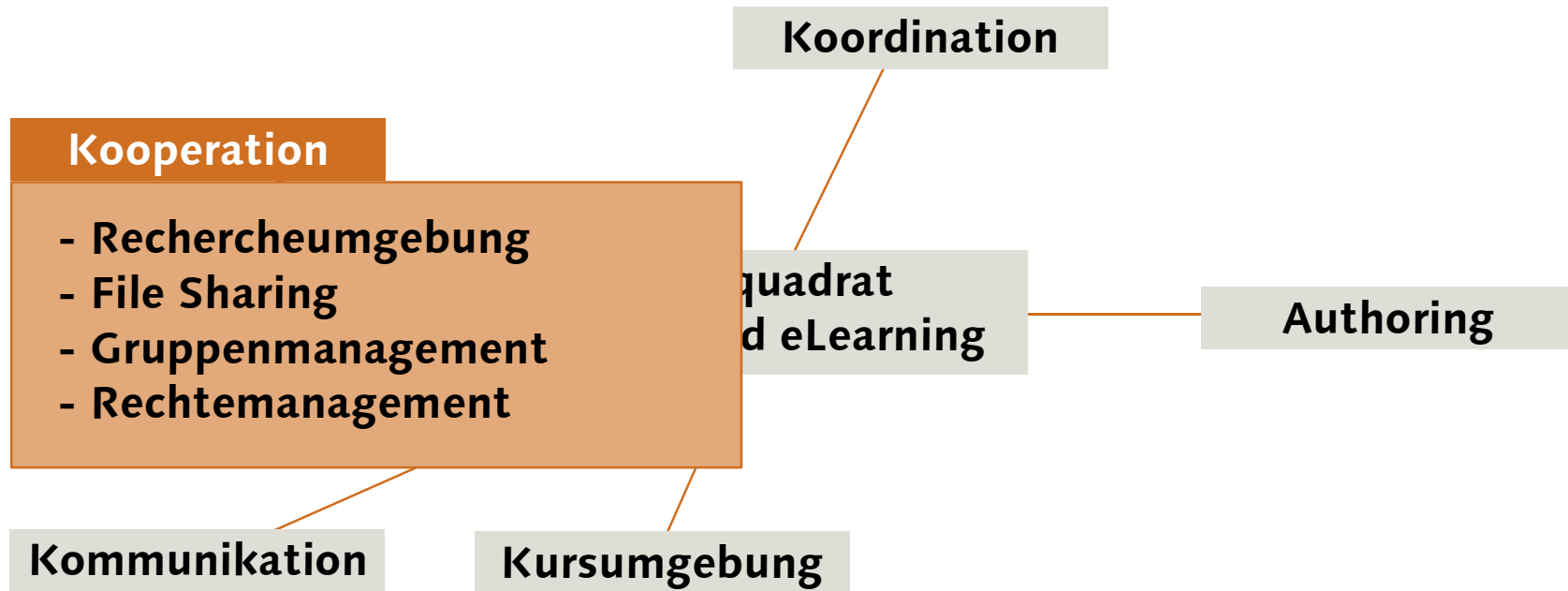
medienquadrat project based eLearning

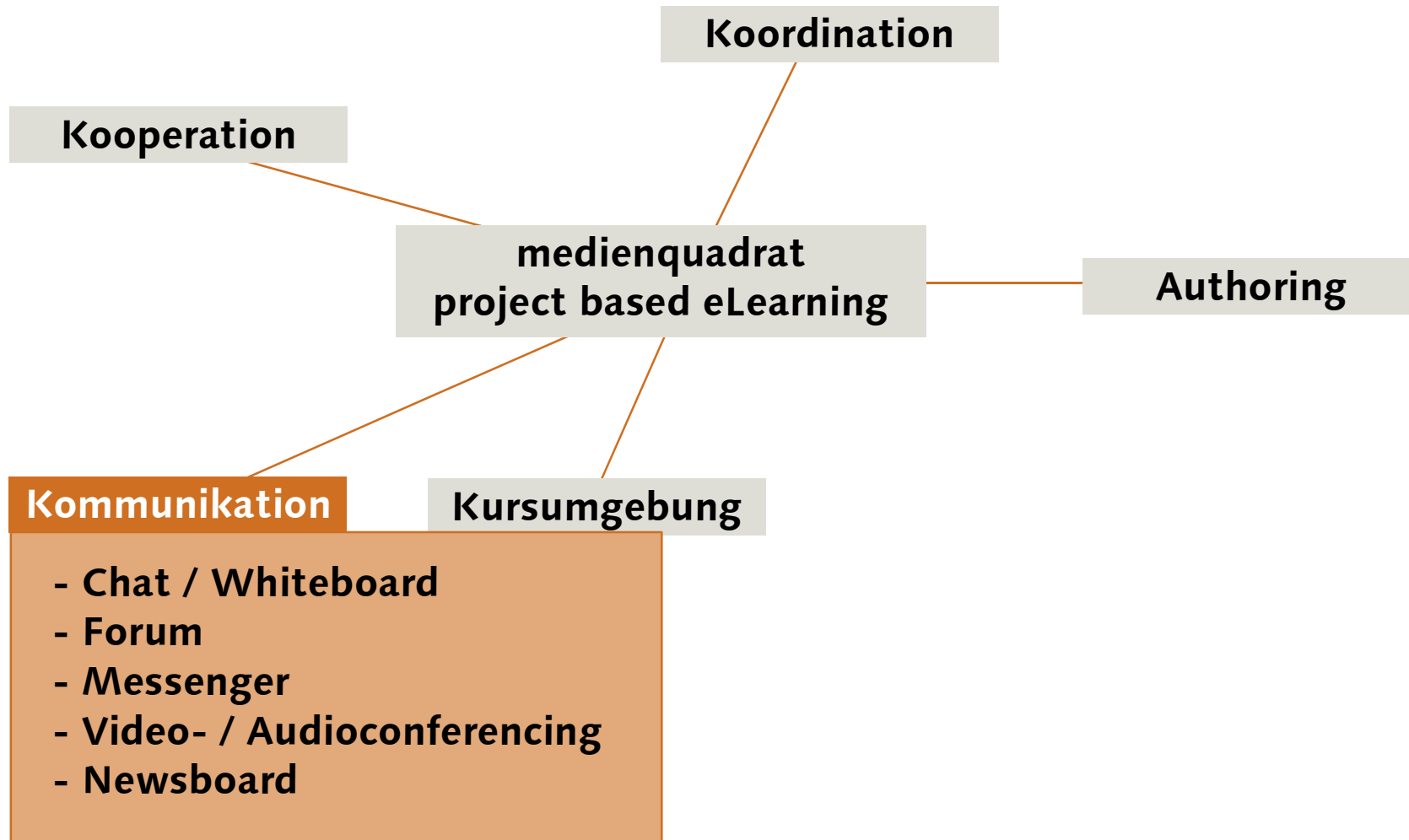
Annett Zobel, Matthias Hupfer, Ulf Schubert
Bauhaus Universität Weimar, Fakultät Medien

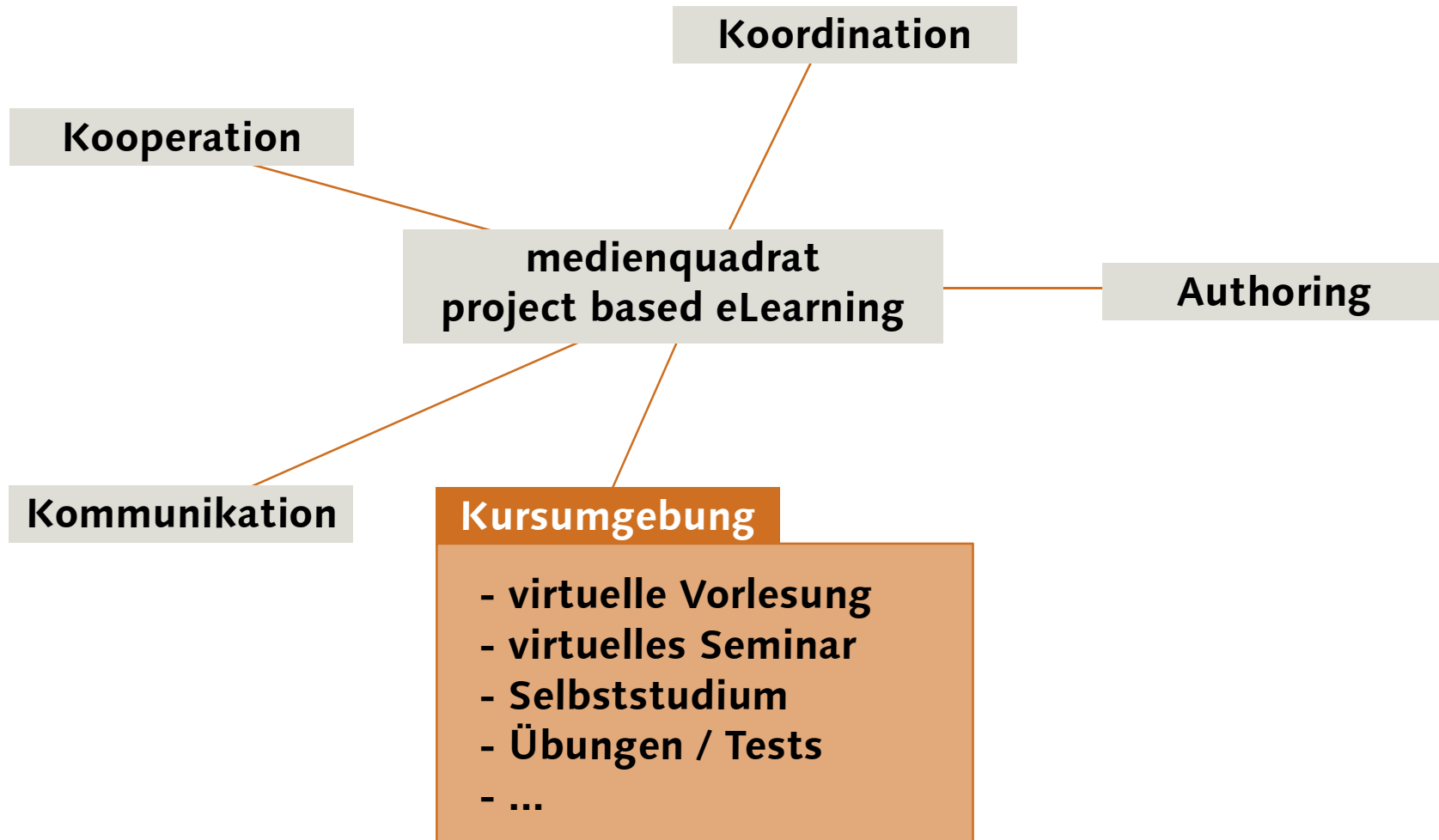


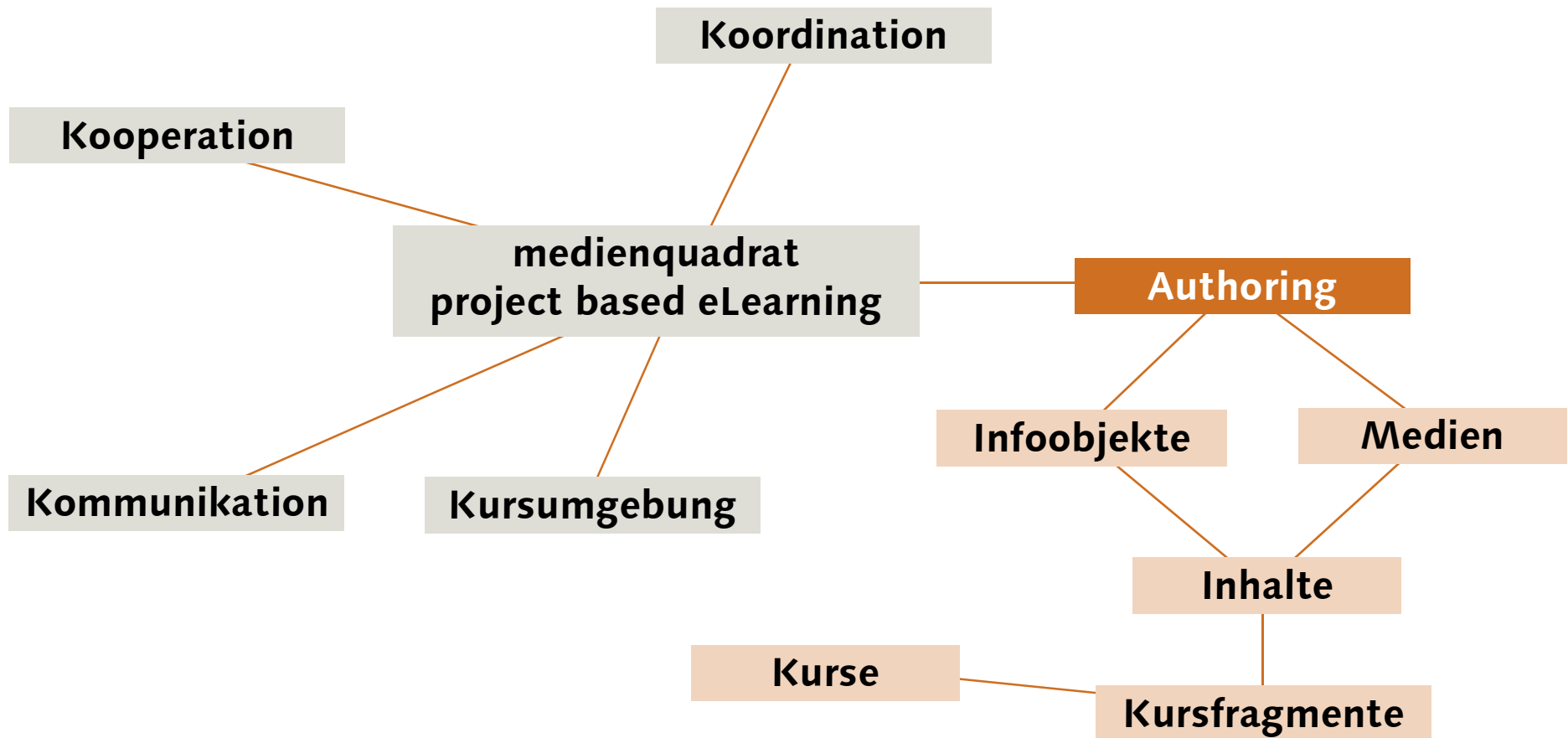


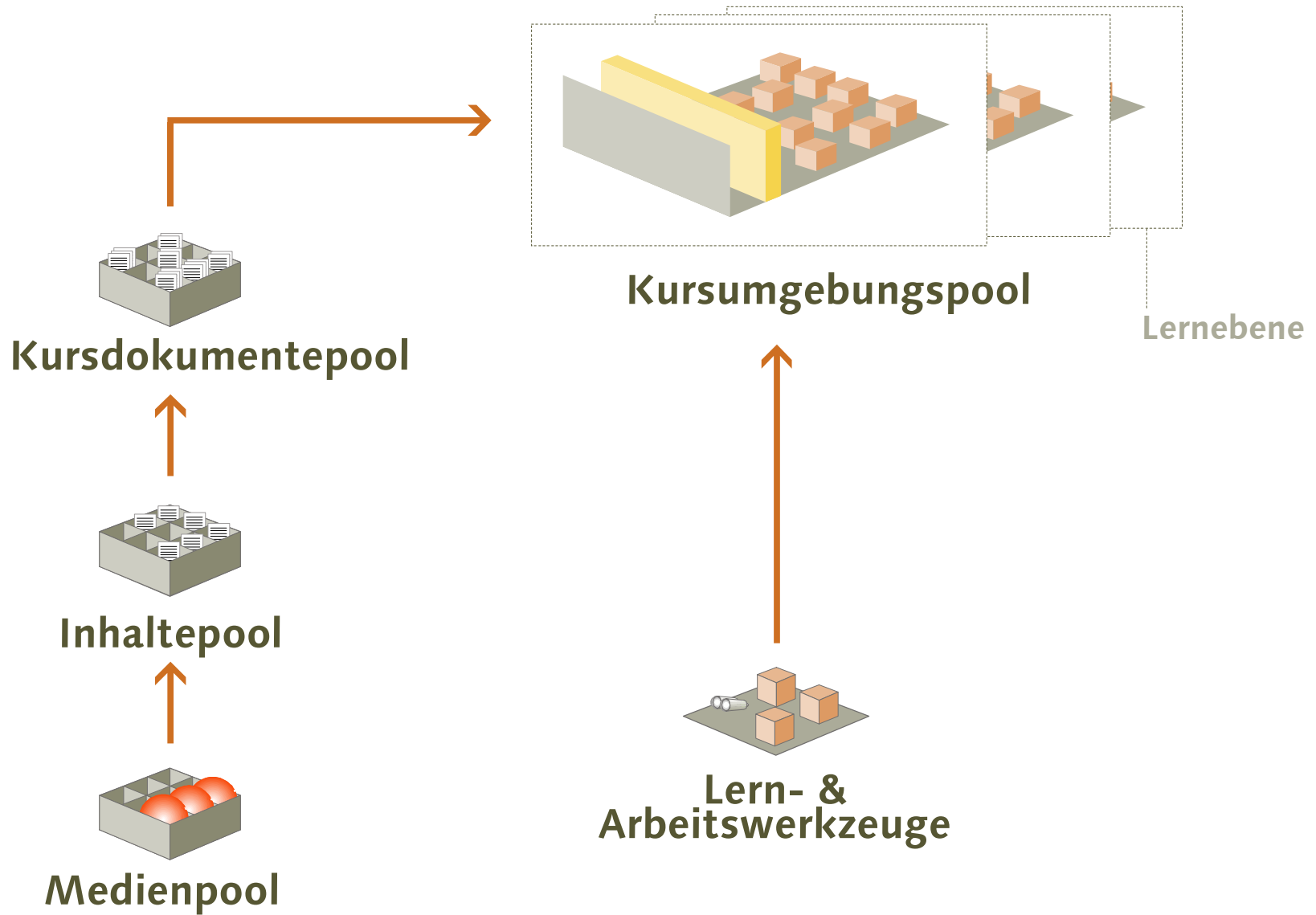














→ Finde 🔍 Martin Rundeck → Hilfe → Beenden

POST

- Habe deine Maus gefunden.
- Brauche Hilfe.
- Neues aus der Fakultät

[→ Nachrichtencenter](#)

AUFGABEN / TERMINE

- Hausarbeit Medienkultur 12 nov
- Kurs Medientechnik abschliessen -
- Drucken heute

[→ Kalender / Aufgaben](#)



BEREICHE

Lernen

[→ Bereiche einblenden](#)

VERANSTALTUNGSMENU

Übersicht

- ▶ Diskussionsforum
- Chaträume
- Projektlog
- ▶ Lernmaterial
- ▶ Bibliographie
- Filmographie
- ▶ Dateien
- FAQ's

FAVORITEN

- Photoshop Tutorium: Weblog
- Einführung in die Informatik: Vorlesung 14.01.03
- Personen / Gruppen
- Kalender / Aufgaben

[→ konfigurieren](#)

AUSGEWÄHLTE VERANSTALTUNG

▶ Animation - Grundlagen der Entwicklung von Charakteren und deren Bewegung.

[→ Details](#) [→ Liste einblenden](#)



Monsters Inc.

gute Animation oder Kitsch ?

[Diskussion]

[→ öffnen](#)



Monsters Inc.

In dieser Übung soll unter Anleitung ein Character des Filmes nachgestellt werden.

[Übung]

[→ öffnen](#)



Geri's Game

Making-of von Pixar's prämierten Kurzfilm. Der Produzent, verschiedene Animatoren und Techniker sprechen über die Herausforderungen dieses Projektes und geben einen kleinen Einblick hinter die Kulissen von Pixar.

[Video]

[→ öffnen](#)

WER IST HIER ONLINE

- Simona Schreibflink
- 👤 Tino Animoto

[→ konfigurieren](#)

[→ Personen / Gruppen](#)

BUGREPORT

Haben Sie Fehler gefunden oder einen Verbesserungsvorschlag für die Lernplattform? Dann schreiben Sie uns doch einfach.

[→ Email schreiben](#)

NEU

Monsters Inc.	10 neue Diskussionsbeiträge	→ öffnen
Zeichnen eines Charakters	Neues Lernmaterial	→ öffnen
Bibliographie	12 neue Einträge	→ öffnen
Neuer Teilnehmer	Tino Animoto	→ öffnen
Neue Dateien	von Tino Animoto	→ öffnen

metacoon mobil

→ Finde Martin Rundeck → Hilfe → Beenden

POST	AUFGABEN / TERMINE
<input checked="" type="checkbox"/> Habe deine Maus gefunden.	<input type="checkbox"/> Hausarbeit Medienkultur 12 nov
<input type="checkbox"/> Brauche Hilfe.	<input type="checkbox"/> Kurs Medientechnik abschliessen -
<input checked="" type="checkbox"/> Neues aus der Fakultät	<input type="checkbox"/> Drucken heute

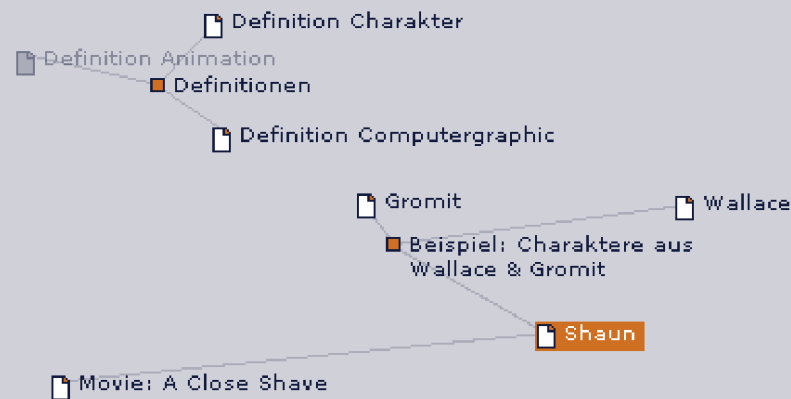
→ Nachrichtencenter → Kalender / Aufgaben



Einführung in die Charakteranimation

Schliessen

Optionen



Beispiel: Charaktere aus Wallace & Gromit

Shaun



NAME:
Shaun.

BREED:
Romney-Suffolk cross

HOME:
No known fixed abode.

DISTINGUISHING FEATURES:
Woolly jumper.

FAVOURITE FOOD:
Anything.

Autor: Umbo Master
Erstellt: 21.04.99

geändert: 04.12.00
durch: Magda Lena

TIPP

Sie können Menüs und Listen ein- und ausblenden, um mehr Platz zu schaffen.

→ Menü einblenden

WER IST HIER ONLINE

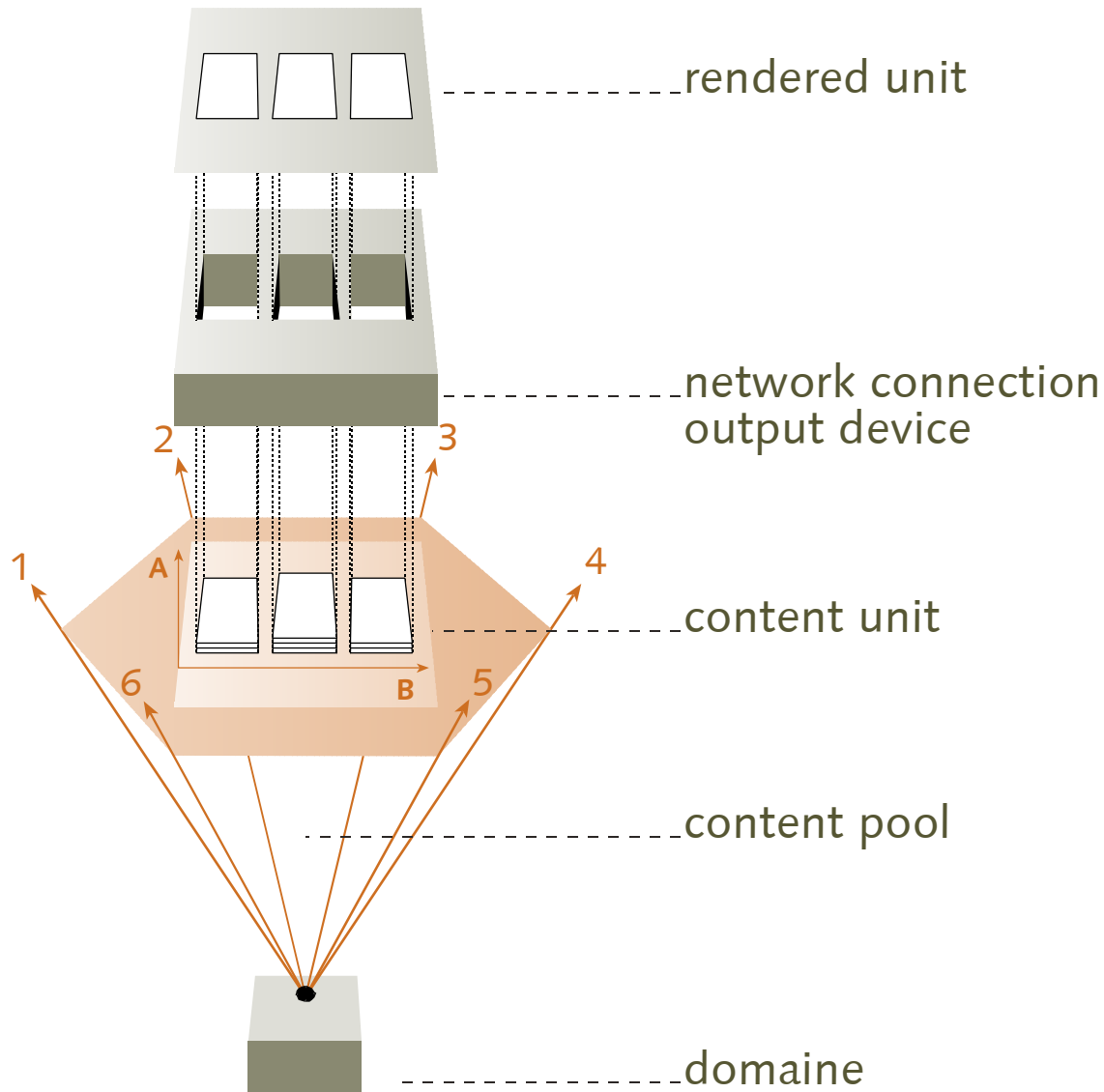
→ Simona Schreibflink
○ Tino Animoto

→ konfigurieren
→ Personen / Gruppen

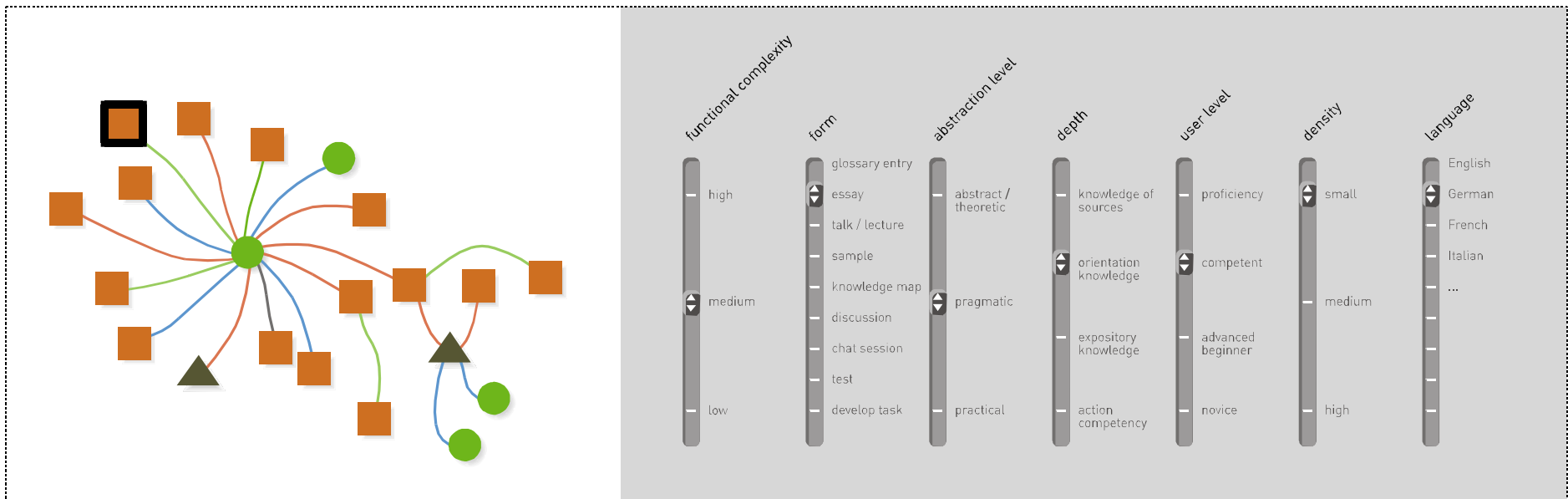
BUGREPORT

Haben Sie Fehler gefunden oder einen Verbesserungsvorschlag für die Lernplattform? Dann schreiben Sie uns doch einfach.

→ Email schreiben



- 1. functional complexity
 - 2. form
 - 3. depth
 - 4. user level
 - 5. density
 - 6. language
-
- A. media type
 - B. functional complexity



Zielplanung und -steuerung

Autor: André Wendler

»Der Mensch ist ein zielstrebiges Wesen, aber meistens strebt er zuviel und zielt zu wenig.«

Auf Grund der speziellen Eigenschaften von Projekten (hohe Innovativität, Einmaligkeit, begrenzte Einsatzmittel) trifft in ihnen ein hohes Erfolgsrisiko auf großen Erfolgsdruck. Es gehört daher zu den unerlässlichen Grundlagen des Projektmanagements, dieses Erfolgsrisiko durch eine gute Planung der gewünschten Projektergebnisse einzudämmen.

Das dazu zur Verfügung stehende Mittel sind **Ziele** bzw. die Zielplanung. Obwohl die Zielplanung besonders in der Frühphase eines Projektes wichtig ist, muss ein Zielcontrolling während des gesamten Projektes erfolgen. Es ist wichtig die verschiedenen Arten von Zielen zu kennen, ihre **Zieleigenschaft**, **Zielgröße**, **Zielfunktion** und die **Zielbeziehung**. Nur so lässt sich eine erfolgreiche Zieldefinition und Zielbewertung vornehmen.

Einordnung in PM

Untrennbar mit der Zielplanung ist die sogenannte **Umfeld-Analyse** und **Stakeholder-Analyse**, sowie die Einsatzmittel- und Terminplanung verbunden.

Wer das Projektumfeld und die **Projekt-Stakeholder** bei der Zielplanung nicht berücksichtigt, wird bei der Umsetzung der Ziele auf Probleme stoßen, die unter Umständen mit den dann noch zur Verfügung stehenden Einsatzmitteln nicht mehr zu lösen sind.

Projektziel (Ziele)
goto →

Ein Projektziel ist ein nachzuweisendes Ergebnis und/oder eine vorgegebene Realisierungsbedingung der Gesamtaufgabe eines Projektes.

Zielgröße
goto →

Unter Zielgrößen versteht man die zentralen Elemente, nach denen die Erfüllung eines Zieles bemessen werden kann. Diese Elemente sind Leistung, Kosten und Termine. Sie werden im sog. "magischen Dreieck der Projektziele" zusammengefasst, welches ihre gegenseitige Abhängigkeit verdeutlicht.

Vielen Dank.

weitere Informationen:

www.uni-weimar.de/m2