

# Überblick Medientechnik

Medium	Aufnahme Erzeugung	Speicherung Bearbeitung (Gestaltung) Verarbeitung (Analyse, Synthese)	Distribution (online, offline) Wiedergabe	Wahrnehmung (Rezeption, Ort und Zeit der Darbietung)
<b>Text</b> (+ textliche Repräsentation von Informationen)	<b>A:</b> Scanner mit OCR (+ Barcode, RFID etc.) <b>E:</b> Tastatur und Maus	<b>Office-Programme</b>  <b>Textanalyse-Programme</b>  (Skript, Programmiersprachen)	<b>Print</b>  <b>Display / Projektion</b>	
<b>Ton</b> (Audio)	<b>A:</b> Mikrophon, Tonabnehmer <b>E:</b> Synthesizer etc.	<b>Audio-Editoren,</b>  <b>Sprachanalyse etc.</b>	<b>Hörfunk, Tonträger</b> (analog und digital)  <b>Audiodateien</b> (File / Stream)  <b>Lautsprecher, Kopfhörer</b>	
<b>Standbild</b> (Foto/Grafik)	<b>A:</b> Fotoapparat (analog/digital), Scanner <b>E:</b> Grafik (Pixel-/Vektorgrafik)	<b>Bildbearbeitungsprogramme</b> (Photoshop & Co)  <b>Bildanalyse etc.</b>	<b>Print, Belichter, Plotter</b>  <b>Bilddateien</b>  <b>Display / Projektion</b>	
<b>Bewegtbild</b> (Video/Animation)	<b>A:</b> Film- / Videokamera, Filmabtaster (Scanner) <b>E:</b> Computeranimation, Simulation/Labor	<b>Videobearbeitungsprogramme,</b> <b>Videoschnitt</b>  <b>Videoanalyse,</b> <b>Kameraüberwachung etc.</b>	<b>Fernsehen, VHS/DVD etc.</b> (analog und digital)  <b>Videodateien</b> (File / Stream)  <b>Display / Projektion</b>	
<b>Multimedia</b>	(siehe einzelne „Assets“)  (+ Dramaturgie, Gestaltung)	<b>Autorensysteme/Webeditoren,</b> <b>Mediensteuerung, -Ablauf</b> <b>„Hardcore“-Programmierung</b>	<b>s.o.,</b> <b>zusätzliche „Lernlogik“</b> (integriert, interaktiv)	
<b>Codierung</b>	<b>A-D-Umsetzung</b>	<b>Datenkompression, -Expansion</b> <b>Datenreduktion</b>	<b>D-A-Umsetzung</b>	