

Inhaltsverzeichnis

1	Kommunikationsstrategie	1
1.1	Megatrends	2
1.2	Ziele	3
1.3	Mein Cyberspace und Mein Publikum	6
1.4	Impact und Image	7
1.5	Implementation	9
1.6	Management by Phantasy	18
1.7	Hunger nach Wirklichkeit	19
	Literatur	22
2	Kommunikation mit neuen Medien	23
2.1	Ziele: Heute und Morgen	24
2.2	Was Ihr Wollt oder Wie es Euch Gefällt	25
2.3	Darf es etwas Ästhetisches sein?	27
2.4	Kraft der Navigation	28
2.5	Multilingual?/Multinational?	34
2.6	Economics	36
2.7	All That Meat and No Potatoes	38
2.8	Auswahl von Publishing-Medien und Plattformen	39
2.9	Harte Entscheidung – Software	44
2.10	Wege und Verwirrungen	45
2.11	Wer führt?	48
3	Projekt-Management-Handbuch	49
3.1	Was ist ein Projekt?	49
3.2	Was ist Projekt-Management (PM) ?	50
3.3	Gründe für Projekt-Management	50
3.4	Projektmerkmale	50
3.5	Projekthalt	50
3.6	Projektbeteiligte	51
3.6.1	Projektauftraggeber	51
3.6.2	Projektsponsor = Pate	51
3.6.3	Projektausschuss	52
3.6.4	Projektleiter	53

3.6.5	Projektgruppe / Kernteam	55
3.6.6	Experten	55
3.7	Lieferungen und Leistungen seitens Dritter	56
3.7.1	Auftragnehmer für Arbeitspakete	56
3.8	Projektkomponenten	57
3.9	Reichweite des Projekt-Managements	58
3.10	Projektorganisationsformen	58
3.10.1	Reines Projekt-Management	59
3.10.2	Projektkoordination	60
3.10.3	Matrix-Projektorganisation	62
3.11	Projektphasen	63
3.11.1	Projektvorschlag	64
3.11.2	Projektantrag	64
3.11.3	Definitionsphase	65
3.11.4	Konzeptphase	68
3.11.5	Projektplan	69
3.11.6	Gestaltungsphase/Spezifikationsphase	70
3.11.7	Realisierungsphase	71
3.11.8	Auswertungsphase	72
3.11.9	Hauptrestriktionen des PM	72
3.11.10	Projekt-Management Methodik	73
	Literatur	74
4	Qualitätsmanagement	75
4.1	Glücksspiel versus Sicherung	75
4.2	Kundenerwartungen	76
4.3	Checkliste: Q-Management-System	77
	Literatur	79
5	Projekt-Management Workout	81
5.1	Was steht an?	81
5.2	Wie geht es weiter	84
5.3	Wann fällt etwas an?	85
5.4	Kompetenzen, Unterschriften und Visionen	91
6	Technische und organisatorische Voraussetzungen	93
6.1	Publishing-Formate	93
6.2	Pflichtenheft – was ist mein Standard?	96
6.3	Was heißt beste Qualität?	105
6.4	Auf Knopfdruck gehen nur die Lichter aus	107
6.5	Binär kompatibel oder Hauptsache Rund	108
6.6	Information ist Zeit – haben wir soviel?	109

6.7	Datenbank-Publishing oder Quick & Dirty	110
6.8	Outsourcing oder gleich eine Bank	112
6.9	Kostensparen macht krank.	114
	Literatur	116
7	Konzeption einer Multimedia-Anwendung.	117
7.1	Klärung von Zielen, Bedarf und Erwartungen	118
7.2	Inhalt/Botschaft und Zielgruppe	119
7.3	Kriterienkatalog	121
7.4	Feasibilitätsprüfung	125
7.5	Know-how-Transfer	126
7.6	Langfristigkeit von Zielen und Anpassung an Neuerungen	127
7.7	Ressourcen definieren	128
7.8	Übergeordneter Kontext	128
7.9	Qualitätssicherung – ein Einwegartikel?	129
7.10	Kosten-Nutzen und Effizienz-Analyse	130
7.11	Mein Pflichtenheft	131
8	Produktionsablauf	135
8.1	Produktionsziel definieren	135
8.2	Verzweigungsbaum = Flowchart.	136
8.3	Storyboard mit Standards	139
8.4	Kommentar zur Medien- und Plattformfestlegung (Hard- & Software)	142
8.5	Assetproduktion	143
8.5.1	Hard- und Software	144
8.5.2	Text	149
8.5.3	Bild, Grafik	150
8.5.4	Audio	152
8.5.5	Video	155
8.5.6	Animationen	161
8.5.7	Medienintegration/Authoring	164
8.5.8	Zusammenstellen und Anordnen	165
8.5.9	Authoring	171
8.5.10	Optimierung, Test, Korrektur	173
8.5.11	Mastering	174
8.5.12	Replikation, Label-Druck	175
8.5.13	Verpackung, Verteilung.	176
8.6	Web & Design	178
8.6.1	Konzeptionelles Design	181
8.6.2	Strukturelles Design.	181

8.6.3	Visuelles Design	184
8.6.4	Technische Architektur	184
8.6.5	Implementierung	187
8.6.6	Pflege	188
8.6.7	Checkliste: Internet-Kommunikation	189
9	Interface = die Tür	191
9.1	Navigation – kryptisch oder offen	191
9.2	Komplexität = hyperaktiv?	196
9.3	Geschwindigkeit – Drag & Drop?	196
9.4	Bequemlichkeit – Dekoration vor Funktion?	198
10	Datentransfer	201
10.1	Standards	201
10.2	Qualität	204
10.3	Einigung	204
11	„My Very Good Friend the Milkman Said“	205
11.1	Rat und Glück	205
11.2	Copyme/Copyyou/Copyright	211
11.2.1	Geschützt, aber wie lange?	213
11.2.2	Nichts Ganzes, nichts Halbes	214
11.2.3	Clearing statt Hearing	215
11.2.4	Lizenzen und Tribute	217
12	Das Projektgeschäft	221
12.1	Internet-Redaktionssystem	221
12.1.1	Ressourcen, Arbeitsweisen, Aufgabenverteilung	221
12.1.2	Fallen in Redaktionssystemen	226
12.2	Fallen im Projektgeschäft	227
12.2.1	Checkliste: Fallen im Projektmanagement	228
13	Tauwetter	231
13.1	Die Datenbank – CD-ROM	231
13.1.1	En Route	232
13.1.2	Detouren	235
13.2	Mein Marktplatz	236
13.2.1	Was darf E-Commerce kosten?	237
13.2.2	Kostentreiber	238
13.2.3	Ein Tag wie Jeder Andere	242

14	Best Practice bei Multimedia Projekten	245
14.1	Was können Qualitätsmanagementsysteme leisten? . .	245
14.2	Was ist Qualität?	246
14.3	Kundenerwartungen vs. Leistung	247
14.4	Warum Qualitätssicherung?	249
14.5	Instrumente der Qualitätssicherung	251
14.6	Wo greifen Qualitätsmanagementsysteme?	252
14.6.1	Gliederung eines Multimedia-Produktionsprozesses .	253
14.6.2	Kundenanfrage	254
14.6.3	Projektaufnahme	256
14.6.4	Projektkonzeption	257
14.6.5	Produktion	257
14.6.6	Projektabschluss	258
14.7	Resümee	258
	Literatur	259
15	Checkme Checkup	261
16	Appendix	281
	Assoziationen	281
	Publikationen	284
	Universitäten	284
	Software	284
	Diverse	285
	Zitatnachweis	289
	Index	291