

Aufgabensammlung 1 (Ken – Principal Creative Executive)

Name: _____

Klasse: _____

Datum: _____

Ken Aufgabe 1 – Inhalt verstehen

Beantworte in ganzen Sätzen:

1. Worin besteht laut Ken der Unterschied zwischen Studio und Produktion?

Die Produktion ist für die Erstellung des Films verantwortlich. Studios sind eher dafür zuständig, die richtigen Filmemacher:innen zu engagieren und die Plattform für Vertrieb und Marketing bereitzustellen.

2. Warum sagt Ken, es sei „ein Wunder, dass ein Film entsteht“?

Weil es sehr viele Beteiligte, Verantwortliche und Expert:innen aus verschiedenen Bereichen braucht, deren Aufgaben eng ineinandergreifen und gut koordiniert werden müssen, um etwas zu erschaffen, das subjektiv gut ist.

3. Wie sollen Künstler:innen und KI laut Ken zusammenarbeiten?

Künstler:innen sollen an erster Stelle stehen, und KI soll sie unterstützen. Geschmack und Handwerk bleiben Sache der Menschen. Sie entscheiden, welche von vielen KI-generierten Bildern die guten sind.



Name: _____

Klasse: _____

Datum: _____

Ken Aufgabe 2 – Begriffe zuordnen

Ordne die Begriffe den Definitionen zu.

Produktion
Geschmack

Studio
Transformativer Moment

Iteration
Demokratisierung

Begriffe	Definitionen
a) Produktion	Ist verantwortlich für die Erstellung des Films selbst
b) Studio	Engagiert Filmemacher:innen und stellt Plattform für Vertrieb/Marketing bereit
c) Iteration	Wiederholtes Überarbeiten, das laut Ken die Kreativität steigert
d) Geschmack	Entscheidet, welche von tausend KI-Bildern die guten sind
e) Transformativer Moment	So beschreibt Ken den aktuellen Wandel durch KI in der Filmbranche
f) Demokratisierung	Früher musste man nach Hollywood gehen, heute ist vieles frei zugänglich



Name: _____

Klasse: _____

Datum: _____

Ken Aufgabe 3 – Werdegang nachvollziehen

Ken beschreibt einen ungewöhnlichen Weg, bevor er ins Filmgeschäft kam.

a) Bringe die folgenden Stationen in die richtige Reihenfolge (nummeriere 1–6):

__1__	Als Kind viel gemalt, aber auch Wissenschaft geliebt
__6__	Heute: Principal Creative Executive bei Amazon MGM Studios
__3__	Bewegung von Tieren Frame für Frame erforscht
__4__	Bewerbung im Animationsstudio als Experte für die Fortbewegung von Vierbeinern
__2__	Master in neuromuskulärer Physiologie, medizinisch geforscht
__5__	Einstieg ins Filmemachen, den er nie bereut hat

b) Welcher Schritt erscheint dir am überraschendsten? Begründe in 2–3 Sätzen.

BEISPIEL:

Besonders überraschend ist der Wechsel von der Physiologie-Forschung ins Animationsstudio (Schritt 3 zu 4): Ken hat sein wissenschaftliches Wissen über Tierbewegungen direkt als Verkaufsargument für seine erste Filmstelle genutzt ein ungewöhnlicher, aber kluger Quereinstieg.



Name: _____

Klasse: _____

Datum: _____

Ken Aufgabe 4 – Eigene Idee bewerten

Du bist für einen Tag Principal Creative Executive und bekommst tausend KI-generierte Bilder für eine neue Filmszene vorgelegt.

Denke daran: Laut Ken ist es am Ende Geschmack und Handwerk, das entscheidet - nicht die Anzahl der Bilder.

Individuelle Aufgabe

- 1) Nach welchen 3 Kriterien würdest du die Bilder auswerten?
- 2) Wie könnte KI dir bei der Auswahl trotzdem helfen?
- 3) Was wäre ein Risiko, wenn du dich nur auf KI verlassen würdest?
- 4) Deine Einschätzung in maximal 3 Sätzen:

Tausche dich mit deiner Sitznachbarin bzw. deinem Sitznachbarn aus. Würdet ihr ähnliche Bilder auswählen?



Aufgabensammlung 2 (Clint – Visualization Supervisor)

Name: _____

Klasse: _____

Datum: _____

Clint Aufgabe 1 – Inhalt verstehen

Beantworte die 4 W-Fragen:

1. **Wer** ist Clint?

Clint ist Visualization Supervisor bei Amazon MGM Studios.

2. **Was** ist seine Hauptaufgabe?

Er erstellt animierte Sequenzen und Szenen, um den Film vor dem Dreh zu entwerfen, und hilft besonders der Regie, Ideen zu visualisieren.

3. **Wie** geht Clint bei der Planung einer Szene konkret vor?

Er platziert Kameras, stellt eine Szene zusammen und überlegt sich, was daraus werden kann - besonders bei gefährlichen, teuren Actionszenen.

4. **Warum** sind Actionszenen für Clint besonders anspruchsvoll?

Weil es gefährliche, teure Momente sind, bei denen niemand Fehler machen darf, da sie Millionen kosten können.



Name: _____

Klasse: _____

Datum: _____

Clint Aufgabe 2 – Lückentext

Setze die passenden Wörter ein. Jedes Wort kommt nur einmal vor.

Storyboarding- Kameras - Regie - Dinosaurier - Budget - Erlebnis - Photoshop - dreißig - vier

Clint ist Visualization Supervisor bei Amazon MGM Studios. Er geht über **Storyboarding** hinaus und erstellt animierte Sequenzen, um den Film vor dem Dreh zu entwerfen. Er arbeitet mit allen Abteilungen, aber besonders mit der **Regie** zusammen. Er platziert **Kameras** und stellt Szenen zusammen.

Bei Actionszenen überlegt er zum Beispiel, wie man einen **Dinosaurier** durch eine Stadt laufen lassen kann. So können alle ihr **Budget** einhalten und am Ende entsteht ein fantastisches **Erlebnis**. Mit KI konnte er einen **vier-** bis fünftägigen Prozess, den er sonst manuell in **Photoshop** erledigt hätte, auf **dreißig** Minuten verkürzen.



Name: _____

Klasse: _____

Datum: _____

Clint Aufgabe 3 – Wahr oder Falsch

Aussage	WAHR	FALSCH
Clint nutzt modernere Technologien als einen Stift und geht über klassisches Storyboarding hinaus.	✗	
Clint arbeitet ausschließlich mit der Marketingabteilung zusammen.		✗
Bei Actionszenen darf laut Clint niemand Fehler machen, weil sie Millionen kosten können.	✗	
Clint war von Anfang an seiner Karriere komplett offen für alle Sichtweisen.		✗
Clint wollte schon in der achten Klasse ein eigenes Animationsstudio gründen.	✗	
Clint hat mit Hilfe von KI einen mehrtägigen Prozess auf wenige Minuten verkürzt.	✗	
Laut Clint sind die eigenen negativen Gedanken nur dann wahr, wenn man nicht hart arbeitet, nicht nett ist oder der eigenen Inspiration nicht folgt.	✗	
Clint hat sein Handwerk ausschließlich an der Universität gelernt.		✗



Name: _____

Klasse: _____

Datum: _____

Clint Aufgabe 4 – Szene visualisieren

Du bist für einen Tag Visualization Supervisor bei Amazon MGM Studios. Du sollst eine Actionszene für einen neuen Film vorab visualisieren.

Denke daran: Es geht um gefährliche, teure Momente, bei denen niemand Fehler machen darf.

BEISPIEL

1. Titel deiner Szene:

Individuelle Antwort

2. Was ist das Gefährliche oder Teure an deiner Szene?

Eine Verfolgungsjagd durch enge Gassen mit echten Fahrzeugen und Statist:innen in der Nähe.

3. Was muss vor dem Dreh technisch vorbereitet sein? Nenne 3 Punkte.

1. Kamerapositionen und Fahrwege vorab digital planen

2. Stuntteam und Sicherheitsabstände festlegen

3. Wetterabhängige Drehzeiten einplanen

4. Welche Vorgabe gibst du dem Team, damit alle das Budget einhalten? Formuliere 2 Vorgaben.

1. Maximal zwei Drehtage für die gesamte Szene.

2. Keine zusätzlichen Spezialeffekte ohne vorherige Freigabe.





Aufgabensammlung 3 (Guillermo – Unreal Developer)

Name: _____

Klasse: _____

Datum: _____

Guillermo Aufgabe 1 – Begriffe erklären

Erkläre mit eigenen Worten die folgenden Begriffe:

1) „Game Engine“

Eine Software-Basis, mit der man ein eigenes Spiel entwickeln kann. Sie liefert Grafiken, Interaktionen und Bewegungen.

2) „Virtuelle Produktion“

Eine Technik, bei der man dank moderner Grafikqualität visuelle Effekte direkt vor der Kamera zeigen kann, statt sie erst nachträglich einzufügen.

3) „Greenscreen“

Eine klassische Technik, bei der vor einem einfarbigen Hintergrund gedreht wird, in den visuelle Effekte erst im Nachhinein eingefügt werden.

4) „Echtzeittechnologie“

Technologie, bei der Bilder sofort berechnet und angezeigt werden, ohne lange Wartezeit - dafür braucht man viel mathematisches Wissen wie Algebra und Geometrie.

Tausche dich kurz mit deiner Sitznachbarin oder deinem Sitznachbarn aus. Habt ihr die Begriffe ähnlich erklärt?



Name: _____

Klasse: _____

Datum: _____

Guillermo Aufgabe 2 – Multiple Choice

Beantworte die Fragen. Es ist jeweils nur eine Antwort korrekt.

1. Was ist laut Guillermo eine Game Engine wie Unreal?

- A ☐ Ein Programm nur für die Tonmischung.
- B ☒ Die Basis, um ein eigenes Spiel zu entwickeln.
- C ☐ Eine Kamera für virtuelle Drehs.
- D ☐ Ein Werkzeug nur für das Marketing.

2. Was ist der Vorteil von virtueller Produktion gegenüber Greenscreen?

- A ☒ Visuelle Effekte können direkt vor der Kamera gezeigt werden.
- B ☐ Es spart die Kamera komplett ein.
- C ☐ Der Regisseur sieht das Ergebnis erst nach Monaten.
- D ☐ Greenscreen wird dadurch komplett überflüssig.

3. Was hat Guillermo studiert, bevor er programmieren lernte?

- A ☐ Kunstgeschichte.
- B ☒ Mathematik, weil er darin gut war.
- C ☐ Filmregie.
- D ☐ Musikproduktion.



4. Bei welchem bekannten Film hat Guillermo mitgearbeitet?

- A ☐ Bei einem Star Wars-Film.
- B ☐ Bei einem Marvel-Film.
- C ☒ Beim König der Löwen-Film.
- D ☐ Bei einem James-Bond-Film.

5. Was empfiehlt Guillermo Einsteiger:innen, die programmieren lernen wollen?

- A ☐ Sofort ein teures Studio zu gründen.
- B ☒ Mit kostenlosen Tools wie Unity zu starten und einfach loszulegen.
- C ☐ Erst ein mehrjähriges Studium abzuschließen.
- D ☐ Ausschließlich Bücher zu lesen, ohne etwas auszuprobieren.



Name: _____

Klasse: _____

Datum: _____

Guillermo Aufgabe 3 – Technologie-Reflexion

Guillermo setzt Game-Engine-Technologie ein, die es erst seit wenigen Jahren für den Filmbereich gibt. Überlege: Wo kann Technologie wie Unreal beim Filmemachen helfen - und wo gibt es Grenzen?

Fülle den 2-Spalten-Plan aus. Überlege mindestens 3 weitere Aspekte je Seite.

Technologie kann helfen bei ...	Grenzen der Technologie bei ...
Visuelle Effekte direkt vor der Kamera zeigen	Die kreative Entscheidung, was gut aussieht
Schnelles Ausprobieren verschiedener Kamerawinkel	Emotionale Wirkung einer Szene auf das Publikum
Kosten für nachträgliche Effekte sparen	Entscheidung, welche Geschichte überhaupt erzählt wird
Wiederverwendbare virtuelle Sets bauen	Beurteilen, ob ein Take schauspielerisch überzeugt



Name: _____

Klasse: _____

Datum: _____

Guillermo Aufgabe 4 – Eigenes Projekt starten

Du möchtest mit kostenlosen Tools wie Blender oder Unity selbst eine kleine virtuelle Welt bauen.

BEISPIELE

1) Welche 4 Schritte würdest du unternehmen, um anzufangen?

1. Blende/ Utility kostenlos herunterladen und ein YouTube-Tutorial ansehen
2. Ein einfaches 3D-Objekt/Testmodell selbst modellieren
4. Eigene Idee für eine kleine Szene umsetzen und ausprobieren

2) Was würdest du als Erstes ausprobieren wollen?

Ich würde zuerst eine einfache 3D-Umgebung bauen, zum Beispiel einen kleinen Raum, und schauen, wie sich Licht und Kamera darin verhalten.

3) Formuliere eine konkrete Regel: Wann lohnt es sich, ein neues Tool selbst auszuprobieren, statt erst lange Theorie zu lernen?

Sobald man weiß, was man bauen möchte, lohnt es sich, direkt loszulegen. Die Theorie ergibt dann mehr Sinn, wenn man sie an einem echten kleinen Projekt anwendet.



Aufgabensammlung 4 (Rebecca – Head of US Scripted Series Post Production)

Name: _____

Klasse: _____

Datum: _____

Rebecca Aufgabe 1 – Lückentext

Setze die passenden Wörter ein. Nutze diese Wortliste. Jedes Wort kommt nur einmal vor.

Wortliste:

Cutter - Farbkorrektur - Finishing - Kunst - Musik - Postproduktion - Tonmischung - Wissenschaft

Text:

Rebecca sagt: Die **Postproduktion** ist eine wunderbare Mischung aus **Kunst**, **Wissenschaft** und Geschichtenerzählen. Sobald die Regie Cut ruft, übergibt das Team das Filmmaterial an einen **Cutter**, der alle Szenen zusammenschneidet.

Danach folgt der **Finishing**-Prozess. Anschliessend macht das Team eine **Farbkorrektur**, ähnlich wie wenn man an einem Handy ein Foto heller oder dunkler macht. Danach folgt die **Tonmischung**, damit alles gut klingt - dabei wird auch komponierte **Musik** hinzugefügt.



Name: _____

Klasse: _____

Datum: _____

Rebecca Aufgabe 2 – Wahr oder Falsch

Aussage	WAHR	FALSCH
Rebecca beschreibt Postproduktion als Mischung aus Kunst, Wissenschaft und Geschichtenerzählen.	X	
Bei Serien gibt es laut Rebecca keinen festen Abgabetermin.		X
Rebeccas Team kann bis zu 22 Episoden parallel zu einem Termin fertigstellen müssen.	X	
Rebecca glaubt, dass KI den menschlichen Verstand und die kreative Natur ersetzen wird.		X
Rebecca hat ihre wichtigste Fähigkeit, Menschenführung, am Theater gelernt.	X	
Laut Rebecca basieren viele Berufe im Film- und Fernsehgeschäft auf MINT-Fächern.	X	
Rebecca hat ihre gesamte Karriere ausschließlich im Bereich Tonmischung verbracht.		X
KI kann laut Rebecca kleine Aufgaben abnehmen, damit sich das Team auf das Wesentliche konzentrieren kann.	X	



Name: _____

Klasse: _____

Datum: _____

Rebecca Aufgabe 3 – Postproduktionsablauf analysieren

Stell dir vor, Rebeccas Team bekommt für drei Serienfolgen die folgenden Rückmeldungen:

Folge	Datenpunkt 1	Datenpunkt 2
Folge A	Schnitt ist fertig, Farbkorrektur fehlt noch	Abgabetermin ist in zwei Tagen
Folge B	Tonmischung ist bereits fertig	Farbkorrektur wurde noch nicht begonnen
Folge C	Cutter hat noch nicht mit dem Schnitt begonnen	Abgabetermin ist erst in zwei Wochen

BEISPIELE

a) Welche Folge sollte das Team zuerst priorisieren? Begründe kurz für jede Folge.

Folge A hat höchste Priorität, da der Abgabetermin in nur zwei Tagen ist und noch die Farbkorrektur fehlt. Folge C hat zwei Wochen Zeit, ist aber noch ganz am Anfang. Folge B braucht vor allem noch die Farbkorrektur, hat aber keinen unmittelbaren Termindruck genannt.

Folge A: Dringendster Fall wegen der Frist von zwei Tagen bei unvollständiger Postproduktion.

Folge C: Sollte parallel begonnen werden, da trotz zwei Wochen Zeit noch kein Schnitt vorliegt.

b) Was könnte passieren, wenn Folge A den Abgabetermin nicht einhält?

Der gesamte Veröffentlichungsplan der Serie könnte sich verschieben, da Episoden meist zu festen Terminen erscheinen müssen.

c) Wo könnten bei diesen Angaben wichtige Informationen fehlen?

Es fehlen Angaben dazu, wie aufwendig die jeweilige Farbkorrektur oder Tonmischung noch ist und wie viele Personen im Team aktuell verfügbar sind.



Name: _____

Klasse: _____

Datum: _____

Rebecca Aufgabe 4 – Werdegang reflektieren

Rebecca sagt, die wichtigste Fähigkeit für ihren Werdegang sei Menschenführung gewesen, die sie am Theater als Bühnenleitung gelernt hat.

Denke an deine eigenen Fähigkeiten aus Hobbys, Vereinen oder anderen Bereichen deines Lebens.

BEISPIELE

a) Welche 3 Fähigkeiten aus deinem Alltag könnten dir in einem ganz anderen Beruf einmal nützlich sein?

1. Teamfähigkeit aus dem Sportverein
2. Organisationstalent aus der Planung von Klassenfahrten
3. Geduld aus dem Umgang mit jüngeren Geschwistern

b) Rebecca sagt, es gebe viele Berufe im Filmgeschäft, die auf MINT-Fächern basieren, an die man nicht sofort denkt. Welche könnten das sein?

Zum Beispiel Toningenieur:in (Physik), Spezialeffekte (Mathematik/Programmierung) oder Farbkorrektur (Optik und Bildbearbeitung).

c) Wie stellst du sicher, dass du Fähigkeiten aus verschiedenen Lebensbereichen miteinander verbindest?

Indem man offen bleibt für Erfahrungen außerhalb der Schule - zum Beispiel Vereine, Theater oder Nebenjobs - und bewusst überlegt, welche Fähigkeit davon woanders nützlich sein könnte.

d) Diskutieren mit deiner Sitznachbarin oder deinem Sitznachbarn: Welche eurer Hobbys könnten in einem Beruf nützlich sein?



Aufgabensammlung 5 (Catherine – Senior Lead, Social Marketing)

Name: _____

Klasse: _____

Datum: _____

Catherine Aufgabe 1 – Lückentext

Setze die passenden Wörter ein. Nutze diese Wortliste. Jedes Wort kommt nur einmal vor.

Wortliste:

Darsteller - Druck - Kampagne - Plattformen - Premiere - Reaktionen - Strategie - verkaufen

Text:

Catherine arbeitet im digitalen Marketing. Dabei geht es darum, ein Produkt, eine Serie oder einen Film zu **verkaufen**. Sie nutzt dafür soziale **Plattformen** wie Instagram, TikTok und Twitter. Ihre Aufgabe ist es, die **Strategie** zu entwickeln.

Sie arbeitet mit Filmschaffenden, Producern und **Darstellern** zusammen, um unterhaltsame Konzepte zu entwickeln. Bei einer **Premiere** stellt sie Fragen auf dem roten Teppich. Wenn man etwas postet, bekommt man sofort **Reaktionen**.

Besonders wenn schwierige Gespräche aufkommen, etwa bei einer **Kampagne** mit hohem **Druck**, muss man sich in seiner Haut sehr wohlfühlen.



Name: _____

Klasse: _____

Datum: _____

Catherine Aufgabe 2 – Wahr oder Falsch

Aussage	WAHR	FALSCH
Catherine nutzt für ihre Arbeit unter anderem Instagram, TikTok, Facebook und Twitter.	✗	
Catherine arbeitet ausschließlich allein, ohne Kontakt zu anderen Teams.		✗
Reaktionen auf Social-Media-Posts helfen Catherine einzuschätzen, was die Fangemeinde mag.	✗	
Catherine hat im College direkt im digitalen Marketing für Filme angefangen.		✗
Catherine empfiehlt, niemals freundlich zu Menschen zu sein, die einem nicht wichtig sind.		✗
Catherine sagt, man müsse die Fähigkeit, sich eloquent auszudrücken, jeden Tag trainieren.	✗	
Catherine hat ein Praktikum bei einer Animationsfirma gemacht.	✗	
Laut Catherine spielt KI in ihrer Arbeit aktuell überhaupt keine Rolle.		✗



Name: _____

Klasse: _____

Datum: _____

Catherine Aufgabe 3 – Kampagnen analysieren

Stell dir vor, Catherine bekommt für drei Filme die folgenden Social-Media-Daten:

Film	Datenpunkt 1	Datenpunkt 2
Film A	Sehr viele positive Reaktionen auf TikTok	Premiere ist erst in einem Monat
Film B	Kaum Reaktionen auf bisherige Posts	Premiere ist schon in einer Woche
Film C	Gemischte Reaktionen, viele Diskussionen	Darsteller sind sehr aktiv auf Social Media

BEISPIELE

a) Welche Marketing-Strategie würdest du für jeden Film empfehlen? Begründe kurz für jeden Film.

Film A: Den positiven Schwung jetzt schon weiter ausbauen, z.B. mit Behind-the-Scenes-Inhalten, da bis zur Premiere noch Zeit ist.

Film B: Schnell handeln und die Darsteller stärker einbinden, um in der letzten Woche noch Aufmerksamkeit zu erzeugen.

Film C: Die Diskussionen aktiv begleiten und Darsteller-Content nutzen, um aus gemischten Reaktionen Interesse zu erzeugen.

b) Welcher Film hat aus deiner Sicht die größte Herausforderung - und warum?

Film B, da kaum Reaktionen vorhanden sind und nur noch eine Woche bis zur Premiere bleibt - es gibt wenig Zeit, um Interesse aufzubauen.

c) Wo könnten bei diesen Social-Media-Daten wichtige Informationen fehlen?

Es fehlen Angaben dazu, wie viele Menschen die Posts überhaupt gesehen haben und ob die Reaktionen von der eigentlichen Zielgruppe stammen.



Name: _____

Klasse: _____

Datum: _____

Catherine Aufgabe 4 – Eigene Kampagne entwickeln

Stell dir vor, du bist für einen Tag Social-Media-Verantwortliche für einen neuen Film.

Denke an Filme oder Serien, deren Marketing dir besonders gut gefallen hat.

BEISPIELE

a) Welche 3 Social-Media-Aktionen würdest du für die Premiere planen?

1. Get-Ready-with-me-Video mit einem Darsteller
2. Interaktive Fragerunde auf dem roten Teppich
3. Kurzes Behind-the-Scenes-Video aus der Postproduktion

b) Wie würdest du reagieren, wenn die ersten Reaktionen eher negativ ausfallen?

Ich würde die Kritik ernst nehmen, beobachten, welcher Punkt konkret stört, und die weitere Kommunikation entsprechend anpassen, statt einfach weiterzumachen wie geplant.

c) Catherine sagt: Sei immer freundlich, denn der Kreis schließt sich. Wie würdest du das in deiner Arbeit umsetzen?

Ich würde auch bei stressigen Kampagnen höflich mit allen Beteiligten umgehen, da man sich in der Branche immer wieder begegnet und ein guter Ruf langfristig wichtiger ist als kurzfristiger Druck.

d) Diskutieren mit deiner Sitznachbarin oder deinem Sitznachbarn: Was macht eine Marketingkampagne für euch besonders überzeugend?

