

## **Fachrichtung Technik**

Alle Bereiche der Technik sind einem Prozess stetig fortschreitender Automatisierung unterworfen. Dem tragen die Bildungsgänge der einzelnen fachlichen Schwerpunkte Rechnung. Den Schülerinnen und Schülern werden neben den beruflichen Grundkenntnissen und -fertigkeiten Kenntnisse über zusammenhängende Prozesse in technischen, EDV-gestützten Systemen vermittelt.

Besondere Bedeutung hat in der Fachrichtung Technik die Entwicklung und Förderung systemischen Denkens. Diese basiert auf der Verknüpfung der einzelnen Fächer (insbesondere des fachlichen Schwerpunkts) im Rahmen eines ganzheitlichen und problemorientierten Unterrichts. Die Entwicklung technischer Fertigkeiten hat dabei in enger Verbindung mit der Kenntnisvermittlung zu erfolgen und nicht in eigenständigem Praxisunterricht. In diesem Zusammenhang ist es sinnvoll, neben den schulischen Angeboten auch Betriebspraktika zur Vertiefung arbeitsmarktorientierter Fertigkeiten zu organisieren.

In den Bildungsgängen sind die humane Gestaltung von Arbeit, Schutzmaßnahmen und Arbeitssicherheitsvorschriften durchgängig zu beachten. Ökonomische, ökologische und soziale Aspekte technischer Systeme sind zu thematisieren, technische Vorschriften, Normen und Herstellerunterlagen in den Unterricht einzubeziehen. Ebenso ist die Ausgestaltung von DV-Arbeitsplätzen, EDV-gestützte Dokumentation, Nutzung der jeweiligen Branchensoftware zu behandeln.

In den Fächern des fachlichen Schwerpunkts sind Bezüge zum Fach Mathematik herzustellen und grundlegende naturwissenschaftliche Problemstellungen zu bearbeiten. Der Unterricht des naturwissenschaftlichen Fachs (Physik oder Chemie oder Biologie) hat insbesondere auch dem Aspekt der Vermittlung der Studierfähigkeit Rechnung zu tragen. Es sollte daher in der Klasse 12 unter wissenschaftspropädeutischen Gesichtspunkten unterrichtet werden.

**Fachrichtung: Technik**  
**Fachlicher Schwerpunkt: Drucktechnik**  
**Profilbildung: Medientechnik**

Der Bildungsgang qualifiziert für den Einstieg in eine duale Ausbildung insbesondere in den Bereich der Medienberufe und schafft mit der Vermittlung der Fachhochschulreife die Voraussetzung für die Aufnahme eines Studiums an einer Fachhochschule, vor allem der verwandten Studiengänge der Fachhochschulen.

Das Profil Medientechnik umfasst die Vermittlung von ästhetischen, d. h. audiovisuell kommunizierbaren Botschaften, die sich in Gestaltungsprozessen als Skizzen, Konzepte, Entwürfe, Fotos, Tonbildträger, Storyboards, Drucke, Webgestaltungen usw. materialisieren.

Die Fächer des fachlichen Schwerpunktes vermitteln die komplexe Handlungsstruktur als ein Bündel sich ergänzender und bedingender Kenntnisse und Fähigkeiten. Kenntnisse vermitteln sie über Inhalte und Zusammenhänge, Fähigkeiten über das Arbeiten in dem Gestaltungsprozess von Idee - Konzept - Entwurf - Realisation. Mit der Orientierung an berufsrelevanten Aufgaben, bei denen formale und inhaltliche Aspekte gestalterischer Tätigkeit ineinandergreifen, werden berufliche Fertigkeiten vermittelt. Das Niveau der Übungen und Projekte liegt auf der Ebene der Vorbereitung auf einen Medienberuf nach Bundesrecht oder Landesrecht. In der curricularen Skizze werden Übungen und Projekte als integrative Klammer der Fächer des fachlichen Schwerpunktes mit steigender Komplexität und Anregungen für berufsspezifische Inhalte, die von anderen Fächern aufgegriffen werden können, empfohlen.

Neben der berufspropädeutischen Qualifizierung ist im Bildungsgang in allen Fächern auch der Aspekt der Wissenschaftsorientierung zu berücksichtigen. Darüber hinaus ist in allen Fächern Informations- und Kommunikationstechnologie einzubinden.

*Orientierung am Gestaltungsprozess*

Die Inhalte beider Fächer des fachlichen Schwerpunktes werden vom Gestaltungsprozess bestimmt. Er gibt die Prozess- und Projektorientiertheit sowie das fächerübergreifende Prinzip dem Unterricht vor.

Im Profil Medientechnik werden Fähigkeiten für die artspezifische Produktion von audiovisuellen Botschaften ausgebildet. Es sind dies

- praktisch-technologische,
- ästhetisch-sinnlich wahrnehmende,
- reflektorisch-kritische und
- analytisch bewertende Fähigkeiten,

die in den Unterrichtsfächern auf der Grundlage des Gestaltungsprozesses entwickelt werden. Sie beschreiben die berufstypischen Eigenschaften des Mediengestalters.

Diese Eigenschaften werden durch die zielgerichtete Umsetzung von Gestaltungsergebnissen geformt und ausgebildet. Im Bildungsgang werden sowohl die Sensibilisierung für Wahrnehmung und ästhetische Urteile als auch die Kreativität und Gestaltungsfähigkeit für berufsspezifische Problemlösungsstrategien dadurch geschult, dass im gestaltungstypischen Entwicklungsprozess

- die technologischen, gesellschaftlichen, kulturellen und wirtschaftlichen Rahmenbedingungen,

- die auftragsabhängigen Beschränkungen und
- die ästhetischen Bedingungen und Möglichkeiten

als Elementarerfahrungen vollzogen, analysiert und reflektiert werden.

Der Gestaltungsprozess ist durch die Ablaufstufen *Idee*, *Konzept*, *Entwurf*, und *Realisation* charakterisiert. Auf allen diesen Stufen spielt die *technische Analyse* und damit die *Qualitätssicherung* eine zentrale Rolle:

- Auf der Stufe der *Idee* besteht sie in der Analyse der eingrenzenden technischen Sachverhalte für innovative Lösungsansätze;
- auf der Stufe des *Konzepts* besteht sie in der Abstimmung der Idee mit den eingrenzenden technischen Bedingungen,
- auf der Stufe des *Entwurfs* besteht sie in der Verdichtung der analytisch gewonnenen Parameter der mediengestalterischen Aufgabe in Bezug auf Realisierbarkeit, Prüfung des Musters (z. B. Proof, Dummy, Prototyp) unter dem Gesichtspunkt seiner technischen Optimierung und
- auf der Stufe der *Realisation* besteht sie in der Prüfung des Endprodukts unter dem Gesichtspunkt seiner technischen Optimierung und im Abgleich zum Entwurf und Muster.

Die fachlichen Inhalte bedürfen eines ganzheitlichen Vermittlungsansatzes, indem sie zunächst an reduzierten Aufgaben und angemessenen Projekten verdeutlicht werden. Dadurch wird die Prozessstruktur auf einem den Schülerinnen und Schülern gemäßen Niveau erfahrbar gemacht. Fortlaufend erfolgt eine Inhaltsanreicherung von Aufgabe zu Aufgabe, wodurch sowohl der Erkenntnisvorgang als auch die gestaltungspraktischen Fähigkeiten zunehmen. So erhält sich über den ganzen Bildungsgang die einheitliche Prozessstruktur der Mediengestaltung, wobei das Lernen an immer gewichtigeren Aufgaben erfolgt.

Die Orientierung am Gestaltungsprozess soll also das *Lernen in ganzheitlichen Sequenzen* auf jeweils ansteigendem Niveau aufdecken und darstellen. Der kreative Gestaltungsprozess ähnelt darin einem evolutionären Ablauf. Dem Gestalter fehlt zunächst das Wissen um die pragmatische und eindeutig materialisierte Dimension eines Ergebnisses. Er beschreitet einen offenen, aber zielorientierten Weg, der sich über das fortschreitende Probehandeln zunehmend abklärt und konkretisiert.

Allgemein lässt sich der Gestaltungsprozess durch folgende Stufen des gestalterischen Handelns darlegen:

1. Das Problem einer Gestaltungsaufgabe (Briefing) erfassen und gegen Unwichtiges abgrenzen.
2. Zielvorstellungen, Ideen entwickeln, wie die Aufgabe gelöst werden kann.
3. Durch Scribbeln, Layouten, farbiges Darstellen Ziele und Ideen formulieren, sie verändern und verbessern und so zu brauchbaren Lösungskonzepten kommen.
4. Das Lösungskonzept optimieren, d. h. unter Einbeziehung aller Einflüsse und Determinanten das Bestmögliche daraus machen.
5. Das Lösungskonzept als Entwurf (z. B. reproduktionsreifer Plakatentwurf) in einer der erlernten Darstellungstechniken (digital, analog) exakt und sauber gestalten und dem Auftraggeber präsentieren.

6. Entwurf in einem adäquaten Produktionsverfahren zielgerichtet realisieren und das Produkt über Qualitätssicherung optimieren.

#### *Mediengestalterische Qualifikationen für die Fächer des fachlichen Schwerpunkts*

Die Fächer des fachlichen Schwerpunkts sind gekennzeichnet durch die Symbiose aus gestalterischer Ideenfindung und produktionstechnischer Realisation. In diesen Fächern wird die Basis zur Professionalisierung gelegt, wobei hier Mediengestaltung als zielgerichteter Prozess verstanden wird, der durch Determinanten und Einflüsse geprägt ist:

#### *Determinantenanalyse*

- Herausfinden, welche technologischen, ökonomischen und ökologischen durch den Auftraggeber für den Prozessverlauf einer Entwurfsentwicklung von vornherein Einschränkungen mit sich bringen.
- Durch Untersuchen, Vergleichen und Sammeln von Informationen herausfinden, welche Materialien, Anwendersoftware und Verfahren zur Darstellung sich jeweils für eine bestimmte Darstellungsabsicht eignen, vor allem mit Rücksicht auf die Zielvorgaben des Auftraggebers.

#### *Kreativität*

- Gestaltfinden durch sensible Wahrnehmung von Formen und Farben. Dieses über den Wahrnehmungsvorgang verarbeiten und mit den gelernten Darstellungs- und Produktionstechniken materialisieren, bzw. Ideen und Vorstellungen sichtbare Form werden lassen, also realisieren.
- Bedingungen kennen, die Kreativität, also Ideenproduktion, Vorstellungskraft auslösen helfen und sie in ihrer Entstehung fördern (Kreativitätstechniken).

#### *Darstellung*

- Gelernte, fachspezifische Entwurfs- und Darstellungsmethoden in den Phasen des Gestaltungsprozesses, also über die Schrittfolge Skizze - Entwurf - Präsentation anwenden.
- Darstellungstechniken (digital, analog) auftragsgerecht und zweckorientiert handhaben.
- Gestaltungswerkzeuge (z. B. Layoutprogramme), Hilfsmittel und Reproduktions- bzw. Publizierungsverfahren (z. B. Digitaldruck, Internet) entsprechend ihren technischen Möglichkeiten auswählen und einsetzen.
- Die gestalterischen Prozessergebnisse wie Konzepte, Entwürfe und Produkte so dokumentieren und präsentieren, dass ihre Qualität, Originalität und Zweckbezogenheit vom Auftraggeber gut nachvollziehbar und beurteilbar sind.
- Fachberatung und Verhandlungen mit Auftraggebern konzipieren, vorbereiten und durchführen.

#### *Reflexion*

- Bewertungskriterien zur Qualitätsprüfung und -beurteilung erarbeiten.
- Begründete Qualitätsentscheidungen treffen und danach Lösungsansätze oder Lösungswege optimieren.
- Gestaltungsergebnisse daraufhin überprüfen, welche gesellschaftliche Wirkungen sie auslösen und wie weit sie von der Zielgruppe angenommen, akzeptiert werden. Kritische Ana-

lyse und reflexive Wertung folgen aus der gestalterischen Intention, den mediengestalterischen Bedingungen und dem gestalterischen Prozess. Sie umfassen über das gestalterische Produkt hinaus die gesellschaftlichen Einflussfaktoren, ökologische Aspekte und kulturelle Rahmenbedingungen. Dadurch trägt das Lernen in den Fächern dieses Profils zur Entwicklung einer umfassenden Handlungskompetenz bei.

### *Das Prinzip der Eigenproduktivität*

Der hohe Anteil an praktisch-gestalterischer Eigentätigkeit, der in dem Bildungsgang die Eigenproduktivität fördert, erfordert einen angemessenen Stundenanteil an praktischen Übungen und realen Projekten.

Eigenproduktivität drängt zur Identifikation mit dem Ziel und dem Weg dahin, d. h. im intentionalen Prozess von Umgestaltung, Optimierung und reflexiver Analyse müssen Schülerinnen und Schüler die Vorgaben fachlichen Lernens durch Ausbildung eigener Handlungsmotive für Mediengestaltung aufnehmen und umsetzen. Die Handlungsmotive werden durch gestalterische Probleme herausgefordert und müssen als implizite diskursiv dargestellt werden. Dies fördert die Diskussionsbereitschaft und bezieht die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler als den Erfahrungsraum ein, der unter gestalterischen Gesichtspunkten vielfältige konventionelle Normierungen (Vorurteile) aufweist.

Die Schülerinnen und Schüler werden im Zuge ihres fachlichen Lernens zur Auseinandersetzung mit gestalterischen Gesetzen und Prinzipien angehalten, sie müssen dabei ihre Kritikbereitschaft mit der Fähigkeit verbinden, sich der ihre Kritik auslösenden eigenen Vorstellungen von Gestaltung bewusst zu werden. Damit übernehmen sie zugleich Verantwortung für die eigene gestalterische Tätigkeit.

Eigenproduktivität als didaktisches Ziel bedeutet, die Schülerinnen und Schüler anzuleiten, fachliche Vorgaben und Prozessstrukturen in ihren Lösungsweg zu integrieren. Ein möglicher didaktischer Ansatz in den Fächern des Profils impliziert, dass sie den Gebrauch gestalterischer Mittel vom Anspruch eines fachlich einseitigen Verwertungsanspruchs freihält, solange der Lösungsweg im Rahmen der Gestaltungsaufgabe und das Gestaltungsproblem noch zu bestimmen ist.

Produktivität aus der Sicht des Profils und aus der Sicht der Schülerinnen und Schüler bedeutet, dass den Schülerinnen und Schülern die Entscheidung für einen Lösungsweg sowie die Orientierung an Vorgaben in ihren Voraussetzungen und Folgen bewusst werden. Diese Forderung ergibt sich aus dem Ziel der Eigenproduktivität.

### ***Fächer des fachlichen Schwerpunktes im berufsbezogenen Lernbereich***

Die Inhalte der Fächer des fachlichen Schwerpunktes werden vom Gestaltungsprozess bestimmt. Er gibt die Prozess- und Projektorientierung sowie das fächerübergreifende Prinzip dem Unterricht vor. Die beiden Fächer sind gekennzeichnet durch die Symbiose aus gestalterischer Ideenfindung und produktionstechnischer Realisation. Ihre inhaltliche Verzahnung und Kooperation ist unabdingbar. Fachpraktische Inhalte sind integrativer Bestandteil beider Fächer, in denen primär die Basis für eine Professionalisierung der Schülerinnen und Schüler gelegt wird.

### *Mediengestaltung*

Der entwerfende Anteil des Profils Medientechnik wird in diesem Fach vermittelt. Er orientiert sich an der gängigen Praxis beispielsweise in Werbeagenturen. Intendiert ist in dem Fach eine Zunahme der semantischen und syntaktischen Komplexität. Ausgehend von den Wahrnehmungsmustern des Farb- und Formensehens und deren Darstellung bildet im ersten

Jahr die Typografie einen Schwerpunkt. Sie erfährt je nach Anwendung im Print-Bereich oder im Non-Print-Bereich eine spezifische inhaltliche Anpassung. Die unterschiedlichen Prämissen werden zunächst in besonderer Weise betont. Das grafisch reduzierende Visualisieren bildet einen weiteren Schwerpunkt. Im Verlauf des Unterrichts werden zudem die Konzeption unbewegter und bewegter Bilder in ihrer Eigenständigkeit gegenüber gestellt, um so die Pragmatik beider Bildwelten von einander zu trennen.

Im zweiten Jahr wird eine Vertiefung des im ersten Jahr vorgestellten Überblicks angestrebt. Analyse bildet den Ausgangspunkt, um im Weiteren je nach Schulprofil und regionalen Gegebenheiten durch Alternativen in den Vorgaben einen Schwerpunkt im Print-Bereich oder Nonprint-Bereich zu legen. Das neue Online-Medium bestimmt den zweiten Schwerpunkt. Hierbei müssen sich die unterrichtlichen Inhalte stets an den sich schnell wandelnden Entwicklungen des Internets orientieren und ihnen adäquat Rechnung tragen.

### *Medienproduktion*

Das Fach Medienproduktion umfasst die technische Realisation. Hier werden die im Fach Mediengestaltung entwickelten Konzepte umgesetzt und damit eine Verklammerung zwischen Entwurf und Produktion herausgestellt. Die in der Produktion erkannten und reflektierten Determinanten fließen zurück in das Fach Mediengestaltung, verstärken somit die Konzeptfähigkeit und dokumentieren gleichzeitig den steten Zusammenhang der Fächer des berufsbezogenen Lernbereichs. Die Schulen können auch hier alternative Inhalte in Bezug zum Fach Mediengestaltung wählen und so spezielle regionale Entwicklungen miteinbeziehen.

In der curricularen Skizze sind Beispiele technischer Standards aufgeführt, die dem augenblicklichen Stand der Medientechnik entsprechen und das notwendige technische Niveau bezüglich der Hard- und Software darstellen. Die schnelle technische Entwicklung macht es erforderlich, dass die Bildungsgangkonferenzen kontinuierlich eine fachliche Aktualisierung vornehmen.

**Zweijährige Höhere Berufsfachschule Fachrichtung: Technik**  
**Fachlicher Schwerpunkt: Drucktechnik – Profilbildung: Medientechnik**  
 Fächer des fachlichen Schwerpunkts im berufsbezogenen Lernbereich

| Klasse 11   | Mediengestaltung  | Medienproduktion   | Bemerkungen  |
|---|---|--|--|
| Voraussetzungen für Gestaltung schaffen und Arbeitsplatz einrichten | Grundlagen der Wahrnehmung <ul style="list-style-type: none"> <li>– Formen sehen und darstellen</li> <li>– Farben sehen und darstellen</li> <li>– physiologische und psychologische Wirkungen</li> </ul>  | Grundlagen der EDV <ul style="list-style-type: none"> <li>– EVA-Prinzip</li> <li>– Systemkomponenten</li> <li>– Ausgabe, Kalibrierung</li> <li>– Betriebssysteme</li> <li>– PC-Win, Mac OS</li> <li>– Benutzeroberfläche</li> <li>– Ordnungsstrukturen</li> <li>– Anwendersoftware</li> <li>– Überblick</li> </ul> | Farbraum<br><i>(vom sechsteiligen Farbkreis zum Farbraumkörper, Referenzfarbkarten)</i><br><i>Proof (Bildschirm/Papier)</i><br><i>Religionslehre:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Symbolik</li> </ul> <i>Englisch:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Computer language</li> <li>– Describing a process</li> </ul>                        |
| Texte gestalten   | Typografie <ul style="list-style-type: none"> <li>– Schriftarten, Schriftklassifikation</li> <li>– Schriftstile, Schriftmischung</li> <li>– Optischer Buchstabenausgleich</li> <li>– Schriftkomposition</li> <li>– Gestalten im Format</li> </ul> Vergleich Print/Nonprint<br><br>Manueller Entwurf <ul style="list-style-type: none"> <li>– Scribbletechnik</li> </ul> Manuskriptbearbeitung <ul style="list-style-type: none"> <li>– Einteilung, Auszeichnung</li> <li>– Korrektur</li> </ul> | Grundlagen Satz <ul style="list-style-type: none"> <li>– Layoutprogramme (z. B. Xpress, InDesign)</li> <li>– Musterseiten</li> <li>– Stilvorlagen</li> <li>– PostScript-Schriftenformate</li> <li>– Schriftenverwaltung (ATM, Suitcase)</li> </ul>   | <i>Einfache Drucksache (Entwurf, Dummy)</i><br><br><i>Deutsch:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Textfunktionen</li> <li>– Korrekturlesen</li> </ul> <i>Mathematik:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Manuskriptberechnung</li> </ul> <i>Englisch:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Refresher course/Grammar update</li> </ul> |
| Grafiken gestalten  | Visualisierung durch formale Reduktion <ul style="list-style-type: none"> <li>– Piktogramme</li> <li>– Marken und Branding</li> <li>– Farbkonzepte</li> <li>– Stilisierung und Abstraktion</li> </ul> Manueller Entwurf <ul style="list-style-type: none"> <li>– Markertechnik</li> </ul>   | Grundlagen Vektorgrafik <ul style="list-style-type: none"> <li>– Grafikprogramme (z. B. Illustrator, Freehand)</li> <li>– Ebenentechnik</li> <li>– Schriftmodifikation, Pfade</li> <li>– Bezierkurven</li> <li>– Dateiformate (Export/Import)</li> </ul>   | Piktogramm/Logo<br>Folienschnitt plotten<br><br><i>Mathematik:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Darstellende Geometrie</li> </ul> <i>Englisch:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Working with manuals</li> </ul>  |

| Klasse 11              | Mediengestaltung   | Medienproduktion  | Bemerkungen   |
|------------------------|--|---|---|
| Bilder gestalten       | StillLife-Fotografie <ul style="list-style-type: none"> <li>– Bildformate, Bildeinstellungen</li> <li>– Bildkomposition</li> <li>– Perspektive</li> <li>– Helligkeit/Kontrast</li> <li>– Materialdarstellung</li> <li>– Bildaussage/Bildkonzept</li> </ul> | Fotografische Aufnahmetechnik <ul style="list-style-type: none"> <li>– Kameratechnik</li> <li>– Beleuchtungstechnik</li> </ul> Bildreproduktion und -bearbeitung <ul style="list-style-type: none"> <li>– Bildbearbeitungsprogramme (z. B. Photo-shop)</li> <li>– Farbräume RGB/CMYK</li> <li>– Freistellen/Retusche</li> <li>– Filter</li> <li>– Datenreduktion/Bildqualität Dateiformate (Export/Import)</li> <li>– Scannen und Scannertechnik</li> <li>– Datenmanagement</li> </ul>  | Sachaufnahme<br><br><i>Mathematik:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Vorlagenberechnung</li> </ul><br><i>Englisch:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Business communication</li> <li>– Commercial correspondence</li> </ul> ( <i>Organisation eines Fotoshootings</i> )   |
| Bewegtbilder gestalten | Reportage und Dokumentation <ul style="list-style-type: none"> <li>– Dramaturgie</li> <li>– Konzeptentwicklung/Exposé</li> <li>– Storyboarderstellung</li> </ul>   | Video-Aufnahmetechnik <ul style="list-style-type: none"> <li>– Kameratechnik</li> <li>– Videosysteme</li> <li>– Tontechnik</li> </ul> Grundlagen Videofilmproduktion <ul style="list-style-type: none"> <li>– Videoschnittprogramme (z. B. Premiere, FinalCut Pro)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Voreinstellungen, Framerate</li> <li>– Schnittvarianten</li> <li>– Filter und Bewegungstools</li> </ul> </li> <li>– Audioprogramme</li> <li>– Datenkompression/Quicktime</li> <li>– Codecs</li> </ul> | Personenimage<br><br><i>Deutsch:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Geschichten erzählen</li> <li>– Erzählperspektive</li> <li>– Sprachgestaltung</li> </ul><br><i>Religionslehre:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Selbstwahrnehmung</li> <li>– Selbstkonzept/Starkult</li> </ul><br><i>Englisch:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Meetings and socializing</li> </ul> |

**Zweijährige Höhere Berufsfachschule Fachrichtung: Technik**  
**Fachlicher Schwerpunkt: Drucktechnik – Profilbildung: Medientechnik**  
 Fächer des fachlichen Schwerpunkts im berufsbezogenen Lernbereich

| Klasse 12                                       | Mediengestaltung  |  | Medienproduktion  |   | Bemerkungen   |
|---|---|--|---|---|---|
| Medienprodukte analysieren                      | <u>Produktanalyse</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Semiotische Analyse</li> <li>– Werbemittel</li> <li>– Zielgruppe</li> <li>– Blickführung</li> </ul><br><u>Medienkonzeption</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Marketingvorgaben</li> <li>– Briefing</li> <li>– Gestaltungskonzept</li> </ul> |  | <i>Alternative 1</i><br>Produktionsanalyse Print <ul style="list-style-type: none"> <li>– Produktionsablaufplanung</li> <li>– Computer-to-film, to-plate, to-press</li> <li>– Flightcheck</li> <li>– RIP, PostScript-Interpretation</li> <li>– Colormanagement</li> <li>– Druckverfahren</li> <li>– Druckrealisation (S/W, Duplex, 4C)</li> <li>– Bedruckstoffe</li> <li>– Druckweiterverarbeitung</li> <li>– Qualitätssicherung</li> </ul> | <i>Alternative 2</i><br>Produktionsanalyse Nonprint <ul style="list-style-type: none"> <li>– Produktionsablaufplanung</li> <li>– Fertigungswege Nonprint</li> <li>– Crossmedia-Produktion</li> <li>– PDF</li> <li>– Navigationsstruktur</li> <li>– Präsentationsplattform</li> <li>– Qualitätssicherung</li> </ul>                                    | Print- oder Nonprintprodukt: Werbeanzeige, Plakat, CD-ROM, Website<br><br><i>Politik:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Grafische Stile/Stilepochen in der Politikwerbung</li> </ul> <i>Deutsch:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Rhetorik, Werbetexte</li> </ul> <i>Religionslehre:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Medienethik</li> </ul><br><i>Wirtschaftslehre:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Marketing, Medienrecht</li> <li>– Kosten-/Nutzenanalyse</li> </ul> |
| Medienprodukte planen, entwerfen und herstellen | <u>Alternative 1:</u><br><br><u>Konzept und Layout</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Briefing</li> <li>– Gestaltungskonzept</li> <li>– Text und Bild im Dialog</li> <li>– Gestaltungsraster</li> <li>– Manuelles Rohlayout</li> </ul>  | <u>Alternative 2:</u><br><br>Konzept und Storyboard <ul style="list-style-type: none"> <li>– Briefing</li> <li>– Informationshierarchie</li> <li>– Navigationskonzept</li> <li>– Interaktive Dialoggestaltung</li> <li>– Screenaufbau</li> </ul> | Print-Anwendung <ul style="list-style-type: none"> <li>– DTP-Programme (z. B. InDesign, Xpress)</li> <li>– Text- und Bilddatenimport</li> <li>– Platzierung und Textumbruch</li> <li>– Druckvorbereitung und Datenübergabe</li> <li>– Flightcheck</li> <li>– Ausschließen, Druckform</li> <li>– Datenmanagement/Export</li> <li>– Proof, Formplot</li> </ul>  | Multimedia-Anwendung <ul style="list-style-type: none"> <li>– Autorenprogramme (z. B. Director)</li> <li>– Screen- und Sounddesign</li> <li>– Interaktive Applikation</li> <li>– Datenmanagement/Import/Export</li> <li>– Plattformanpassung MaOS/Win/Shockwave</li> <li>– Ausgabe auf Speichermedien</li> <li>– Beta-Test, Debugging, HPS</li> </ul> | Farbiges Plakat, Mehrseitiger Flyer, Portfolio-CD-ROM<br><br>Exemplarisch nach Schulausstattung z. B. Siebdruck, Digitaldruck<br><br><i>Mathematik:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Werkumfangsberechnung</li> </ul><br><i>Wirtschaftslehre:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Kalkulation Print/Nonprint</li> <li>– Schutz des Medienprodukts</li> </ul>   |

| Klasse 12   | Mediengestaltung   | Medienproduktion   | Bemerkungen  |
|---|--|--|--|
| <p>Online-Präsentationen planen, entwerfen und herstellen</p> | <p>Präsentationen vorbereiten</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Projektmanagement</li> <li>– Navigationskonzept</li> <li>– Flowchart</li> <li>– Screendesign</li> </ul> | <p>Präsentationen herstellen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Grundlagen HTML</li> <li>– Webdesign (z. B. Dreamweaver)</li> <li>– Framesetkonstruktion</li> <li>– Buttonkonstruktion</li> <li>– Navigationsprogrammierung</li> <li>– Einbindung von Animationen (z. B. Flash), Video und Ton</li> <li>– Dateigrößenreduktion</li> <li>– Bildoptimierung</li> <li>– Ladezeitenkontrolle</li> <li>– Provider und Webspace</li> <li>– Protokolle (FTP, TCP/IP)</li> <li>– Suchmaschineneintrag</li> </ul> | <p>Bewerbungspräsentation</p> <p><i>Website</i></p> <p><i>Deutsch:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Bewerbung</li> </ul> <p><i>Wirtschaftslehre:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Kalkulation Nonprint</li> <li>– Urheberrechte im Internet, Free-/Shareware-Rechte</li> </ul> <p><i>Politik, Religionslehre:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Netiquette</li> </ul> |