|  |  |
| --- | --- |
| **Fachoberschule Anlage C 3 APO-BK im Fachbereich Gestaltung**  **Fach:** Gestaltungstechnik  **Anforderungssituation:** 6.1 (50 – 60 UStd.)  **Handlungsfeld/Arbeits- und Geschäftsprozess(e):** 6, Qualitätsmanagement  **Lernsituation Nr.:** 6.1.1 – Entwicklung von Kommunikationsmedien auf der Basis eines Design-Manuals | |
| Einstiegsszenario (Handlungsrahmen)  Ein bekanntes Unternehmen möchte zusätzlich zum bestehenden Marketing seinen Social-Media-Auftritt (Instagram, Twitter, Meta und YouTube) vorantreiben.  Es existiert ein Design-Manual, das zur Gestaltung der neuen Kommunikationsmedien vom Unternehmen zur Verfügung gestellt wird.  Bei der Gestaltung des Social-Media-Auftritts sollen die bestehenden Gestaltungsregeln berücksichtigt und ggf. angepasst werden. | Handlungsprodukt/Lernergebnis   * Gestaltung eines Social-Media-Auftritts * (Erweiterung, siehe organisatorische Hinweise: Fahrzeuggestaltung, Plakat) |
| Wesentliche Kompetenzen  Die Schülerinnen und Schüler ...   * erarbeiten die verschiedenen Aspekte einer Corporate Identity (Z 1), * identifizieren die Elemente eines Corporate Designs aus einem vorliegenden Design-Manual (Z 2), * erweitern selbstständig visuelle Konstanten für die Entwicklung neuer Medien (Z 3), * wählen adäquate Medien aus und konzipieren Gestaltungskonstanten des Design-Manuals (Z 4), * gestalten Varianten anhand der Kriterien des Design-Manuals unter Beachtung der Gestaltungskonstanten bei der Mediengestaltung (Z 5), * bewerten Varianten anhand der Vorgaben des Design-Manuals (Z 6), * produzieren präsentationsreife Kommunikationsmedien (Z 7). | Konkretisierung der Inhalte   * Unterteilung der Corporate Identity: Corporate Design, Corporate Behavior, Corporate Communication * Ziele der Corporate Identity * Zielgruppengerechte Gestaltung (Vertiefung von LS 3, AS 3.1) * Inhalte eines Design-Manuals: z. B. verwendbare Größen, Farben, Typografie, Variationen * Medienspezifische Vorgaben, z. B. Formate für Websites/Apps * Interface-Design |
| Lern- und Arbeitstechniken   * die Lernsituation ist sowohl digital als auch analog umsetzbar, es ist nicht erforderlich, die technische Realisation anschließend zu gewährleisten * die Lernsituation eignet sich gut, um in Agenturen zusammenzuarbeiten, da hier genügend Zeit zur Verfügung steht und unterschiedliche Social-Media-Plattformen von einzelnen Lernenden bearbeitet werden können | |
| Unterrichtsmaterialien/Fundstelle   * Beispiele/Grundlagen wie im [www.Ci-portal.de](http://www.Ci-portal.de) und verschiedene Design-Manuals sind ebenfalls im Internet zu finden. * Beispiele zur Fahrzeugfolierung sind beispielsweise im Car-Archiv von CC vision zu finden: https://www.ccvision.de/ | |
| Organisatorische Hinweise   * beispielsweise können mit Adobe XD vereinfacht Verlinkungen von Screens dargestellt werden * Indikatoren der Bewertung sind die Design-Manuals selbst * die Lernsituation kann erweitert werden, z. B. um zusätzliche Fahrzeuggestaltung, ein Plakat oder andere Medienprodukte * der Schwierigkeitsgrad ist auch abhängig davon, ob im Design-Manual bereits Richtlinien zu Social-Media gegeben sind oder ob diese selbst zum Bestehenden hinzugefügt werden müssen * eine fächerübergreifende Arbeit ist mit weiteren Profilfächern des berufsbezogenen Lernbereichs möglich, z. B. Informatik (Anforderungssituation 3) oder Präsentationstechnik | |

Legende: Medienkompetenz, Anwendungs-Know-how, Informatische Grundkenntnisse