**Anordnung der Lernsituationen im Lernfeld 2**

| **Nr.** | **Abfolge/Bezeichnung der Lernsituationen** | **Zeitrichtwert** | **Beiträge der Fächer zum Kompetenzerwerb in Abstimmung mit dem jeweiligen Fachlehrplan** |
| --- | --- | --- | --- |
| 2.1 | Planung des„SingDifferent“-Portfolios | 20 UStd. |  |
| 2.2 | Realisierung des„SingDifferent“-Portfolios | 60 UStd. |  |
| 2.3 |  |  |  |
| 2.4 |  |  |  |
| … |  |  |  |
| … |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | | **1. Ausbildungsjahr**  **Bündelungsfach:** Realisierung von Medienprojekten  **Lernfeld 2:** Digitale Medienprodukte nach Kundenvorgaben gestalten und realisieren (80 UStd.)  **Lernsituation 2.1:** Planung des„SingDifferent“-Portfolios (20 UStd.) | | | Einstiegsszenario  Die Gesangsgruppe „SingDifferent“ möchte sich stärker etablieren und online Werbung für regelmäßige Auftritte schalten. Dafür wünscht sie sich einen Webauftritt (One- oder Multipager), auf dem sie Teile ihres Portfolios (z. B. Musikbeispiele) darstellen und sich kurz präsentieren können.  Diese Internetpräsenz soll optisch ein eigenständiges Corporate Design widerspiegeln und über eine benutzerfreundliche, einheitliche und einfache Navigation zusammengefasst sein.  Neben der Homepage als zentrale Ausgangsseite, berücksichtigt die Webpräsenz alle wesentlichen Aspekte einer Selbstdarstellung in der Musikbranche über Unterseiten/Sektionen und ermöglicht Interaktivität. Der Aufbau der Website wird in Form eines Drahtgittermodells für die Desktopansicht skizziert und unter Beachtung der technischen Umsetzbarkeit in ein gestaltetes Layout eingepasst. Auf dieser Basis wird ein Layout der Screens als Prototyp, welches die gestalterische Grundlage für eine spätere Umsetzung per HTML und CSS ist, umgesetzt. Der Entwurf wird als Veranschaulichung für die Kundin bzw. den Kunden auch in ein Mockup eingearbeitet. | Handlungsprodukt/Lernergebnis   * Layout für eine Portfolioseite als Prototyp   ggf. Hinweise zur Lernerfolgsüberprüfung und Leistungsbewertung   * Schriftliche Lernerfolgskontrolle * Bewertung des Prototyps | | Wesentliche Kompetenzen  Die Schülerinnen und Schüler   * werten spezifische Vorgaben der Kundinnen und Kunden aus * informieren sich über gestalterische Konzeptionsansätze im Hinblick auf UI und UX * berücksichtigen den besonderen Einsatz von Farbe und Typografie am Bildschirm * planen ein Layout in Form eines Drahtgittermodells * lernen die Funktionsweise branchenüblicher Programme kennen * setzen branchenübliche Programme zur Umsetzung eines Prototyps ein * kontrollieren ihren Prototypen auf Funktionalität und Gestaltung hinsichtlich der Kundenvorgaben * bewerten und reflektieren ihren Arbeitsprozess sowie ihre Lernstrategien. | Konkretisierung der Inhalte   * Zielgruppenanalyse * Bildschirmtypografie * Farbwirkung am Bildschirm * Usability und Barrierefreiheit * Darstellungsformen (Drahtgittermodell und Prototyp/Clickdummy) | | Lern- und Arbeitstechniken  Reflexion des Arbeitsprozesses, Gruppen- und Einzelarbeitsphasen | | | Unterrichtsmaterialien/Fundstelle  Bild- und Textmaterial in digitaler Form, Internetrecherche, Fachbuch (z. B. Bibliothek der Mediengestaltung 978-3662539156), Prototypensoftware (z. B. Adobe XD) | | | Organisatorische Hinweise   * Die Inhalte „Typographie“ und „Farbwirkung“ setzen die Grundlagen aus dem Lernfeld 1 zu den genannten Themenbereichen voraus * Die Inhalte des Datenschutzes und der Datensicherheit (Impressumspflicht, BITV, Datenschutz) werden dem Fach Wirtschafts- und Betriebslehre zugeordnet * Computerzugang mit branchenüblicher Software sowie Internetzugang sind zwingend erforderlich | | |

Medienkompetenz, Anwendungs-Know-how, Informatische Grundkenntnisse (Bitte markieren Sie alle Aussagen zu diesen drei Kompetenzbereichen der Digitalisierung in den entsprechenden Farben.)