**Anordnung der Lernsituationen im Lernfeld 3**

| **Nr.** | **Abfolge/Bezeichnung der Lernsituationen**  | **Zeitrichtwert** | **Beiträge der Fächer zum Kompetenzerwerb in Abstimmung mit dem jeweiligen Fachlehrplan** |
| --- | --- | --- | --- |
| 3.1 | Erstellung eines mehrseitigen Theaterprogrammheftes in digitaler Form (E-Book) sowie als Printversion (Brochure) | 70 UStd. |  |
| 3.2 | Projektierung einer begleitenden Social-Media-Kampagne für die internationale Theatertournee | 10 UStd. |  |
| 3.3 |  |  |  |
| 3.4 |  |  |  |
| … |  |  |  |
| … |  |  |  |

|  |
| --- |
| **1. Ausbildungsjahr****Bündelungsfach:** Mediengerechte Gestaltung und Aufbereitung**Lernfeld 3:** Daten crossmedial aufbereiten (80 UStd.)**Lernsituation 3.1:** Erstellung eines mehrseitigen Theaterprogrammhefts in digitaler Form (E-Book) sowie als Printversion (Brochure) (70 UStd.) |
| EinstiegsszenarioDie internationale Theatergruppe „Scaena“ plant für die anstehende Theatertournee die Aufbereitung ihres Theaterprogramms als Digital- und Printversion (E-Book und Brochure). Hierzu soll ein gestalterischer Entwurf – auf Basis der zur Verfügung gestellten Daten – entwickelt und für ein interaktives Medium aufbereitet werden. Der Kunde stellt über einen Cloud-Link verschiedene Dateien (Textmanuskript, Bilddaten, Audio-/Videofiles) bereit. Informationen über die ausgabespezifischen und qualitativen Anforderungen werden eingeholt und die erforderlichen Dateiformate berücksichtigt. Die digitalen und analogen Dateien werden für den Verwendungszweck nach den gültigen Standards analysiert und angepasst. Die Einsatzmöglichkeiten (technische und rechtliche Parameter) der verschiedenen Dateien werden geplant und geprüft. Im Anschluss wird ein Layout gestaltet. Die technischen Informationen und Schritte zur Erstellung eines E-Books/einer Brochure werden für zukünftige Aufträge in einer Checkliste gesichert. Die internationale Theatergruppe „Scaena“ wünscht nach einer ersten Präsentation eine animierte Vektorgrafik zur Visualisierung einzelner Theaterstücke. Zur Bearbeitung werden die Grundlagen verschiedener Animationstechniken angewendet, konvertiert und das Material in das benötigte Ausgabeformat exportiert. Bei einem anschließenden Usabilitytest werden Druck und Animation überprüft und ggf. optimiert. Arbeitsprozesse sowie die Medienprodukte werden dokumentiert und bewertet. Verbesserungsvorschläge werden diskutiert und in der Checkliste dokumentiert. | Handlungsprodukt/Lernergebnis* Checkliste zur Erstellung einer Brochure
* Checkliste zur Erstellung eines E-Books mit einzelnen bewegten Elementen
* E-Book im technisch korrekten Dateiformat
* Gedruckte, klammergeheftete Brochure

ggf. Hinweise zur Lernerfolgsüberprüfung und Leistungsbewertung* Bewertung der Checkliste
* Bewertung des E-Books
* Bewertung der Brochure
* Bewertung der Kundenpräsentation
* Lernerfolgskontrolle über die technischen Anforderungen Druck/digital
 |
| Wesentliche KompetenzenDie Schülerinnen und Schüler* recherchieren die technischen Anforderungen für eine Brochure
* recherchieren die technischen Kriterien für ein E-Book
* prüfen Dateien entsprechend der technischen Voraussetzungen einer Brochure bzw. eines E-Books und optimieren diese
* planen ihren Arbeitsprozess zur technischen Umsetzung des Handlungsprodukts, auch mithilfe von digitalen Medien
* berücksichtigen den rechtlichen Rahmen für den Einsatz von Datenmaterial sowie DRM
* setzen branchenübliche Layout-, Bild- und Videobearbeitungsprogramme fachgerecht ein
* wenden Grundlagen des Satzspiegels, des Seitenlayouts, der Makrotypografie und der Animationsgestaltung an
* führen Bildbearbeitung und Grafikerstellung (Vektorisierung) durch
* analysieren und vergleichen die Quellcodes der verschiedenen Handlungsprodukte
* berücksichtigen Dateigrößen
* berücksichtigen Farbsysteme
* verwalten Datenformate und unterschiedliche Speichermedien
* präsentieren digital gestützt ihre Arbeitsergebnisse.
 | **Konkretisierung der Inhalte** * Technische Anforderungen an crossmediale Produkte
* Möglichkeiten der Datenübertragung, Speicherung und Backupstrategien
* Bildparameter: Farbsysteme, Farbtiefe, Auflösung
* Animation
* Dateiformate
* Quelltext
* Bildrechte/DRM
* Dateiformate
* Rasterparameter
 |
| Lern- und Arbeitstechniken* Selbstständig planen, durchführen und bewerten, komplexe Informationen filtern und Aufgabenstellungen gliedern, Zeit planen
* Simulation eines Kundengespräches, digitales Projektmanagementtool, Reflexion des Arbeitsprozesses
 |
| Unterrichtsmaterialien/Fundstelle |
| Organisatorische HinweiseInnerhalb dieser Lernsituation bietet es sich an, die Schülerinnen und Schüler der Schwerpunkte Digital und Print im Lerntandem arbeiten zu lassenDas Lernszenario bietet Anknüpfungspunkte in Fremdsprachlicher Kommunikation und lässt sich übergreifend von mehreren Lehrenden durchführenDigitale Endgeräte, Bild- und Layoutprogramme, interaktive PräsentationsmöglichkeitMögliche Durchführung innerhalb eines Europaprojektes (Erasmus+, DFZQ) |

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