

# Mediengestalter

Jahresplanung des Bildungsganges



# Leistungsbeurteilung: Bündelungsfächer

## Leistungen werden auf den Jahres- und Abschlusszeugnissen in den Bündelungsfächern beurteilt.

Die Beschreibung der Bündelungsfächer verdeutlicht den Zusammenhang der Arbeits- und Geschäftsprozesse in den gleichen oder affinen beruflichen Handlungsfeldern, die konstituierend für die jeweiligen Lernfelder sind. In den ersten beiden Ausbildungsjahren gliedert sich der Unterricht für alle Fachrichtungen gleichermaßen in die Bündelungsfächer. Im dritten Ausbildungsjahr erfahren die Bündelungsfächer unterschiedliche Schwerpunktsetzungen innerhalb der verschiedenen Fachrichtungen.

### Medienprojekte und Arbeitsabläufe

Lernfelder, die im Bündelungsfach Medienprojekte und Arbeitsabläufe zusammengefasst sind, haben ihren Schwerpunkt darin, die wechselseitige Abhängigkeit von wirtschaftlichen und produktionstechnischen Vorgaben sowie gestalterischen und technischen Arbeitsabläufen an beispielhaften Medienprojekten zu verdeutlichen. Die Aufgabenstellungen sind dabei von Anfang an komplex. Mit fortschreitendem Lernstand übernehmen die Schülerinnen und Schüler immer stärker auch planerische Verantwortung. Im ersten Ausbildungsjahr werden zunächst betriebliche Arbeits- und Geschäftsprozesse am Beispiel des eigenen Medienbetriebes analysiert (LF 1), und die Schülerinnen und Schüler erstellen nach Vorgaben ein Medienprodukt (LF 5). Im zweiten Ausbildungsjahr wiederholt sich diese Aufgabe unter besonderer Berücksichtigung unterschiedlicher Ausgabeprozesse (LF 7). Im dritten Ausbildungsjahr stehen für die Fachrichtung Beratung und Planung und Konzeption und Visualisierung Aspekte des Marketings im Vordergrund (LF 10a bzw. 10b). In der Fachrichtung Gestaltung und Technik ist die gestalterisch-technische Umsetzung von Produkten zentral (LF 11c).

### Mediengerechte Gestaltung

Die vielfältigen Aufgaben der visuellen Gestaltung von Medienprodukten werden hier unter Berücksichtigung der auftragsbezogenen Rahmenbedingungen realisiert. Strukturgebende Elemente sind dabei vor allem verschiedene Datenarten (Text, Bild, Grafik). Im ersten Ausbildungsjahr werden gestalterische Grundsätze und Techniken am Beispiel typografischer Mediengestaltung vermittelt (LF 2). Im zweiten Ausbildungsjahr stehen die Bild- und Grafikgestaltung im Vordergrund (LF 6 und LF 9). Dabei wird immer auch die professionelle Datenaufbereitung berücksichtigt, sofern sie die Qualität der Gestaltung maßgeblich beeinflusst. In den Fachrichtungen Beratung und Planung sowie Konzeption und Visualisierung wird im dritten Ausbildungsjahr verstärkt die wirksame Vermittlung von Kommunikationsabsichten in den Blick genommen (LF 11a bzw. 11b). Für die Fachrichtung Gestaltung und Technik steht die technische Realisierbarkeit von Gestaltungsentwürfen (LF 10c) im Vordergrund.

### Medienintegration und Medienausgabe

Lernfelder mit vorwiegend technischem Schwerpunkt werden zum Bündelungsfach Medienintegration und Medienausgabe zusammengefasst. Die Verarbeitungsstufen der technischen Herstellung werden nachvollzogen. Eingesetzte Produktionsgeräte und Ausgabetechnologien, der Aufbau von Systemarchitekturen und die Organisation von Datenflüssen werden analysiert. In den ersten beiden Ausbildungsjahren stehen neben der technischen Einrichtung des Arbeitsplatzes (LF 4) die Verfahrensschritte der Druck-Medienproduktion (LF 3) sowie das datenbankgestützte Publizieren (LF 8) im Vordergrund. Im dritten Ausbildungsjahr finden sich die Schwerpunkte der Druck- und Digitalmedienproduktion in jeder Fachrichtung jeweils in unterschiedlicher Perspektivnahme wieder. Für die Fachrichtung Beratung und Planung sind Aufgaben der Produktionsplanung für Digital- und Printmedien wesentlich (LF 12a, 13a). Die Fachrichtung Konzeption und Visualisierung berücksichtigt die für die Gestaltung maßgeblichen technischen Möglichkeiten und Besonderheiten der unterschiedlichen Medien (LF 12b und LF 13b). Die Fachrichtung Gestaltung und Technik erfährt je nach gewähltem Schwerpunkt eine Vertiefung der Produktionstechniken von Druckmedien (LF 12c, LF 13c) bzw. Digitalmedien (LF 12d, 13d).

# Blockplanung Mediengestalter – berufsbezogener Unterricht

## Unterstufe Mediengestalter

| Lernfelder/<br>Fächer | 1. Block   |   |                                  |            | 2. Block   |   |                    |            | 3. Block   |            |   |   |
|-----------------------|--|---|----------------------------------|------------|------------|---|--------------------|------------|------------|------------|---|---|
|                       | 1  | 2 | 3                                | 4          | 1          | 2 | 3                  | 4          | 1          | 2          | 3 | 4 |
| Lernfeld 1            | Betrieb präsentieren                                   |   |                                  |            |            |   |                    |            |            |            |   |   |
| Lernfeld 2            |  |   | Typografie                       |            |            |   |                    |            |            |            |   |   |
| Lernfeld 3            |  |   | druckverfahrensorientierte Daten |            |            |   |                    |            |            |            |   |   |
| Lernfeld 4            | Computerarbeitsplatz und Netzwerk                      |   |                                  |            |            |   |                    |            |            |            |   |   |
| Lernfeld 5            |  |   |                                  |            |            |   |                    |            |            | Website    |   |   |
| Gestaltung            | Lernfeld 1   |   |                                  | Lernfeld 2 |            |   |                    |            | Lernfeld 5 |            |   |   |
| Medientechnik         | Lernfeld 1   |   |                                  | Lernfeld 3 |            |   |                    |            |            |            |   |   |
| DM-Theorie            | Lernfeld 1   |   |                                  | Lernfeld 2 |            |   | Lernfeld 3         |            |            | Lernfeld 5 |   |   |
| DM-Praxis             | Lernfeld 1   |   |                                  |            | Lernfeld 2 |   |                    | Lernfeld 3 |            | Lernfeld 5 |   |   |
| Informatik            | Lernfeld 4   |   |                                  |            |            |   |                    |            |            |            |   |   |
| Wirtschaft            | Lernfeld 1   |   |                                  | PAL        |            |   |                    |            |            | Lernfeld 5 |   |   |
| SFM                   | SFM 1, 2, 3 oder 4                                     |   |                                  |            |            |   | SFM 1, 2, 3 oder 4 |            |            |            |   |   |
| M-Berater             | Medienberatungsunterricht (nur MG 3) – LF 12 und LF 13 |   |                                  |            |            |   |                    |            |            |            |   |   |

## Mittelstufe Mediengestalter

| Lernfelder/<br>Fächer | 1. Block   |   |   |     | 2. Block                  |            |                    |   | 3. Block                |            |      |   |
|-----------------------|--|---|---|-----|---------------------------|------------|--------------------|---|-------------------------|------------|------|---|
|                       | 1  | 2 | 3 | 4   | 1                         | 2          | 3                  | 4 | 1                       | 2          | 3    | 4 |
| Lernfeld 6            | Bilder gestalten, erfassen, bearbeiten                 |   |   |     |                           |            |                    |   |                         |            |      |   |
| Lernfeld 7            |  |   |   |     | Daten für Ausgabeprozesse |            |                    |   |                         |            |      |   |
| Lernfeld 8            | Datenbank  |   |   |     |                           |            |                    |   |                         |            |      |   |
| Lernfeld 9            |  |   |   |     |                           |            |                    |   | Logos entwickeln und CD |            |      |   |
| Gestaltung            | Lernfeld 6   |   |   |     |                           | Lernfeld 9 |                    |   |                         |            |      |   |
| Medientechnik         | Lernfeld 6   |   |   |     |                           |            | Lernfeld 7         |   |                         |            |      |   |
| DM-Theorie            | Lernfeld 6   |   |   |     |                           |            | Lernfeld 7         |   |                         |            |      |   |
| DM-Praxis             | Lernfeld 6   |   |   |     | Lernfeld 7                |            |                    |   | Lernfeld 9              |            | LF 8 |   |
| Informatik            | Lernfeld 8   |   |   |     |                           |            |                    |   |                         |            |      |   |
| Wirtschaft            | Lernfeld 6   |   |   | PAL |                           |            |                    |   |                         | Lernfeld 9 |      |   |
| SFM                   | SFM 1, 2, 3 oder 4                                     |   |   |     |                           |            | SFM 1, 2, 3 oder 4 |   |                         |            |      |   |
| M-Berater             | Medienberatungsunterricht (nur MG 3) – LF 12 und LF 13 |   |   |     |                           |            |                    |   |                         |            |      |   |

## Unterrichtsverteilung (Stand 2009/2010)

| Unterricht                | Lehrer                               |
|---------------------------|--------------------------------------|
| Gestaltung                | Frau Schulte                         |
| Medientechnik             | Herr Schmidt                         |
| Wirtschaft                | Herr Kluthe                          |
| Datenmanagement-Theorie   | Herr Knuth, Herr Mikus               |
| Datenmanagement-Praxis    | Frau Schulte, Herr Knuth, Herr Mikus |
| Informatik                | Herr Bigalke                         |
| SFM 1 (Workflow)          | Herr Heuer                           |
| SFM 2 (Internet)          | Herr Knuth                           |
| SFM 3 (Digitalfotografie) | Frau Holz                            |
| SFM 4 (Drucktechnik)      | Herr Klemann                         |
| Medienberatungsunterricht | Herr Heuer                           |

## Oberstufe Mediengestalter

Unterricht in den drei Fachklassen (Lernfelder 10 und 11)

| Fachrichtungen   | 1. Block   |   |   |   | 2. Block |   |   |   | 3. Block |   |   |   |
|--|--|---|---|---|----------|---|---|---|----------|---|---|---|
|  | 1  | 2 | 3 | 4 | 1        | 2 | 3                                       | 4 | 1        | 2 | 3 | 4 |
| Beratung und Planung/<br>Konzeption und Visualisierung | Kunden beraten und Marketingziele bestimmen (LF 10 a + 10 b) |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |
|  | Konzipieren/präsentieren (LF 11 a + 11 b)                    |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |
| Gestaltung und Technik (Print)                         | Medienelemente gestaltungsorientiert integrieren (LF 10 c)   |   |   |   |          |   | Ein Medienprodukt realisieren (LF 11 c) |   |          |   |   |   |
| Gestaltung und Technik (Digital)                       |  |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |
| PAL-Unterricht   |  |   |   |   | PAL      |   |   |   | PAL      |   |   |   |

Unterricht in den vier Fachrichtungskursen (Lernfelder 12 und 13)

| Fachrichtungen   | 1. Block   |   |   |   | 2. Block |   |   |   | 3. Block |   |   |   |
|--|--|---|---|---|----------|---|---|---|----------|---|---|---|
|  | 1  | 2 | 3 | 4 | 1        | 2 | 3   | 4 | 1        | 2 | 3 | 4 |
| Beratung und Planung/<br>Konzeption und Visualisierung | Druck- und Digitalprodukte planen und kalkulieren (LF 12 a/13 a – ab der Unterstufe) |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |
|  |  |   |   |   |          |   | Gestalten und Grafiken erstellen (LF 12b) |   |          |   |   |   |
|  | Konzept für Digitalmedien gestalterisch umsetzen (13 b)                              |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |
| Gestaltung und Technik (Print)                         | Farbmanagement nutzen und pflegen (LF 12 c)  |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |
|  | Ausgabetechnik nutzen (LF 13 c)  |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |
| Gestaltung und Technik (Digital)                       | Dynamische Websites konzipieren und programmieren (LF 12 d)                          |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |
|  | Digitalmedien gestalten und bearbeiten (LF 13 d)                                     |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |

Unterrichtsverteilung (Stand 2009/2010, 12 Wochen pro Schuljahr)

| Klassen/Fachrichtung                                   | Lernfelder  | Lehrer  |
|--|-------------|---|
| MG 1   | 10 c        | Frau Schulte, Herr Knuth, Herr Kluthe, Herr Mikus   |
|  | 11 c        | Frau Schulte, Herr Knuth, Herr Schmidt, Herr Mikus  |
|  | PAL         | Herr Kluthe   |
| MG 2   | 10 c        | Frau Schulte, Herr Kluthe, Herr Mikus               |
|  | 11 c        | Frau Schulte, Herr Schmidt, Herr Mikus              |
|  | PAL         | Herr Kluthe   |
| MG 3   | 10 a + 10 b | Herr Kluthe   |
|  | 11 a + 11 b | Frau Schulte, Herr Mikus                            |
|  | PAL         | Herr Kluthe   |
| Beratung und Planung/<br>Konzeption und Visualisierung | 12 a + 13 a | Herr Heuer (Unter-, Mittelstufe = 2, Oberstufe = 4) |
|  | 12 b        | Frau Schulte, Herr Mikus                            |
|  | 13 b        | Frau Schulte, Herr Knuth                            |
| Gestaltung und Technik 1<br>(print)                    | 12 c        | Herr Heuer  |
|  | 13 c        | Herr Klemann, Herr Schmidt, Frau Holz               |
| Gestaltung und Technik 2<br>(print)                    | 12 c        | Herr Mikus  |
|  | 13 c        | Herr Klemann, Herr Schmidt, Frau Holz               |
| Gestaltung und Technik 3<br>(digital)                  | 12 d        | Herr Bigalke  |
|  | 13 d        | Herr Lück, Herr Knuth                               |

# Den Medienbetrieb und seine Produkte präsentieren

## Präsentation

# LF 1

(Bündelungsfach Medienprojekte und Arbeitsabläufe)

1. Ausbildungsjahr · Zeitrhythmuswert: 40 Stunden

Lernsituation:

Präsentation des Ausbildungsbetriebes

Ziel: Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihre Betriebe und visualisieren deren Produkte und Organisationsformen. Sie bestimmen ihre Position innerhalb der Unternehmensorganisation und setzen sie in Beziehung zu anderen Berufen der Medienbranche. Dabei erkennen sie die Notwendigkeit der verantwortungsbewussten Zusammenarbeit aller Beteiligten in Kreation und Produktion. Die Schülerinnen und Schüler nutzen unterschiedliche Möglichkeiten der Informationsbeschaffung. Informationen bereiten sie mediengerecht auf und präsentieren sie im Plenum. Dazu wählen sie eine Präsentationsform aus. Sie reflektieren ihr Auftreten und gehen konstruktiv mit Kritik um. Sie nutzen ihre Kenntnisse über grundlegende Funktionen von Marketing und Werbung, um die Wirkung von Medien im öffentlichen Umfeld zu bestimmen. Sie verschaffen sich einen Überblick über die für den Einsatz von Medien relevanten gesetzlichen Grundlagen. Sie analysieren die entstehenden Kosten eines typischen Produktionsprozesses und ermitteln die daraus folgenden Faktoren für die Kalkulation von Aufträgen.

### Medientechnik (4 Stunden)

Einblick ins Berufsfeld

Arbeitsabläufe in Vorstufe, Druck  
und Weiterverarbeitung

Aufgaben der einzelnen Fachrichtungen  
Mediengestalter

### Wirtschaft (4 Stunden)

Organigramm

Kostengrundlagen

### Gestaltung (12 Stunden)

Was ist Gestaltung?

Def. von Gestaltung und Layout

Layouttechnik:  
vom Scribble zum Reinlayout

Skizziertechnik:  
Strich-neben-Strich-Technik  
Schreibendes Skizzieren

Folienpräsentation:  
Folienlayoutgrundlagen  
Regeln zur Typografie/Lesbarkeit in Folien  
Bewertungskriterien

Formale Mittel:  
Blickführung  
optische Mitte  
Achsenbezüge  
Weißraum statt Leerraum

### DM-Theorie (4 Stunden)

Grundlagen DTP (Desktop Publishing)  
PostScript  
PDF

Workflow Print/Nonprint

Analoge und digitale Information

Speichereinheiten

### DM-Praxis (16 Stunden)

Betriebssystem MacOS  
Speichern auf dem Server  
Drucken über das Netzwerk  
Datenaustausch im Netzwerk

Datenorganisation  
Ordnerstruktur auf der Festplatte  
Vergabe von Dateinamen

Arbeit mit Layoutprogramm  
Satzspiegel- und Formatdefinition  
Musterseiten  
Texterfassung im Layoutprogramm  
Import von Bilddateien  
Speichern  
Drucken

Erstellen einer Präsentations-PDF  
Vollbild-Praxisodus  
Seitenübergänge

### Inhalte laut KMK-Rahmenlehrplan

Literaturrecherche,  
Internetrecherche, Interview  
Infografische Gestaltung  
Präsentationstechniken

Präsentationssoftware  
Verbale und nonverbale Kommunikation  
Printmedien, Digitalmedien, Radio, TV,  
Werbemittel

Urheberrechte, Verwertungsrechte  
Kostenarten

## Bündelungsfach Mediengerechte Gestaltung

1. Ausbildungsjahr · Zeitrhythmuswert: 60 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler gestalten Medienprodukte nach Vorgaben. Sie analysieren die gestalterischen und technischen Vorgaben eines Kundenbriefings. Medienprodukte konzipieren sie zielgruppenbezogen, sammeln Gestaltungsideen und arbeiten dazu mit unterschiedlichen Kreativitätstechniken. Gestaltungsideen setzen sie individuell um und vertreten ihre Entwürfe vor der Gruppe.

Sie erstellen Scribbles, berücksichtigen gestalterische Grundregeln und wenden sie bei der Gestaltung von Digitalmedien und Printmedien an. Sie gliedern Formate und Flächen, entwickeln und berechnen produktbezogene Gestaltungsraster. Sie setzen Farbe als Gestaltungsmittel ein. Sie wählen Bilder und Bildausschnitte themenbezogen aus und setzen sie gestaltungsorientiert im Lay-out ein.

Schriften unterscheiden sie stilistisch und historisch und wählen sie produktbezogen aus. Texte gestalten und optimieren sie hinsichtlich ihrer Funktionalität und Lesbarkeit. Dabei nutzen sie die gestalterischen Möglichkeiten der Fontformate. Sie präsentieren und begründen ihr Gestaltungskonzept. Die Gestaltungsentwürfe arbeiten sie mit branchentypischen Anwendungsprogrammen produktionsreif aus. Abschließend reflektieren sie ihr Ergebnis im Hinblick auf Vorgaben, Ästhetik und Produktion. Schwerpunktsetzungen innerhalb der verschiedenen Fachrichtungen.

Lernsituation:

Die Schüler gestalten

- eine Geschäftskarte für einen Mitschüler,
- eine Anzeige

### Gestaltung (36 Stunden)

Schrift Geschichte  
Klassifikation nach DIN  
Wirkung

#### Grundwissen Typografie 1:

Anatomie des Buchstaben  
vertikale/horizontale Ausdehnung  
von Schrift  
Mikrotypografie  
Schriftgrößen  
Auszeichnungen  
Punkte/Stiche/Zahlen und Ziffern  
Gliederung des Textes (Absätze/  
Satzart)

#### Grundwissen Layout 1:

einseitig gestaltete Produkte mittels  
Format  
Satzspiegel und Ränder  
Stege und Spalten  
Gestaltungsraster  
Marginalien  
Seitenzahlen  
Überschriften  
Goldener Schnitt  
Anwendung der Skizziertechniken

#### Wahrnehmungspsychologie:

Wahrnehmungsprozess  
Gestaltgesetze  
optische Täuschungen  
Gestaltungselemente  
Punkte, Linie, Fläche  
Kontraste

### Kreativitätstechniken zur Ideenfindung 1:

Brainstorming  
Mindmapping

### Theorie zur Geschäftskarte/Anzeige

### Dokumentation der Geschäftskarte

### Beurteilungskriterien guter Typografie

Idee, Originalität  
Wirkung, Anmutung  
Funktion und Form  
Gliederung  
Schrift  
Kontrast

### Gestaltgesetze

### Gestaltungselemente

Punkt, Linie, Fläche

### DM-Theorie (6 Stunden)

Schriften Screenfonts  
Printerfonts  
PostScript Typ 1-Schriften  
TrueType-Schriften  
OpenType  
Multiple Master Fonts

### Schriftcodierung

ASCII, ANSI  
Zeichensatztabelle ISO-8859  
Unicode

### typografisches Maßsystem

Schriftgrößen  
Didot-Punkt, DTP-Punkt

### DM-Praxis (8 Stunden)

Realisierung der Lernsituation

Layouten in InDesign

Grundlagen der Typografie

Schriftinstallation mit MacOS X

OpenType-Fonts in der Anwendung

### Inhalte laut KMK-Rahmenlehrplan

Kontrast und Rhythmus  
Mikro- und Makrotypografie  
Farbwirkung  
Blickführung

Bewertungskriterien für Gestaltung und  
Präsentation

# Ausgabedateien druckverfahrensorientiert erstellen

Druck / Papier

(Bündelungsfach Medienintegration und Medienausgabe)

1. Ausbildungsjahr · Zeitrictwert: 80 Stunden

# LF 3

Lernsituationen:

Dokumentation des Ausgabeworkflow einer mehrseitigen Broschur

Produktion eines einfarbigen Druckproduktes über alle Produktionsstufen (SFM-Workflow)

Zeichnen des Einteilungsbogens für den Offsetdruck\Anfertigen von gängigen Falzmustern (SFM-Drucktechnik)

Die Schülerinnen und Schüler informieren sich über die Verarbeitungsstufen eines Printproduktes und erstellen verfahrenorientierte Ausgabedateien.

Sie analysieren die Schnittstellen des Produktionsprozesses und finden mögliche Fehlerquellen in der Informationsübermittlung. Um die Vollständigkeit und Richtigkeit der Daten zu überprüfen, entwickeln sie gemeinsam Checklisten und wenden sie an.

Sie wählen die zur Produktion notwendigen technischen Mittel unter produktionspezifischen und wirtschaftlichen Aspekten aus. Die Hauptdruckverfahren mit der entsprechenden Druckformherstellung grenzen sie voneinander ab. Aus den besonderen verfahrensspezifischen Anforderungen der einzelnen Druckverfahren definieren sie Vorgaben für die Druckvorstufe. Die Schülerinnen und Schüler beschaffen sich Informationen zu Bestandteilen und Herstellungsverfahren von Papier, unterscheiden die verschiedenen Papiersorten und wählen sie produkt- und verfahrensadäquat aus. Sie beachten die verfahrenstechnischen Vorgaben und die gestalterischen Möglichkeiten der Druckweiterverarbeitung und der Druckveredelung. Texte, Bilder und Grafiken integrieren sie nach Lay-out-Vorgaben. Sie schießen die Seiten aus und positionieren die Hilfszeichen und Kontrollelemente auf der Montage. Sie überprüfen die Vollständigkeit sowie die Produktionssicherheit der Daten und erstellen eine drucktechnisch korrekte Lay-out-Datei. Nach Vorgaben erstellen sie eine PDF-Ausgabedatei. Für die Durchführung und Dokumentation nutzen sie Datenverarbeitungssysteme mit branchentypischer Software.

## Medientechnik (20 Stunden)

Überblick Druckverfahren  
Haupt-Druckverfahren  
Druckformherstellung

Bedruckstoffe  
Papiereigenschaften  
Papierklassen  
Färbende Stoffe

Produktarten  
Arbeitsschritte der Weiterverarbeitung  
Heft- u. Bindearten  
Grundlagen Falzen und Ausschneiden

Digitaldruck  
Bedruckstoffe für den Digitaldruck

## DM-Theorie (6 Stunden)

Dateiformate der Druckvorstufe

PDF-Format  
PDF/X

Preflight in InDesign und Acrobat  
Profilerstellung

## DM-Praxis (8 Stunden)

PDF/X-Export mit InDesign

Ausschießen mit Bogenmontagesoftware  
Einlage Broschur  
Mehrlagige Broschur

Preflight in InDesign und Acrobat

Preflight-Profilerstellung in Acrobat

## SFM-Workflow (12 Stunden)

- Workflow am Adolph-Kolping-Berufskolleg (CTF mit Abgrenzung zu anderen Varianten)
- Im Kontext des Projektes (Datentiefe, Datenformate) in den jeweiligen Produktionsstufen
- Datenaufbereitung PostScript, PPD, PDF)
- Anlegen eines Layouts, Anschnitt, einfache Funktionen der Layoutkontrolle (Separationsvorschau)
- PDF-Datenerstellung über Distiller vs. PDF-Direktexport
- Aufgaben der einzelnen Produktionskomponenten
- Digitale Bogenmontage, RIP, Belichter, Standproof
- Konventionelle Druckformherstellung
- Druckproduktion durch die Schüler (Offsetdruckverfahren in der Praxis)

## SFM-Drucktechnik (12 Stunden)

Einteilungsbogen erstellen

Die Bedeutung der Papierlaufrichtung für Druck und Weiterverarbeitung erkennen

Grundbegriffe des Ausschießens  
Nutzen, Standbogen,  
Einteilungsbogen  
stehend – liegend  
Hoch- und Querformat  
Falzarten und -anlage  
Äußere und innere Form

## Inhalte laut KMK-Rahmenlehrplan

Auftragsdaten  
Farbmischsysteme  
Rasterung  
Densitometrie

Dateiformate  
Preflight  
Proof  
Falzen

Heft- und Bindearten  
Papierberechnung  
Produktionskostenberechnung

# Computerarbeitsplatz und Netzwerke nutzen, pflegen und konfigurieren

(Bündelfach Medienintegration und Medienausgabe)

1. Ausbildungsjahr · Zeitrictwert: 80 Stunden

Computer

LF 4

Lernsituationen:

- Analyse einer Anzeige für einen PC
- Themenbezogene Präsentationen im Bereich Hardware und Netzwerke erstellen

Die Schülerinnen und Schüler nutzen Computersysteme in Netzwerkumgebungen und passen sie den betrieblichen Erfordernissen an. Sie informieren sich über technische Spezifika von Hardwarekomponenten und wählen diese unter technischen und betriebswirtschaftlichen Gesichtspunkten aus. Die Schülerinnen und Schüler kalibrieren Monitore, installieren Software und Schriften und beachten Lizenzbestimmungen der Hersteller. Sie verwalten und pflegen lokale Speichermedien und nutzen unterschiedliche Verfahren zur Datensicherung.

Bei der Arbeit mit verschiedenen Betriebssystemen beachten sie die Besonderheiten der Dateiverwaltung. Sie nutzen die Ressourcen des Betriebssystems und passen sie dem Aufgabengebiet entsprechend an. Im Team planen sie ein Nutzerkonzept und verwalten verschiedene Benutzer und Gruppen im Netzwerk.

Die Schülerinnen und Schüler binden einzelne Arbeitsplätze in das lokale Netz ein. Sie konfigurieren die Arbeitsplätze für die Nutzung zur Verfügung stehender Netzwerkressourcen und des Internets. Dabei treffen sie notwendige Sicherheitsmaßnahmen und überprüfen und aktualisieren diese regelmäßig.

Die Schülerinnen und Schüler kommunizieren und recherchieren im Internet und nutzen verschiedene Möglichkeiten des Datentransfers. Dabei verwenden sie englische Fachbegriffe. Sie stellen die Einsatzbereitschaft von Computersystemen sicher, berücksichtigen die Normen, Vorschriften und Regeln zum Arbeitsschutz und zur Unfallverhütung und übernehmen dafür die Verantwortung.

## Informatik (48 Stunden)

### 1. Block (Computergrundwissen)

#### A/D-Wandlung

Dual-, Dezimal- und Hexadezimalzahlen sowie deren Umrechnung

#### PC

Mikroprozessor  
interner Speicher  
RAM/ROM/Cache  
Bussysteme  
Grafikkarte  
Video-RAM, Farbmodi  
Slots  
PCI/AGP/DVI  
Schnittstellen  
SCSI/IDE/USB/Firewire  
Datenträger

#### Monitor

Kathodenstrahlröhre  
TFT  
Bildfrequenz/Zeilenfrequenz  
Grafikkarten

### 2. Block (Ein- und Ausgabe)

#### Eingabegeräte

Flachbettscanner (Zeilen-CCD)  
Trommelscanner (Photomultiplier)

#### Ausgabegeräte

Digitaldrucker  
Tintenstrahl  
Thermotransferdrucker  
Laserdrucker  
Plotter

#### Datensicherheit

Backupstrategien  
RAID 0, RAID 1, RAID 5

### 3. Block (Netzwerk)

#### Netzwerkorganisation

Peer-to-peer-Netzwerk  
Client-Server-Netzwerk

#### Serverbetriebssysteme

Netzwerktopologien  
Bus, Stern, Ring

Netzwerkprotokolle (OSI-Referenzmodell)  
TCP/IP

Übertragungsmedien  
Kabel, Stecker

Übertragungstechnik  
Breitband, Basisband  
Optische Übertragung

Netzwerkkomponenten  
Hub, Switch, Bridge, Router

Zugriffsverfahren  
CSMA/CD, Token-Passing

Netzwerktyp  
Ethernet, Token Ring

## Inhalte laut KMK-Rahmenlehrplan

Ergonomie  
Fontformate  
Binäres Zahlensystem  
Datenübertragungsraten  
Netzwerkprotokolle

Switch, Router, Proxy

# Eine Website gestalten und realisieren

Internet

# LF 5

## (Bündelungsfach Medienprojekte und Arbeitsabläufe)

1. Ausbildungsjahr · Zeitrictwert: 80 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler erstellen nach Vorgaben eine Website. Die Verzeichnis- und Navigationsstruktur des Auftritts planen sie unter dem Gesichtspunkt der ökonomischen Pflegebarkeit und der Benutzerfreundlichkeit. Hierbei berücksichtigen sie unterschiedliche Zielgruppen. Die Schülerinnen und Schüler entwerfen die einzelnen Webseiten unter Beachtung der Gestaltungsmittel Typografie, Farbwahl und Flächenaufteilung. Bilder und Grafiken wählen sie unter gestalterischen Gesichtspunkten zweckorientiert aus und bereiten sie webgerecht auf. Sie achten dabei auf Ästhetik und Kommunikationsziel. Sie konzipieren und realisieren Animationen mit branchenspezifischer Software und integrieren die Ergebnisse in die Website. Eigene und fremde Ideen reflektieren sie konstruktiv und kritisch. Sie überprüfen ihre Entwürfe anhand der Vorgaben und präsentieren diese.

Zur Strukturierung und Gestaltung der einzelnen Seiten setzen sie vom W3C standardisierte Sprachen ein. Sie analysieren den Quelltext dieser Seiten, korrigieren ihn hinsichtlich der aktuell gültigen Standards und führen nach Vorgaben Änderungen durch. Zu diesem Zweck setzen sie entsprechende Referenzen, auch in englischer Sprache, als Hilfe ein.

Die erstellten Webseiten überprüfen sie in unterschiedlichen Browsern und optimieren sie. Bei der Veröffentlichung der Site beachten sie technische, wirtschaftliche und rechtliche Aspekte.

Lernsituation:

Gestaltung und Realisierung einer Website, z. B. einer Skiregion

### Gestaltung (24 Stunden)

Grundwissen Layout 2:

- Planungskarte/Storyboard
- einheitliches Screen- u. Webseitenlayout
- Contentgestaltung (Gestaltungsraster/Templates)
- Seitengrößen
- Ziel und zielgruppengerechtes Layout

Grundwissen Typografie 2:

- Bildschirmtypografie
- Lesefreundlichkeit
- Hintergrundfarbe
- Anti-Aliasing

Grundwissen Bild 1:

- Bildfunktion (erklärend, strukturierend, dekorierend)

Struktur und Navigation:

- Grundstrukturen (linear, Baum usw.)
- Navi-Pläne
- Navigations-elemente
- Orientierungselemente

Grundlagen der Usability und intuitiven

Navigation

Syntax der Farbe 1:

- Farbharmonien
- Farbkontraste

### DM-Theorie (8 Stunden)

Grundlagen des Internets

- Dienste: www, email, ftp
- Browser
- Routing
- TCP/IP
- DNS
- ISP
- Zugang: Modem, ISDN, ADLS
- Suchmaschinen

Bildformate

- GIF, JPEG, PNG, SVG

### DM-Praxis (16 Stunden)

Homepagegestaltung

- Statische Seiten
  - Grafikeinbettung
  - Formulare
  - Schriftformatierung
  - Tabellen
  - Multimediaintegration
- Dynamische Seiten
  - Webserver, php
  - Content-Management-Systeme

### Wirtschaft (6 Stunden)

Namensrecht

Impressum

Haftung

### SFM-Internet (12 Stunden)

Print

- Rollover mit JavaScript
- Grundfunktionen in Dreamweaver CS4
- CSS (Cascading Style Sheets)
  - Grundwissen
  - Linkformatierung
  - Textformatierung

Templates  
Layout mit Div-Containern

Digital

- Screendesign
- Layout mit Div-Containern
- Templates
- Bildgalerie
- Formular
- Listenelemente

### Inhalte laut KMK-Rahmenlehrplan

Dateinamenskonvention  
Blickführung  
Gestaltungsraster  
Bildschirmauflösung  
Usability

Farbcodierung, Hexadezimalsystem  
Dithering  
Antialiasing  
Animationsarten  
DNS, ICANN, DENIC

Webhosting  
Namensrecht  
Impressum

# Bilder gestalten, erfassen und bearbeiten

## Bildbearbeitung

# LF 6

### (Bündelungsfach Mediengerechte Gestaltung)

2. Ausbildungsjahr · Zeitrictwert: 80 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler analysieren Bilder unter gestalterischen Aspekten und stellen Bezüge zwischen Inhalt, Gestaltung und Bildwirkung her. Sie erfassen Bilder und bereiten Bilddaten für Medienprodukte auf. Sie wählen Motiv und Bildausschnitt unter Berücksichtigung von Zielgruppe, Kommunikationszielen und Grundsätzen der Bildwahrnehmung. Sie beachten die Auswirkungen fotografischer Aufnahmetechnik auf die Bildgestaltung und wenden sie bei der Aufnahme eigener Bilder an.

Zur Erfassung von Bildern wählen sie geeignete Eingabegeräte, nehmen die notwendigen Einstellungen vor und erschließen sich dafür englischsprachige Informationen. Sie berücksichtigen die Qualitätskriterien von Bilddateien und berechnen Datenmengen und Bildauflösungen. Bei der Bilddatenübernahme beachten sie technische Parameter und geltende rechtliche Bestimmungen. Sie wählen auftragsbezogenen Arbeits- und Ausgabefarbräume, versehen Bilddateien mit Ausgabeprofilen und beurteilen das Ergebnis anhand eines Softproofs. Ausgehend von Verwendungszweck, Qualitätsanforderung und gewünschter Bildaussage formulieren sie die Schritte der Bildbearbeitung. Sie diskutieren ihre Entscheidungen und führen die Korrekturen, Modifizierungen und Montagen im Bildbearbeitungsprogramm fachgerecht aus. Sie wählen geeignete Dateiformate für Speicherung und Ausgabe der Bilder und kontrollieren die Ergebnisse. Anhand ihrer Dokumentation reflektieren sie die Arbeitsschritte in Bezug auf Qualität und Effektivität.

Lernsituationen:

- Entwurf einer Verpackung (z. B. Duschgel)
- Werbeanzeige der entworfenen Verpackung
- Bildvorlagen für verschiedene Ausgabemedien erfassen, optimieren und nutzen (Beispiel: WM in Südafrika)
- Herstellen von Aufnahmen zu auftragsbezogenen oder selbst gewählten Themen, Optimierung von Aufnahmen (SFM Fotografie)

### Gestaltung (30 Stunden)

Grundwissen Bild 2:

- Format und Wirkung
- Ausschnitt/-anschnitt
- Einstellungsgröße
- Blickführung
- Perspektiven (Vogel, Frosch usw.)
- Raumwirkungen (Luftperspektive usw.)
- Komposition im Bild

Grundwissen Farbe 2:

- Farbe und Wirkung
- Synästhesie
- Wahrnehmung: die 5 Sinne
- Farbe als Marketingelement

Grundwissen Layout 3:

- Bild-Text-Integration
- Bildunterschriften
- Bildcollage (wenn Zeit noch reicht)
- Theorie zur Werbeanzeige für „Duftige Produkte“ bzw. Plakatlayout

Kreativitätstechniken zur Ideenfindung 2:

- 6-3-5 Methode
- Kribbeln im Kopf
- Kopfstandmethode

Lerntypenerkennung:

- Die Vielfalt der Sinne nutzen
- Ein Bild sagt mehr als 1000 Worte

### DM-Theorie (12 Stunden)

Vorlagearten

- Strich-, Halbton- und Farbvorlagen
- gedruckte Vorlagen

Digitalisierung

- Digitale Bilderfassung

Diskretisierung

- Quantisierung
- Digitalsierungsfehler (Rauschen)
- Nyquist-Theorem

Digitale Speicherung

- Binäre Codierung
- Einheiten der Datenverarbeitung
- Speicherplatzberechnungen

Merkmale eines digitalen Bildes

- Abmessung, Bildauflösung
- Datentiefe, Farbmodell

### DM-Praxis (16 Stunden)

Grundlagen der Retusche

- Retuschewerkzeuge
- Unschärf maskieren

Workflow beim Scannen

- Scan-Auflösungsregeln

Ein Graustufenbild kolorieren

Tonwertkorrekturen

- Histogramm, Gradationskurve

Composing unter Colormangement

### Medientechnik (12 Stunden)

Scannertechnik

- Scannertypen
- Scannertechnologie
- Scanmodi
- Scanauflösung
- Kalibrieren und Profilieren

Digitalameratechnik

- Digitalamerateypen
- Digitalameratechnologie
- Auflösung des Kamerabildes
- Kalibrieren und Profilieren

Aufnahmetechnik

- Motivvorbereitung
- Schärfentiefe
- Workflow bei der Digitalfotografie
- Speicherchips für Digitalfotos

### Wirtschaft (4 Stunden)

Bildrechte

- Urheberrechte
- Nutzungsrechte
- Nutzungsbedingungen
- Abbilden von Personen und Sachen
- Rechtsfolgen
- Schutz von Bildern

### SFM-Fotografie (12 Stunden)

Merkmale guter und schlechter Aufnahmen:

- technische und gestalterische Aspekte

Belichtungszeit als Gestaltungsmittel:

- eingefrorene Bewegung, Wischeffekte

Blende als Gestaltungsmittel:

- Tiefenschärfe, selektive Schärfe, Blendenzahl, Blendenöffnung

Licht als Gestaltungsmittel im Studio einsetzen:

- hartes, weiches Licht, Lichtrichtungen, Aufhellungen aktiv und passiv, Belichtungsmessung, Synchronisationszeit

Perspektive:

- Brennweite, Standpunkt, Linienführung

Weißabgleich:

- automatisch und manuell, verschiedene Lichtquellen

### Inhalte laut KMK-Rahmenlehrplan

- Bildkommunikation, -wirkung und -aufbau
- Bildebenen
- Blick- und Lichtführung
- Tiefenschärfe
- Urheberrecht, Verwertungsrecht,

- Recht am eigenen Bild
- Aufbau von Digitalkamera und Scanner
- Sensortechnik, A/D-Wandlung, Weißabgleich,
- Bildrauschen
- Tonwertkorrektur

- Freistellen
- Bildinterpolation

# Daten für verschiedene Ausgabeprozesse aufbereiten

(Bündelungsfach Medienprojekte und Arbeitsabläufe)

2. Ausbildungsjahr · Zeitrhythmuswert: 60 Stunden

Workflow

LF 7

Lernsituation:

- Gestaltung eines vollflächigen Cityposters oder einer Werbewand (18/1). Dokumentation der Erzeugung der Ausgabedaten.
- Schüler erstellen eine Flashanimation mit Bild, Text und Soundelementen.

Die Schülerinnen und Schüler übernehmen und bearbeiten Daten und erstellen Ausgabedateien für Digital- und Printmedien unter Berücksichtigung verfahrenstechnischer und wirtschaftlicher Aspekte.

Sie überprüfen Text-, Bild- und Grafikdateien auf Integrationsfähigkeit in Print- und Digitalmedien. Sie beachten dabei gültige Normen und Standards. Für die Bearbeitung und Konvertierung der Daten nutzen sie die Funktionen branchenüblicher Software. Sie passen Audio- und Bewegtbilddateien nach vorgegebenen technischen und dramaturgischen Kriterien für den Einsatz in Digitalmedien an. Die Schülerinnen und Schüler prüfen die Ergebnisse der Ausgabedateien und führen bei Bedarf Korrekturen durch.

## Medientechnik (12 Stunden)

Dithering

Digitale Rasterpunktbildung

Rasterzelle  
AM, FM, Pattern Dithering

Rasterpunktformen

Rasterweite

Graustufenberechnungen

Rasterwinkelungen

PostScriptrastrungen

## DM-Theorie (12 Stunden)

Dateiformate

proprietäre  
Austauschformate

Datenkompression

Standardisierter Datenaustausch

Colormanagement-Grundwissen

—

Multimedia

Sound Geräte, Programme  
Samplingrate, Auflösung  
Datenmengenberechnungen  
Formate

Video Geräte, Programme, Codecs  
Formate

## DM-Praxis (16 Stunden)

Realisierung der Lernsituation „Cityposter“

Layoutphase  
InDesign-Datei  
Colormanagement  
Bildbearbeitung in Photoshop  
Preflight

Realisierung der Lernsituation „Flashanimation“

Objekte in Flash  
Tweening  
Soundbutton  
ActionScript 2.0  
SWF-Export  
Debugging

### Inhalte laut KMK-Rahmenlehrplan

Dateiformate  
Bildauflösung  
Ausgabefarbraum  
Preflight  
Abtastrate, Datentiefe, Kanalzahl

Framerate, Datenrate

# Medien datenbankgestützt erstellen



# LF 8

## (Bündelungsfach Medienintegration und Medienausga

2. Ausbildungsjahr · Zeitrictwert: 60 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler nutzen relationale Datenbanken zur Erstellung von Medien. Einfache Datenbanken zur Organisation medialer Inhalte erstellen sie selbst.

Die Schülerinnen und Schüler greifen auf Datenbanken im Netzwerk zu. Für die Erfassung, Änderung und Abfrage von Datenbankinhalten nutzen sie eine strukturierte Abfrage- und Manipulationssprache. Zur Verwaltung externer Daten durch ein Datenbanksystem planen, diskutieren und dokumentieren sie eine Struktur der Datenorganisation und der Dateinamensvergabe.

Aus dem Ergebnis einer Datenbankabfrage erstellen die Schülerinnen und Schüler gültige und wohlgeformte XML-Dateien zur crossmedialen Nutzung. Diese bereiten sie zur Verwendung in digitalen Medien auf. Zur Ausgabe im Druck erstellen und gestalten sie Seiten in Layout-Programmen und integrieren die XML-strukturierten Inhalte. Die dafür erarbeiteten Regeln stellen sie anderen zur Verfügung. Sie erzeugen ausgabefähige PDF-Dateien.

Die Schülerinnen und Schüler erstellen personalisierte Drucksachen und Mailings für die Digitaldruckausgabe oder für Newsletter. Bei der Nutzung personenbezogener Daten beachten sie die gesetzlichen Vorgaben.

Lernsituation:

Erstellung einer Datenbank zum Thema „Konzertagentur“ sowie deren mediengerechte Nutzung

### Informatik (48 Stunden)

### DM-Praxis (4 Stunden)

#### Datenbanken

- Hierarchische Datenbanken
- Relationale Datenbanken
- Datenbankdesign
- Datenbanknormalisierungen an vier Beispielen
- Beziehungsarten 1:n – 1:1 – m:n
- Datenschutz in Datenbanken
- Arbeit mit Datenbanken in phpmyadmin
- Abfragen mit mySQL
- Arbeit mit lokalen Datenbankservern

#### Import von XML-Daten in Adobe InDesign

#### XML

- XML-Spezifikation
- Datenformat XML
- XML und Datenbanken

### Inhalte laut KMK-Rahmenlehrplan

- Datenbankmanagementsysteme
- Normalisierung
- Relationen
- SQL
- Document Type Definition

- XML-Transformation
- Stilvorlagen, Musterseiten

# Logos entwickeln und Corporate Design umsetzen



# LF 9

## (Bündelungsfach Mediengerechte Gestaltung)

2. Ausbildungsjahr · Zeitrichtwert: 80 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler gestalten ein Logo und setzen die Grundelemente eines Corporate Designs um. Sie analysieren Logos und leiten daraus die gestalterischen und technischen Grundlagen für den Entwurf ab. Bei der Konzeption, Gestaltung und Bewertung von Logos wenden sie die Theorien von Wahrnehmungs- und Wirkungszusammenhängen an.

Sie werten Kundenvorgaben aus, interpretieren Erscheinungsbilder anhand bestehender Designmanuals und entwickeln Gestaltungskriterien für ein Corporate Design. Mithilfe von Kreativitätstechniken entwickeln sie Ideen, erstellen eine zielgruppenbezogene Gestaltungskonzeption und entwerfen ein Logo. Sie diskutieren die Übertragbarkeit auf andere Länder und Kulturkreise, erarbeiten Bewertungskriterien und wenden diese auf ihre Gestaltungsarbeit an. Bei der respektvollen Beurteilung der Kreativleistung anderer bedienen sie sich unterschiedlicher Feed-back-Techniken. Sie setzen ihre Entwürfe in verschiedenen Medienprodukten ein, überprüfen deren Wirkung und beurteilen sie nach gestalterischen und technischen Kriterien. Sie präsentieren eine Konzeption und Medienprodukte vor Kundinnen/Kunden und vertreten ihre Gestaltungsideen argumentativ.

Lernsituation:

Schüler gestalten ein Logo und entwickeln ein

Corporate Design für

a) eine Skiregion,

b) einen Garten- und Landwirtschaftsbetrieb

### Gestaltung (42 Stunden)

Logo/Signet:

Definitionen Logo/Marke/Signet

usw.

Bildmarken

Wortmarke

kombinierte Wort/Bildmarken

Piktogramme

Logoanalyse einschließlich der

Bewertungskriterien

Stilisierung/Abstraktion

Anwendung der Gestaltgesetze

und Vertiefung „Punkt/Linie/Fläche“

und „Kontraste“

Grundwissen Corporate Identity:

Elemente der CI

Styleguide/CD-Manual

Kreativitätstechniken zur Ideenfindung 3:

Morphologischer Kasten

freie Assoziationen

Bildhaftigkeit

Feed-back-Technik

Erstellung einer Geschäftsausstattung:

Logo

Geschäftskarte

Briefbogen

(evtl. Kurzmitteilung, Notizblock)

Zielgruppenspezifische Farbgestaltung

### Wirtschaft (4 Stunden)

Markenrecht/-schutz

Geschmacksmusterrecht

### DM-Praxis (12 Stunden)

Vektorgrafik

Linien, Füllungen

Koordinatensystem

Ankerpunkte setzen

Zeichenwege

Zeichenwege füllen

Schrift auf Zeichenweg

#### Inhalte laut KMK-Rahmenlehrplan

Corporate Identity

Piktogramm, Signet, Wort- und Bild-

Praxisarken

Kriterien für grafische Zeichen

Geschäftsausstattung

Werbemittel

Urheberrecht, Markenschutz

Englischsprachige Fachbegriffe

# Kunden beraten und Marketingziele bestimmen

## MG 3: Marketing

### (Bündelungsfach Medienprojekte und Arbeitsabläufe)

3. Ausbildungsjahr · Zeitrhythmus: 80 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler beraten Kundinnen und Kunden, entwickeln Marketingmaßnahmen und planen Auftragsprojekte.

Inhaltlich und organisatorisch bereiten sie Briefinggespräche vor und führen diese durch. Sie strukturieren und dokumentieren Kundenvorstellungen und Briefingergebnisse. Sie recherchieren und analysieren produktbezogene Marktforschungsstudien und werten diese auftragsbezogen aus. Mit den Ergebnissen entwickeln sie Marketingziele, dokumentieren diese in einer Marketingkonzeption und bereiten Verträge vor. Sie berücksichtigen auftragsabhängige Urheber-, Verwertungs- und Nutzungsrechte. Kundenanfragen bearbeiten und beantworten sie auch in englischer Sprache.

Die Schülerinnen und Schüler planen Produktionsabläufe für Medienprojekte. Dazu strukturieren sie den Herstellungsablauf termin-, personal- und kostenorientiert. Mithilfe von Planungsinstrumenten bereiten sie die Daten tabellarisch und grafisch auf und nutzen dazu branchenübliche Software.

#### Wirtschaft (48 Stunden)

##### Zielbestimmung

- Marketingziele bestimmen:
- Kommunikationsziel bestimmen:

##### Zielgruppenanalyse

- Marktsegmentierung
- nach Lebensstil-Kriterien (Sinus-Milieu)
- nach geografischer Lage
- nach Werthaltungen (Semimetrie)
- nach Interaktions- und Begegnungs-Kriterien

##### Konkurrenzanalyse

- Vierfelder Matrix zur Produktverortung
- Erschließung branchentypischer Merkmale
- Analyse von besetzten Markierungen/ Profilen

##### Operatives Marketing

##### Produktpolitik

- Produktlebenszyklus
- Portfolioanalyse
- Markenpolitik

##### Preispolitik

- Psychologische Reaktionsmuster
- Rabatte
- Preisdifferenzierung

##### Distributionspolitik

- direkte Absatzwege
- indirekte Absatzwege

##### Kommunikationspolitik

- Wirkung (AIDA GULIA)
- Werbemittel
- Werbebotschaft
- Werbemedium
- PR Öffentlichkeitsarbeit
- Sponsoring
- Merchandising
- Mediaplan

##### Marketing allgemein

- Instrumente: „Soll-Ist-Vergleich“ für die Marketingpolitik

##### Kommunikation:

- Werbearten, Werbeträger, Anzeigenberechnung, Verpackung

##### Kalkulation (allgemein):

- Zuschlagskalkulation, andere Kalkulationsmethoden
- Platzkostenrechnung (Aufbau), Formate, Montagemöglichkeiten

##### Kontakt, Akquisition:

- Sponsoring und Direct-Mailing, Briefing

##### Preis:

- Preisstrategien

##### Planung:

- Zusammenhänge zwischen betrieblichen Plänen

##### Kontakt:

- Effektive Besprechung
- Ablauf von Sitzungen

# LF 10a+b Beratung und Planung Konzeption und Visualisierung

#### Lernsituation:

Die Schüler beraten einen Kunden im Handlungsfeld Marketing. Der Kunde möchte seinen Umsatz steigern und erwartet eine effektive Analyse und Beratung und möchte darüberhinaus eine Marketingkonzeption zur Erreichung seiner Ziele erstellt bekommen. Die Schüler bestimmen zunächst das Marketingziel. Durch die Analyse des Unternehmens, der Zielgruppe, der Konkurrenz, des Marktes arbeiten die Schüler die Stärken und Schwächen der bestehenden Situation heraus. Aufbauend darauf erarbeiten sie für das operative Marketing einen Mediaplan, indem die vier Marketinginstrumente auf einander abgestimmt und zeitlich koordiniert werden.

#### PAL-Unterricht (16 Stunden)

Inhalte siehe PAL-Unterricht

#### Inhalte laut KMK-Rahmenlehrplan

Kundenkommunikation  
Meeting  
Rebriefing  
Event-Marketing  
Sponsoring

Mailing  
E-Business  
Werbliche Wirkungsmechanismen, KISS, RIC  
Projektplanungstechniken

# Medienprodukte konzipieren und präsentieren

Werbekonzeption

(Bündelungsfach Mediengerechte Gestaltung)

3. Ausbildungsjahr · Zeitrhythmuswert: 80 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler erstellen Konzeptionen für Medienprodukte und präsentieren diese. Sie setzen Auftragsvorgaben mediengerecht um. Sie nutzen die Merkmale von Zielgruppen und visualisieren verschiedene Medienprodukte für eine Kundenpräsentation. Sie wählen für einen Werbeauftritt Medienprodukte zu einem Medien-Mix aus. Neben den besonderen Merkmalen der verschiedenen Medien berücksichtigen sie auch den zeitlichen Einsatz der jeweiligen Medien. Die Ergebnisse dokumentieren die Schülerinnen und Schüler in Form einer Werbekonzeption. Für eine Konzeptpräsentation prüfen und wählen sie die notwendigen Daten aus und erstellen eine Präsentation. Dazu setzen sie Präsentationssoftware ein. Sie planen Präsentationsmeetings auch für internationale Teilnehmerinnen und Teilnehmer und erstellen die dazugehörigen schriftlichen Ausarbeitungen. Die Schülerinnen/Schüler präsentieren vor Kundinnen und Kunden. Stärken und Schwächen der Präsentation analysieren sie, entwickeln Verbesserungsvorschläge und setzen diese um.

# LF 11a+b Beratung und Planung Konzeption und Visualisierung

Lernsituation:

Designkonzeption einschließlich Realisierung eines Medienteilproduktes

Beispiel: Konzeption, Direktmailing, Internet-Startseite (AP Sommer 2009)

## Gestaltung (24 Stunden)

Briefing-Analyse

Ziel- und Zielgruppenbestimmung

CD-Entwicklung

- Logo
- Gestaltungsraster
- Farbe
- Typografie

Grundlagen des Direktmailing

Gestalten von Werbemittel

- Dummy
- Verpackung

Aufbau einer Konzeption

Präsentation der Designkonzeption

## DM-Praxis (12 Stunden)

Realisierung der Lernsituation

PDF-Präsentation mit Adobe Acrobat

### Inhalte laut KMK-Rahmenlehrplan

Zielgruppen, Semiometrie, Sinus-Milieus  
Kreativitätstechniken  
Gestaltungskonzeption  
Werbeorientierte Gestaltung, AIDA, PPPP  
Medienwirkungen

Kommunikationsziele  
Kommunikationsstrategien  
Präsentationsmethoden  
Präsentationsorganisation

# Druckprodukte planen und kalkulieren

MG 3 ab Unterstufe

(Bündelungsfach Medienintegration und Medienausgabe)

3. Ausbildungsjahr · Zeitrichtwert: 80 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler bestimmen Herstellungsmöglichkeiten von Druckprodukten und kalkulieren die Herstellungskosten auf der Basis von Auftragsdaten.

Sie erfassen die Auftragsdaten und prüfen diese auf Vollständigkeit sowie sachliche Richtigkeit. Auf Grundlage der Auftragsanalyse entscheiden sie sich für einen Produktionsablauf. Dafür wählen sie die benötigten Produktionsmittel aus und bestimmen Material-, Zeit- und Personalbedarf. Aus vorgegebenen Leistungskatalogen ermitteln und übernehmen sie Kosten- und Leistungswerte. Sie kalkulieren auch alternative technische Produktionswege und erstellen entsprechende Angebote.

Die Schülerinnen und Schüler ermitteln auftragsbezogene Gewinne und Verluste. Sie bewerten die Ergebnisse, führen Schwachstellenanalysen durch und entwickeln Verbesserungsvorschläge hinsichtlich des Produktionsablaufes.

## Wirtschaft

- Struktur eines Medienunternehmens
- Differenzierte Arbeitsabläufe
- Buchhaltung
- Produktion
- Verkaufsinendienst
- Verkaufsaußendienst
- Kostenverläufe (spezielle Bereiche)
- Projektmanagement
- Projektplan
- Projektablauf
- Instrumente (GANTT-Diagramm, Netzplantechnik)
- Kostenbegriffe
- Einzelkosten
- Gemeinkosten
- Platzkosten
- Nachkalkulation
- Vollkosten- / Teilkostenrechnung (Differenzierung)
- Produktgruppenanalyse

Technische Planung komplexer Printprodukte unter Berücksichtigung verschiedener Herstellungsverfahren

Kalkulation von Printproduktionen mit Hilfe von Kalkulationsformularen

Einsatz von Branchensoftware in Druckunternehmen

# LF 12a Beratung und Planung

Lernsituation:

Die Schüler kalkulieren komplexe Printprodukte nach vom Kunden vorgegebenen Auftragsdaten. Sie planen und unterteilen die Produktion der jeweiligen Drucksache in einzelne Teilprozesse und Sie nutzen zur Kalkulation zur Verfügung gestellte Leistungskataloge.

Die rechnerische Ermittlung des Angebotspreises erfolgt durch Nutzung von Kalkulationsformularen.

### Inhalte laut KMK-Rahmenlehrplan

|                                    |                       |
|------------------------------------|-----------------------|
| Produktionsplanung                 | Produktgruppenanalyse |
| Platzkostenrechnung                | Nachkalkulation       |
| Vollkosten- und Teilkostenrechnung | Kalkulationssoftware  |
| Kostenverläufe                     |                       |
| Grenzmenge, Grenzaufgabe           |                       |

# Digitalmedienprodukte planen und kalkulieren

MG 3 ab Unterstufe

(Bündlungsfach Medienintegration und Medienausgabe)

3. Ausbildungsjahr · Zeitrichtwert: 40 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler bestimmen Herstellungsmöglichkeiten von Digitalmedienprodukten und kalkulieren die Herstellungskosten auf der Basis von Auftragsdaten.

Sie erfassen die Auftragsdaten und prüfen diese auf Vollständigkeit sowie sachliche Richtigkeit. Auf Grundlage der Auftragsanalyse planen sie Produktionsprozesse, entscheiden sich für einen Produktionsablauf und bestimmen die Eigen- und Fremdleistungen.

Aus vorgegebenen Leistungskatalogen ermitteln und übernehmen sie Kosten- und Leistungswerte. Sie kalkulieren auch alternative technische Produktionswege und erstellen entsprechende Angebote.

Die Schülerinnen und Schüler ermitteln auftragsbezogene Gewinne und Verluste. Sie bewerten die Ergebnisse und führen Fehleranalysen durch.

# LF 13a Beratung und Planung

Lernsituation:

Die Schüler kalkulieren verschiedene Digitalmedienprodukte innerhalb der Produkttypologie. Sie unterteilen die Kalkulation in einzelne Prozessphasen, Sie erkennen die Problemfelder der Digitalmedienkalkulation. Sie entwickeln Lösungsmöglichkeiten zur Kalkulation durch Verwendung vorgegebener Kalkulationsformulare.

## Wirtschaft

### Medienrecht

- Lizenzgebühren
- Verwertungsgesellschaften

### Werbeanalyse

- Allgemeine Fragestellungen
- Zielgruppenbestimmung
- Sinus-Milieus
- Semiometrie

### Medienberatung

- Kalkulation von Digitalmedienprodukten mit Hilfe von Kalkulationsformularen
- Kiosksysteme
- HTML-Publikationen (dynamisch/statisch)
- Interaktive Multimediakataloge
- Internet Web-Banner
- CD-ROM-Publishing

## Medientechnik

### Hosting

- Webspeicher, Webhosting
- Webdatenbankenhosting
- Registrierung von TLDs
- E-Mail-Hosting
- Shopsysteme
- Hosting von CMS-Systemen

### Inhalte laut KMK-Rahmenlehrplan

- Kiosksysteme
- HTML-Publikationen
- Interaktive Multimediakataloge
- Web-Banner
- CD-/DVD-ROM-Publikationen

- Hosting
- Lizenzgebühren, Verwertungsgesellschaften
- Deckungsbeitrag
- Kalkulationssoftware

# Printmedien gestalten und Grafiken erstellen

## (Bündlungsfach Medienintegration und Medienausgabe)

3. Ausbildungsjahr · Zeitrichtwert: 80 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler erstellen auf Grundlage einer Konzeption komplexe Printmedienprodukte.

Sie erstellen themenbezogene Illustrationen und Infografiken. Bei der Realisierung berücksichtigen sie Abstraktion, Symbolik und Funktionalität. Entsprechend der Zielgruppe, der Kommunikationsziele und einer zeitgemäßen Ästhetik wenden sie zur Visualisierung der Inhalte Stilmittel der Text-, Grafik- und Bildgestaltung an. Zur Strukturierung der Inhalte entwickeln sie Gestaltungs raster und setzen die Vorgaben eines Corporate Designs um.

Im Entwurfsprozess kontrollieren sie die Einhaltung der Vorgaben und passen die Entwürfe entsprechend an. In den Abstimmungsprozessen wenden sie Feed-back-Techniken an und üben konstruktive Kritik. Sie stimmen die Gestaltung auf die technischen Möglichkeiten von Druckverfahren, Bedruckstoffen, Druckveredelung und Weiterverarbeitung ab. Die Schülerinnen und Schüler kontrollieren die Daten auf drucktechnische Realisierbarkeit und bereiten sie auf. Sie erstellen eine Layout-Datei gemäß den Anforderungen der Druckproduktion und überprüfen die bearbeiteten Daten. Für die Präsentation erstellen sie Handmuster. In Abstimmung mit der Kundin/dem Kunden überarbeiten sie ihre Entwürfe.

# LF 12b Konzeption und Visualisierung

Lernsituationen:

- Satz von Listen, Tabellen
- Informationsgrafiken erstellen (Balken-, Säulen- und Kreisdiagramm)

### Gestaltung (48 Stunden)

Präsentation

Infografiken

- Bildstatistiken
- Prozessgrafiken
- Karte

Tabellen geschlossen  
offen

Gestaltung einer mehrseitigen Broschur

### DM-Praxis (24 Stunden)

Tabellen Tabulatoren setzen  
Tabelleneditor (InDesign)

Diagrammgestaltung  
Vektorgrafik

### DM-Theorie (18 Stunden)

Proofverfahren

- Layoutproof
- Formproof
- Colorproof
- Kontraktproof
- Andruck

Kontrollmittel

FOGRA/UCRA-Medienkeil

Qualitätssicherung und -kontrolle im Druck

- Densitometrie
- Farbmetrik
- Druckkontrollstreifen
- Prozessstandard Offsetdruck
- Medienstandard Druck

Colormanagement

Workflow mit ICC-Profilen

### DM-Praxis (12 Stunden)

Tabellen Tabulatoren setzen  
Tabelleneditor (InDesign)

Diagrammgestaltung  
Vektorgrafik

### Inhalte laut KMK-Rahmenlehrplan

- Tabellen
- Illustrationssoftware
- Layout-Software
- Musterseiten
- Stilvorlagen

# Konzeption für Digitalmedien gestalterisch umsetzen

## (Bündelungsfach Medienintegration und Medienausgabe)

3. Ausbildungsjahr · Zeitrhythmuswert: 40 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler gestalten auf Grundlage einer Konzeption komplexe Digitalmedienprodukte. Sie strukturieren die Inhalte, erstellen ein Gestaltungsraaster und einen Navigationsplan. Sie entwickeln ein Screendesign nach den Vorgaben eines Corporate Designs und beachten Anforderungen an die Funktionalität.

Die Schülerinnen und Schüler prüfen die Daten auf Einhaltung produktionstechnischer Kriterien und bearbeiten sie mediengerecht. Sie kontrollieren die Entwürfe auf Umsetzbarkeit und Funktionalität. Sie modifizieren die Gestaltung und optimieren Entwürfe unter Berücksichtigung produktionstechnischer Anforderungen. Sie präsentieren ihre Entwürfe und stimmen die Gestaltung mit der Kundin/dem Kunden ab.

# LF 13b Konzeption und Visualisierung

Lernsituation:

Übertragung des CDs aus LF 11b auf eine Website einschließlich einem Intro.

Beispiel: Logistica 2010

### Gestaltung (12 Stunden)

Bildschirmtypografie:

- Webtypische Satzarten und Auszeichnungen
- Vertiefung Textgestaltung
- Templateabstimmung von Digital und Print (Spalten und Ränder)

Orientierung schaffen mittels

- Metaphern
- Icon-Gestaltung
- Breadcrumbs
- Moderatoren
- Index

Erstellung von Navigationsplänen

Interface Design

- Def. von Benutzerfreundlichkeit
- Usability-Tests

Interaktivität

- Begriffsbestimmung
- Kriterien zur Formulgestaltung
- Asynchrone und synchrone Interaktivität

### DM-Praxis (24 Stunden)

?????

#### Inhalte laut KMK-Rahmenlehrplan

- Bildschirmtypografie
- Lasten- und Pflichtenheft
- Benutzerführung
- Interaktivität
- Interface Design

# Medienelemente gestaltungsorientiert integrieren

**MG 1 + 2: Infografik**

**(Bündelungsfach Mediengerechte Gestaltung)**

3. Ausbildungsjahr · Zeitrichtwert: 80 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler bereiten Informationen auf und gestalten diese mediengerecht. Sie visualisieren Zahlen und Zusammenhänge in Form von Tabellen und Infografiken und gestalten anwenderfreundliche Formulare. Dabei nutzen sie die unterschiedlichen Möglichkeiten von Digital- und Printmedien. Sie entwickeln Gestaltungsvarianten und überprüfen deren Verständlichkeit, Funktionalität und zielgruppenorientierte Wirkung. Anwenderprogramme wählen sie hinsichtlich ihrer technischen Möglichkeiten zur Erstellung von Infografiken aus.

Sie integrieren die verschiedenen Elemente in ein Layout. Dazu bereiten sie umfangreiche Texte für beide Medienarten auf und strukturieren diese übersichtlich und lesefreundlich. In diesem Zusammenhang gestalten sie grafische und farbliche Orientierungshilfen. Bilder und Grafiken werden motivspezifisch und mediengerecht aufbereitet und in die jeweilige Gestaltung integriert. Die erstellten Produkte beurteilen sie hinsichtlich der technischen Realisation. Sie kontrollieren ihre Arbeitsergebnisse und optimieren diese.

# LF 10c Gestaltung und Technik

Lernsituationen:

- Satz von Listen, Tabellen
- Informationsgrafiken erstellen (Balken-, Säulen- und Kreisdiagramm)
- Konzeption und Gestaltung eines Medienprodukts (Aufgabe einer aktuellen Abschlussprüfung)  
Beispiel Print: Entwerfen eines 4-seitigen Folders mit Einlegeblatt (AP Sommer 2009)  
Beispiel Digital: Entwerfen und Gestalten eines Internetauftritts mit Login (AP Sommer 2009)
- Urlaubsantrag als Beispiel eines PDF-Formulars

## Print:

### Gestaltung (36 Stunden)

Präsentation

Infografiken

Bildstatistiken  
Prozessgrafiken  
Karte

Tabellen geschlossen  
offen

Gestaltung einer mehrseitigen Broschur

Gestaltung von Formularen

### DM-Praxis (24 Stunden)

Tabellen Tabulatoren setzen  
Tabelleneditor (InDesign)

Diagrammgestaltung  
Vektorgrafik

PDF-Formulare

Layout von mehrseitigen Dokumenten  
Musterseiten  
Grundlinienraster  
Gestaltungsraster  
Zeichen-, Absatzformate

## Digital:

### Gestaltung (36 Stunden)

Präsentation

Infografiken

Bildstatistiken  
Prozessgrafiken  
Karte

Tabellen geschlossen  
offen

Gestaltung einer mehrseitigen Broschur

### DM-Praxis (24 Stunden)

Tabellen  
Tabulatoren setzen  
Tabelleneditor (InDesign)

Diagrammgestaltung  
Vektorgrafik

Tabellensatz und -design in HTML/CSS

Barrierefreie Tabellen

Diagramme mittels JQuery

### PAL-Unterricht (16 Stunden)

Inhalte siehe PAL-Unterricht

#### Inhalte laut KMK-Rahmenlehrplan

|   |              |
|---|--------------|
| Animierte, interaktive und statische Infografik | Farbmodi     |
| PDF-Formular                                    | Dateiformate |
| Navigation                                      |              |
| CSS   |              |
| Stilvorlagen, Musterseiten, Templates           |              |

# Ein Medienprojekt realisieren

## (Bündelungsfach Medienprojekte und Arbeitsabläufe)

3. Ausbildungsjahr · Zeitrictwert: 80 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler planen und erstellen komplexe Medienprodukte.

Auf der Basis eines Briefings bestimmen sie gestalterische und technische Vorgaben für ein Digital- oder Printprodukt. Ausgehend von den gestalterischen Vorgaben erstellen sie Entwürfe und entscheiden sich unter Berücksichtigung von Briefing und Zielgruppe für eine Gestaltungsvariante.

Sie planen die Produktionsschritte, die Produktionsmittel sowie den Zeitbedarf und dokumentieren dies in Form eines Arbeitsplanes. Unter Berücksichtigung der technischen Möglichkeiten des gewählten Ausgabemediums realisieren sie das Medienprodukt und beachten dabei rechtliche Aspekte. Bei der Datenaufbereitung richten sie sich nach den jeweiligen technischen Standards und Qualitätsanforderungen. Sie beurteilen die Produkte hinsichtlich der technischen Umsetzung und der gestalterischen Wirkung und überprüfen die Einhaltung ihres Arbeitsplans.

Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihr Projekt und stellen sich der Kritik.

# LF 11c Gestaltung und Technik

Lernsituation:

- Arbeitsplan erstellen, der im Rahmen der IHK-Abschlussprüfung angefertigt wird.
- Gestaltung und Realisierung einer multimedialen Weihnachtskarte auf CD einschließlich der Umverpackung.

### Print und Digital:

#### Gestaltung (30 Stunden)

Verpackungsdesign,  
Dummyerstellung,  
Prototyp eines Layout für die Karte  
Layoutentwürfe für verschiedene Zielgruppen  
Layout von Anleitungen

Präsentationsmethoden  
Tafel, Flipchart, Whiteboard

Ablaufplangestaltung für Teamarbeit

#### Wirtschaft

Projektmanagement  
Lastenheft, Arbeitspakete,  
Vorgänger  
Strukturablaufplanung  
Kapazitätsplanung  
Projektcontrolling

PAL

### Print:

#### DM-Praxis (24 Stunden)

Realisieren der Lernsituation

#### DM-Theorie (12 Stunden)

Projektmanagement

Trapping und Beschnitt

Bogenmontage, Nutzenmontage

Druckweiterverarbeitung

Schneiden

Falzen

Rillen, Nuten, Perforieren, Stanzen

Binden, Drahtheften, Kleben

### Digital:

#### DM-Praxis (24 Stunden)

Realisieren der Lernsituation

#### DM-Theorie (18 Stunden)

Projektmanagement

#### Medientechnik (12 Stunden)

Perspektivisches Zeichnen  
Axiometrie  
Perspektivische Darstellung  
3-Tafelprojektion  
Schattenkonstruktion  
Abwicklung

#### Inhalte laut KMK-Rahmenlehrplan

Projektplanung  
Dokumentationsmethoden  
Dummy, Prototyp  
Präsentationsmethoden

# Farbmanagement nutzen und pflegen

Colormanagement

(Bündelungsfach Medienintegration und Medienausgabe)

3. Ausbildungsjahr · Zeitrichtwert: 60 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler reproduzieren farbige Vorlagen aus verschiedenen Quellen unter besonderer Berücksichtigung der Farbraumtransformation und einer konsistenten Farbdarstellung. Sie analysieren den Farbworkflow für ein Printprodukt und planen die Erstellung und Beschaffung von Farbprofilen. Bei der Übernahme von Bilddaten beraten sie Kundinnen und Kunden. Sie beurteilen Farbabweichungen visuell und messtechnisch. Die Qualität und die Anwendungsmöglichkeiten unterschiedlicher Geräte bestimmen sie anhand der Farbumfänge. Sie kalibrieren und profilieren Geräte und verwalten Farbprofile im Betriebssystem. Die Schülerinnen und Schüler weisen Profile zu, führen Farbraumtransformationen durch und nehmen Softproof-Einstellungen vor. Dabei berücksichtigen sie verschiedene Ausgabeprozesse und Farbseparationsarten. Sie integrieren Daten verschiedener Quellen und Profile in eine Lay-out-Datei und exportieren diese in ein PDF/X-Dokument. Proofsysteme wählen sie auftragsbezogen aus und überprüfen die Proofs visuell und messtechnisch.

# LF 12c Gestaltung und Technik Vertiefung: Printmedien

## Medientechnik (48 Stunden)

### 1. Block:

Farbseparation, Gesamtfarbauftrag

### Farbmetrik

- Normlicht
- Metamerie
- Farbmaßsysteme
- Farbmischsysteme
- Farbräume
- Spektralfotometrie
- Dreibereichsmessung

Farbdatenverarbeitung auf der Basis von ICC-Profilen

- Arbeitsfarbräume
- CMM (Color Matching Module)
- Rendering Intents
- Gamut Mapping

### Monitorprofilierung

- Softwarekalibrierung
- Hardwarekalibrierung

### 2. Block:

ICC-basierter Workflow

- Softproof
- Scannerprofilierung
- Aufbau eines ICC-Profiles
- Device-Link-Profile

Kalibrierung eines Digitaldrucksystems

Testform zur Tonwertübertragung

### 3. Block:

Standardisiertes Drucken

- PSO (Prozessstandard Offsetdruck)
- Medienstandard Druck 2008

Qualitätssicherung im ICC-Workflow

- CTP-Kontrollkeil
- Medienkeil
- Druckkontrollstreifen

Lernsituationen:

- Monitorprofilierung
- Scannerprofilierung
- Die Schüler erstellen eine Testform zur Bewertung der Farbwiedergabe einer Druckmaschine unter definierten Bedingungen. Sie bewerten die produzierte Testform und erstellen ein produktionsgeeignetes Farbprofil. Sie vergleichen den erreichten Farbraum mit international standardisierten Farbräumen und leiten eine Empfehlung bzgl. der Verwendbarkeit ab.

## Inhalte laut KMK-Rahmenlehrplan

ICC-Profil  
Color Lookup Table, Matrixprofil  
Spektralfotometer, Dreibereichsmessgerät  
Farbmaßsysteme  
Farbmischsysteme

Normlichtarten  
Profile Connection Space  
Arbeitsfarbräume  
Rendering-Intents  
Gamut-Mapping

Color Matching Module  
Medienstandard Druck, Prozessstandard  
Kontraktproof  
Englischsprachige Informationsquellen

## Ausgabetechnik nutzen

(Bündelungsfach Medienintegration und Medienausgabe)

3. Ausbildungsjahr · Zeitrichtwert: 60 Stunden

Druckprodukt erstellen

Die Schülerinnen und Schüler verarbeiten eine offene Datei zu einer geschlossenen Ausgabedatei und erstellen einen Formproof.

Sie überprüfen Daten auf Verwendbarkeit und Vollständigkeit und erstellen Ausgabedateien für analoge und digitale Druckverfahren.

Sie schießen die Seiten aus, übernehmen die Lay-out-Daten in Ausschießschemata und erstellen eine Bogenmontage. Dabei berücksichtigen sie die Parameter für den Druck, die Weiterverarbeitung und die Druckveredelung. Sie legen Einstelldaten für den Druck und die Weiterverarbeitung an, geben diese weiter und kontrollieren die korrekte Übernahme in den Workflow. Sie nutzen unterschiedliche Ausgabesysteme.

Die Schülerinnen und Schüler überprüfen die Daten, Materialien und Geräte auf Einhaltung der aktuellen ISO-Standards und kalibrieren die Ausgabegeräte nach den Vorgaben der standardisierten Produktion.

Die Schülerinnen und Schüler dokumentieren und bewerten die Ergebnisse der Ausgabe.

# LF 13c Gestaltung und Technik Vertiefung: Printmedien

Lernsituation:

Erstellung einer Broschur

(Beispiel: Fachwörterbuch Drucktechnik)

### Medientechnik (24 Stunden)

#### Prepress:

Texterfassung/Bearbeitung

Bilderfassung/Bildbearbeitung

Ausschießen

Erstellung druckfertiger Daten

Proofen

### Drucktechnik (24 Stunden)

#### Press:

Ausbelichtung

Entwicklung des Films

Plattenkopie

Papierwahl

Druck

#### Postpress:

Heftung

Weiterverarbeitung

### Fototechnik (24 Stunden)

Maschinen fotografieren in Mischlichtsituationen:

- Weißabgleich, Speicherformat, Bildqualität, ISO-Empfindlichkeit, Lichtsetzung, Perspektive, Schärfe

Lichtsetzung im Studio:

- hartes, weiches Licht, Aufhellung, Bedienung der Blitzlichtanlage, Belichtungsmessung

Tiefenschärfe:

- Blende, Aufnahmeabstand, Brennweite

Optimierung der Bildqualität:

- Pixel, ISO-Empfindlichkeit und Speicherformate

RAW-Entwicklung,  
Demo des digitalen Rückteils,  
HDR

Mit Hilfe der gewonnenen Erkenntnisse aus den Übungsstunden sollen in der Schlussphase optimale Aufnahmen der Maschinen entstehen. Dabei soll die Mischlichtsituation genutzt werden, Tages-, Kunst- und Blitzlicht zu kombinieren.

### Inhalte laut KMK-Rahmenlehrplan

Preflight-Software  
Workflow-Software, JDF  
Ausgabe von Formen für Sonderfarben und Veredelung  
PostScript, PDF

Rasterung  
RIP-Funktionen  
Druckformherstellung  
Large Format Print, Digitaldruck  
Bedruckstoffe

# Dynamische Websites konzipieren und programmieren

Unterricht BIG

(Bündelfach Medienintegration und Medienausgabe)

3. Ausbildungsjahr · Zeitrictwert: 60 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler konzipieren und erstellen nach Vorgaben eine dynamische Website. Sie analysieren die Vorgaben hinsichtlich der darin enthaltenen technischen Problemstellungen und des gestalterischen Grundkonzeptes und legen geeignete Technologien für die Umsetzung fest. Sie integrieren clientseitige Scripte für wiederkehrende Aufgaben, passen diese den jeweiligen Erfordernissen an und testen sie in unterschiedlichen Browsern und Betriebssystemen. Sie installieren und konfigurieren einen lokalen Webserver und testen dessen Funktionalität. Zum Erstellen interaktiver Webseiten benutzen sie Skriptsprachen. Hierfür gestalten sie Formulare und organisieren die Übergabe von Daten zwischen Client und Server und deren Auswertung. Sie installieren und konfigurieren ein Content Management System und gestalten die Benutzeroberfläche unter Berücksichtigung von Ästhetik und Benutzerfreundlichkeit. Sie aDM-Praxisinistrieren die Website unter Sicherheitsaspekten, beschaffen Updates und richten diese ein. Dazu werten sie englischsprachige Informationsquellen aus. Während der Produktion beachten sie die Grundsätze der W3C-Konformität und der Barrierefreiheit und achten auf die grundsätzliche Trennung von Struktur und Inhalt. Die Schülerinnen und Schüler beurteilen ihr Produkt in Hinblick auf die Einhaltung der Vorgaben.

# LF 12d Gestaltung und Technik Vertiefung: Digitalmedien

Lernsituation:

Erstellung einer dynamischen Website mit einem CMS in Anlehnung an einen Realauftrag

## Medientechnik (48 Stunden)

Installation und Einrichtung eines lokalen Webservers

Installation eines Content-Management-Systems

Erstellung einer themenbezogenen Website

Kategorien und Bereiche

Beiträge, Module und Komponenten  
Formulare zur Interaktion

Templates

Bildergalerien

Gestaltung der Website durch Anpassung der Templates

Eingriffe in css- und php-Dateien zur Umsetzung der grafischen Ansprüche

Erstellung einer Softwaredokumentation

Beachtung von Usability (Benutzerfreundlichkeit) und Assessibility (Barrierefreiheit)

Schulung Außenstehender im Umgang mit dieser Website-Installation

### Inhalte laut KMK-Rahmenlehrplan

IDatenbankserver  
Kennwortverschlüsselung  
Cookies, Sessions  
Rechteverwaltung  
Usability, Accessibility

Barrierefreie Informationstechnik-Verordnung

# Digitalmedien gestalten und bearbeiten

## (Bündelungsfach Medienintegration und Medienausgabe)

3. Ausbildungsjahr · Zeitrictwert: 60 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler konzipieren im Team Multimediaprodukte und bearbeiten Audio-, Animations- und Videodateien mit den Grundfunktionen branchenspezifischer Software.

Sie planen Arbeitsschritte und Aufgabenverteilung und beachten die prozessbezogenen technischen Normen und wirtschaftlichen Aspekte. Bei der Produktion berücksichtigen sie Urheber- und Verwertungsrechte. Sie bereiten die Daten prozessbezogen für verschiedene Ausgabemedien auf und integrieren die Teilprodukte in ein Multimediaprodukt. Mit geeigneten Werkzeugen führen sie Korrekturen fachgerecht durch und optimieren damit ihre Ergebnisse. Bei der Gestaltung grafischer Benutzeroberflächen berücksichtigen sie Regeln für benutzerfreundliches Screendesign. Zur Kommunikation im Team benutzen sie die fachbezogene Terminologie und erschließen sich die englischsprachigen Fachbegriffe. Sie präsentieren den Projektverlauf und das fertige Medienprodukt.

Sie reflektieren die gestalterische und die technische Qualität ihrer Arbeiten und gehen mit Kritik konstruktiv um. Sie bilden sich ein Urteil über die gesellschaftliche Wirkung von Multimediaprodukten.

# LF 13d Gestaltung und Technik Vertiefung: Digitalmedien

Lernsituation:

Erstellung eines komplexen Internetauftritt, der u. a. selbstgedrehte Videos präsentiert. (Beispiel: Website des Bildungsgangs GTA Medien/Kommunikation am AKBK)

### Videotechnik (24 Stunden)

A/D-Wandlung  
Sprache, Geräusche, Musik  
Videokamera  
Filmgestaltung  
Storyboard und Schnittplan  
Audio-, Videosoftware  
Dramaturgie  
Screendesign  
Navigationsdesign

### Webtechnik (24 Stunden)

HTML, CSS, Javascript  
PHP-Anpassung  
Videoeinbettung  
Flash und dynamische Videoeinbettung  
Streaming

#### Inhalte laut KMK-Rahmenlehrplan

A/D-Wandlung  
Sprache, Geräusche, Musik  
Videokamera  
Filmgestaltung  
Storyboard und Schnittplan

Audio-, Video- und Animationssoftware  
Streaming

## Prüfungsvorbereitung für die Zwischen- und Abschlussprüfung

Im Rahmen der Mediengestalterprüfungen werden standardisierte Prüfungsaufgaben im Multiple-Choice-Verfahren abgefragt. Diese Prüfungsaufgaben werden für ganz Deutschland vom PAL-Ausschuss (Prüfungsaufgaben- und Lehrmittelentwicklungsstelle) der IHK Region Stuttgart formuliert.

Da diese Inhalte nicht vollständig den Lernsituationen zu zuordnen sind, ist nachwievor Wirtschaftskundeunterricht notwendig.

### Literatur:

Wirtschafts- und Sozialkunde. PAL - Prüfungsbuch  
ISBN-10:3-87125-889-X, Hrsg. v. d. Industrie- u. Handelskammer Region Stuttgart  
Euro 19,80

Im PAL-Unterricht werden weiter die prüfungsrelevanten Inhalte der Kultusministerkonferenz (KMK) 2007 vermittelt. Diese Inhalte sind teilweise mit den PAL-Fragen deckungsgleich.

# PAL

### Lernsituationen:

Der PAL Unterricht findet in Lernsituationen statt, die speziell auf die wirtschaftlichen Kompetenzen ausgerichtet sind, die für die Berufsausbildung zum Mediengestalter/-in zu fördern sind. Besonderen Wert wird auf die regionale Struktur, den branchentypischen Besonderheiten und auf einen handlungsorientierten Lernprozess gelegt.

## 1. Ausbildungsjahr (14 Stunden)

### – 1. Block (4 Stunden)

Arbeitsverhältnis  
Ausbildungsvertrag, Arbeitsvertrag, Arbeitsbedingungen, Rechte und Pflichten, Arbeitsplatzsicherheit

Duales System  
Träger, Aufgaben, Struktur, Prüfung, Berufsbildungsgesetz, Handwerksordnung, IHK, KMK, PAL

Arbeitsrecht  
Probezeit, Kündigung, Urlaubsanspruch, Arbeitsschutz, Schlichtung, Arbeitsgerichtsbarkeit

### – 2. Block (8 Stunden)

Sozialversicherung  
Krankenversicherung, Pflegeversicherung, Rentenversicherung, Arbeitslosenversicherung, Unfallversicherung

Entwicklung und Probleme der gesetzlichen Sozialversicherung

Individualversicherung  
Gegen Krankheit, Unfall, Arbeits-, Berufsunfähigkeit, Tod, Privathaftung, Haushalt, Alter

### – 3. Block (2 Stunden)

Lebenslanges Lernen  
Berufliche Fortbildung und Umschulung, staatliche Fördermaßnahmen, Mobilität, Flexibilität, Wandel von Berufen

## 2. Ausbildungsjahr (16 Stunden)

### – 1. Block (4 Stunden)

Vertragsrecht  
Vertragsgrundlagen, Form, Vertragsarten, insb. Kaufvertrag, Anfechtung, Gewährleistung, Garantie, Vertragsbruch und Folgen

### – 2. Block (8 Stunden)

Geld und Währung  
Zahlungsmittel, bar-, bargeldlos, Geldwert, In-, Deflation, Kurswert

Überschuldung  
Kreditformen, Zins, Privatinsolvenz, Beratungsstellen

Verbraucherschutz  
Informationsstellen, Widerspruchsverfahren, Klagen, Gerichtsbarkeit

Mitbestimmung  
JAV, Betriebsrat, Mitbestimmung in Großunternehmen

Tarifrecht  
Sozialpartner, Tarifgegenstand, Vertragsformen, Streikrecht

### 3. Block (4 Stunden)

Steuern  
Direkte, indirekte, Kommunal-, Landes-, Bundessteuern, Unternehmensbezogene Steuerformen, Einkommenssteuern

## 3. Ausbildungsjahr (16 Stunden)

### – 1. Block (4 Stunden)

)  
Unternehmensanalyse  
Methoden und Ziele, finanzwirtschaftlichen Kennzahlen, SWOT-Analyse

### – 2. Block (4 Stunden)

Existenzgründung  
Gründungskonzept, Businessplan, Unternehmensformen, Finanzierung, Steuern, Unternehmerpersönlichkeit, Rechtliche Voraussetzungen

### – 3. Block (8 Stunden)

Weltwirtschaft  
Globalisierung, Krisen, Zusammenhänge, Wandel der Wirtschaftsfaktoren

## 1. Ausbildungsjahr

### Englisch

1. Block:  
communicative competence, taking into account the different levels of the students  
listening comprehensions  
How to use a dictionary
2. Block  
topics on technology (website, new media, computer components)
3. Block  
current newspaper- and magazine articles on new media  
short prose  
creative writing

### Deutsch

1. Block:  
Grundlagen des Kommunikationsgeschehens:  
Kommunikationsmodelle: Schulz von Thun, Watzlawik, Shannon/Weaver (vgl. „Kompendium“)  
vgl. auch Block 6 – je nach Lerngruppe ggf. tauschen
2. Block:  
Wiederholung ausgewählter Bereiche der Rechtschreibung, z.B. Schreibung des s-Lauts
3. Block  
Groß- und Kleinschreibung  
Getrennt- und Zusammenschreibung  
Kritik an ausgewählten Rechtschreibregelungen (wie z.B. der getrennt- und Zusammenschreibung)  
Korrekturzeichen (s. Duden und Kompendium)

### Religion

1. Block:  
Werbung und Ethik  
Bilder in der Werbung - Werbeaussagen: Ist Geiz wirklich geil?
2. Block:  
Christliche Symbole  
– Was ist ein Symbol? - Ursprüngliche und heutige Bedeutung.  
– Gebrauch - Verwendung in der Werbung
3. Block:  
Glück - Vorstellungen von einem glücklichen Leben  
– Glück in menschlichen Beziehungen  
– Glück in beruflichen und privaten Erfolgserlebnissen  
– Glücksangebote in unserer Gesellschaft

### Politik

1. Block:  
Bundesrepublik Deutschland  
– indirekte Demokratie  
– demokratische Spielregeln  
– politische Ebenen und Parlamente  
– Föderalismus
2. Block:  
– Staatsorgane der Bundesrepublik Deutschland: Zusammensetzung und Funktionen  
– Lehre von der Gewaltenteilung
3. Block  
– Kriminalität und Strafrecht  
– Theorien zur Erklärung kriminellen Verhaltens  
– öffentliches und privates Recht  
– Zivil- und Strafprozess

### Sport

- „Zurechtgerückt“ –  
Ausgleichsgymnastik für Sitzmenschen  
Aufzeigen muskulärer Disbalancen  
Kraft/ Ausdauer  
Koordination  
Ernährung  
Entspannung
- Sport in außerschulischen Bewegungsstätten  
Gestaltung und Überprüfung von Fitnessprogrammen

## 2. Ausbildungsjahr

### Englisch

#### 4. Block:

advertising / design  
picture description  
analysing adverts  
advertising design vocabulary

#### 5. Block:

short business correspondence: letters and e-mails

- orders
- enquiries
- offers

(vgl. z.B. Unterrichtswerk Klett "business to business")  
task-based learning situations

#### 6. Block:

how to present in English:  
using the right media

- commenting
- intonation
- focusing
- simplification
- emphasis

phrases for presentations  
technical vocabulary

### Deutsch

#### 4. Block:

Analyse von Werbeanzeigen  
typische Merkmale der Werbesprache,  
Erarbeitung von Headlines  
-Bildbeschreibung

#### 5. Block:

Zusammenwirken von Bild und Text  
Leitfragen zur Analyse von Werbeanzeigen

Vorbereitung auf die Zwischenprüfung:  
Vorstellung und Bearbeitung der Aufgabentypen, z.B.  
Protokoll  
Diagrammbeschreibung

#### 6. Block:

Gesprächstechniken  
Präsentation als monologische Form der mündlichen Kommunikation  
(vgl. "Handlungsfeld Kommunikation" – Klausensatz im Deutschschrank – sowie „Kompendium“)

### Politik

#### 4. Block:

Europa I:  
– geografisch und politisch  
– Etappen der europäischen Einigung  
– EU-Osterweiterung

#### 5. Block:

Europa II:  
– wichtige Organe und Organisationen der EU  
– Motive und Leitbilder der europäischen Einigung

#### 6. Block:

Europa III:  
Ausgewählte Bereiche des gemeinschaftlichen Handelns  
– gemeinsame Außen- und Sicherheitspolitik  
– Umweltpolitik  
– Entwicklungspolitik  
– Zukunftsperspektiven

### Religion

#### 4. Block:

Alles heilig oder was?  
Heilige Klänge? Zweitausend Jahre Christentum - und der Glaube ist mal wieder in aller Munde: Lieder von den Toten Hosen, Faithless, Grönemeyer, Samy Deluxe und anderen

#### 5. Block:

Aspekte der Menschenwürde  
Fragen zum Lebensanfang und Lebensende  
Vom Umgang des Menschen mit dem Menschen  
Begründung der Menschenwürde

#### 6. Block:

Bilder religiösen Glaubens / Populäre Druckgraphik des 19. und 20. Jahrhunderts:  
- Entwicklung - Herkunft - Motiv - Funktion

### Sport

Spiele nutzen zur Förderung  
– der Teamfähigkeit  
– zur Verantwortungsübernahme für sich und andere.  
– der Kooperationsfähigkeit  
– der Kreativität  
– zur Organisation von Turnieren  
– zur Kompensation von Arbeitsbelastungen  
– zur Präsentation von Arbeitsergebnissen.

## 3. Ausbildungsjahr

### Englisch

7. Block:  
technical processes:  
describing, explaining  
translation  
technical vocabulary

8. Block  
business correspondence:  
confirmation  
invoice  
reminder  
letter of application  
job offer  
(vgl. z.B. Unterrichtswerk Klett "business to business")

9. Block  
exam preparation

### Deutsch

7. Block:  
Formulierungen und Textbausteine für die  
Anfertigung von Konzeptionen und Dokumentationen

8. Block:  
Protokoll  
– Mind-Map, Flussdiagramm etc.  
und ihre Verschriftung  
Erstellung von Präsentationsmedien  
– Beamer contra OH-Projektor  
– Metaplan  
– Plakat  
– Flipchart  
– Tafel und Whiteboard

Rhetorik (MGO3)  
Aufbau eines Vortags/Präsentation  
Fünfsatztechnik  
AIDA

9. Block  
Vertiefungsthemen, Wiederholung und  
Prüfungsvorbereitung

### Politik

7. Block:  
Globale Strukturveränderungen im Übergang  
vom 20. ins 21. Jahrhundert  
– transnationale Unternehmen und  
internationale Arbeitsteilung  
– Ende des Kommunismus  
– demografischer Wandel

8. Block:  
– Erscheinungsformen und Ursachen  
der Globalisierung  
– Folgen der Globalisierung  
– multinationale Unternehmen

9. Block  
– Entwicklungsländer und Globalisierung  
– Chancen und Risiken der Globalisierung

### Religion

7. Block:  
Das Buch Kohelet / Gerechtigkeit  
"Und das soll wirklich in der Bibel stehen?"  
Aktuelle Fragen an ein ungeliebtes Buch des  
AT.

8. Block:  
Das Kirchengebäude als Gotteshaus und  
Kunstwerk  
– Stilmerkmale christlicher Kirchenbaukunst  
vom Mittelalter bis heute  
– Die Kirche als Raum der Gebetskultur

9. Block:  
Jüdische Erzählungen  
Vom jüdischen Erzählen. Die schönsten Sagen  
aus Talmud und Agada

### Sport

Hier bewegt sich was!  
Sport in außerschulischen Bewegungsstätten  
Gestaltung und Überprüfung von Fitnesspro-  
grammen Kreatives Gestalten von Bewe-  
gungsabläufen Wahrnehmungsschulung von  
Bewegung Bewegung in der Werbung  
Perspektivenwechsel