

# **RAHMENLEHRPLAN**

für den Ausbildungsberuf

**Mediengestalter Digital und Print/**

**Mediengestalterin Digital und Print**

(Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 18.01.2007)

## **Teil I Vorbemerkungen**

Dieser Rahmenlehrplan für den berufsbezogenen Unterricht der Berufsschule ist durch die Ständige Konferenz der Kultusminister und -senatoren der Länder (KMK) beschlossen worden.

Der Rahmenlehrplan ist mit der entsprechenden Ausbildungsordnung des Bundes (erlassen vom Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie oder dem sonst zuständigen Fachministerium im Einvernehmen mit dem Bundesministerium für Bildung und Forschung) abgestimmt.

Der Rahmenlehrplan baut grundsätzlich auf dem Hauptschulabschluss auf und beschreibt Mindestanforderungen.

Auf der Grundlage der Ausbildungsordnung und des Rahmenlehrplans, die Ziele und Inhalte der Berufsausbildung regeln, werden die Abschlussqualifikation in einem anerkannten Ausbildungsberuf sowie - in Verbindung mit Unterricht in weiteren Fächern - der Abschluss der Berufsschule vermittelt. Damit werden wesentliche Voraussetzungen für eine qualifizierte Beschäftigung sowie für den Eintritt in schulische und berufliche Fort- und Weiterbildungsgänge geschaffen.

Der Rahmenlehrplan enthält keine methodischen Festlegungen für den Unterricht. Bei der Unterrichtsgestaltung sollen jedoch Unterrichtsmethoden, mit denen Handlungskompetenz unmittelbar gefördert wird, besonders berücksichtigt werden. Selbstständiges und verantwortungsbewusstes Denken und Handeln als übergreifendes Ziel der Ausbildung muss Teil des didaktisch-methodischen Gesamtkonzepts sein.

Die Länder übernehmen den Rahmenlehrplan unmittelbar oder setzen ihn in eigene Lehrpläne um. Im zweiten Fall achten sie darauf, dass das im Rahmenlehrplan erzielte Ergebnis der fachlichen und zeitlichen Abstimmung mit der jeweiligen Ausbildungsordnung erhalten bleibt.

## Teil II Bildungsauftrag der Berufsschule

Die Berufsschule und die Ausbildungsbetriebe erfüllen in der dualen Berufsausbildung einen gemeinsamen Bildungsauftrag.

Die Berufsschule ist dabei ein eigenständiger Lernort. Sie arbeitet als gleichberechtigter Partner mit den anderen an der Berufsausbildung Beteiligten zusammen. Sie hat die Aufgabe, den Schülern und Schülerinnen berufliche und allgemeine Lerninhalte unter besonderer Berücksichtigung der Anforderungen der Berufsausbildung zu vermitteln.

Die Berufsschule hat eine berufliche Grund- und Fachbildung zum Ziel und erweitert die vorher erworbene allgemeine Bildung. Damit will sie zur Erfüllung der Aufgaben im Beruf sowie zur Mitgestaltung der Arbeitswelt und Gesellschaft in sozialer und ökologischer Verantwortung befähigen. Sie richtet sich dabei nach den für die Berufsschule geltenden Regelungen der Schulgesetze der Länder. Insbesondere der berufsbezogene Unterricht orientiert sich außerdem an den für jeden staatlich anerkannten Ausbildungsberuf bundeseinheitlich erlassenen Ordnungsmitteln:

- Rahmenlehrplan der Ständigen Konferenz der Kultusminister und -senatoren der Länder (KMK)
- Verordnung über die Berufsausbildung (Ausbildungsordnung) des Bundes für die betriebliche Ausbildung.

Nach der Rahmenvereinbarung über die Berufsschule (Beschluss der KMK vom 15.03.1991) hat die Berufsschule zum Ziel,

- "eine Berufsfähigkeit zu vermitteln, die Fachkompetenz mit allgemeinen Fähigkeiten humaner und sozialer Art verbindet
- berufliche Flexibilität zur Bewältigung der sich wandelnden Anforderungen in Arbeitswelt und Gesellschaft auch im Hinblick auf das Zusammenwachsen Europas zu entwickeln
- die Bereitschaft zur beruflichen Fort- und Weiterbildung zu wecken
- die Fähigkeit und Bereitschaft zu fördern, bei der individuellen Lebensgestaltung und im öffentlichen Leben verantwortungsbewusst zu handeln."

Zur Erreichung dieser Ziele muss die Berufsschule

- den Unterricht an einer für ihre Aufgabe spezifischen Pädagogik ausrichten, die Handlungsorientierung betont
- unter Berücksichtigung notwendiger beruflicher Spezialisierung berufs- und berufsfeldübergreifende Qualifikationen vermitteln
- ein differenziertes und flexibles Bildungsangebot gewährleisten, um unterschiedlichen Fähigkeiten und Begabungen sowie den jeweiligen Erfordernissen der Arbeitswelt und Gesellschaft gerecht zu werden
- Einblicke in unterschiedliche Formen von Beschäftigung einschließlich unternehmerischer Selbstständigkeit vermitteln, um eine selbstverantwortliche Berufs- und Lebensplanung zu unterstützen
- im Rahmen ihrer Möglichkeiten Behinderte und Benachteiligte umfassend stützen und fördern

- auf die mit Berufsausübung und privater Lebensführung verbundenen Umweltbedrohungen und Unfallgefahren hinweisen und Möglichkeiten zu ihrer Vermeidung bzw. Verminderung aufzeigen.

Die Berufsschule soll darüber hinaus im allgemeinen Unterricht und, soweit es im Rahmen des berufsbezogenen Unterrichts möglich ist, auf Kernprobleme unserer Zeit wie zum Beispiel

- Arbeit und Arbeitslosigkeit,
- friedliches Zusammenleben von Menschen, Völkern und Kulturen in einer Welt unter Wahrung kultureller Identität,
- Erhaltung der natürlichen Lebensgrundlage sowie
- Gewährleistung der Menschenrechte

eingehen.

Die aufgeführten Ziele sind auf die Entwicklung von **Handlungskompetenz** gerichtet. Diese wird hier verstanden als die Bereitschaft und Befähigung des Einzelnen, sich in beruflichen, gesellschaftlichen und privaten Situationen sachgerecht durchdacht sowie individuell und sozial verantwortlich zu verhalten. Handlungskompetenz entfaltet sich in den Dimensionen von Fachkompetenz, Humankompetenz und Sozialkompetenz.

**Fachkompetenz** bezeichnet die Bereitschaft und Befähigung, auf der Grundlage fachlichen Wissens und Könnens Aufgaben und Probleme zielorientiert, sachgerecht, methodengeleitet und selbstständig zu lösen und das Ergebnis zu beurteilen.

**Humankompetenz** bezeichnet die Bereitschaft und Befähigung, als individuelle Persönlichkeit die Entwicklungschancen, Anforderungen und Einschränkungen in Familie, Beruf und öffentlichem Leben zu klären, zu durchdenken und zu beurteilen, eigene Begabungen zu entfalten sowie Lebenspläne zu fassen und fortzuentwickeln. Sie umfasst Eigenschaften wie Selbstständigkeit, Kritikfähigkeit, Selbstvertrauen, Zuverlässigkeit, Verantwortungs- und Pflichtbewusstsein. Zu ihr gehören insbesondere auch die Entwicklung durchdachter Wertvorstellungen und die selbstbestimmte Bindung an Werte.

**Sozialkompetenz** bezeichnet die Bereitschaft und Befähigung, soziale Beziehungen zu leben und zu gestalten, Zuwendungen und Spannungen zu erfassen und zu verstehen sowie sich mit Anderen rational und verantwortungsbewusst auseinander zu setzen und zu verständigen. Hierzu gehört insbesondere auch die Entwicklung sozialer Verantwortung und Solidarität.

Bestandteil sowohl von Fachkompetenz als auch von Humankompetenz als auch von Sozialkompetenz sind Methodenkompetenz, kommunikative Kompetenz und Lernkompetenz.

**Methodenkompetenz** bezeichnet die Bereitschaft und Befähigung zu zielgerichtetem, planmäßigem Vorgehen bei der Bearbeitung von Aufgaben und Problemen (zum Beispiel bei der Planung der Arbeitsschritte).

**Kommunikative Kompetenz** meint die Bereitschaft und Befähigung, kommunikative Situationen zu verstehen und zu gestalten. Hierzu gehört es, eigene Absichten und Bedürfnisse sowie die der Partner wahrzunehmen, zu verstehen und darzustellen.

**Lernkompetenz** ist die Bereitschaft und Befähigung, Informationen über Sachverhalte und Zusammenhänge selbstständig und gemeinsam mit Anderen zu verstehen, auszuwerten und in gedankliche Strukturen einzuordnen. Zur Lernkompetenz gehört insbesondere auch die Fähigkeit und Bereitschaft, im Beruf und über den Berufsbereich hinaus Lerntechniken und Lernstrategien zu entwickeln und diese für lebenslanges Lernen zu nutzen.

### **Teil III Didaktische Grundsätze**

Die Zielsetzung der Berufsausbildung erfordert es, den Unterricht an einer auf die Aufgaben der Berufsschule zugeschnittenen Pädagogik auszurichten, die Handlungsorientierung betont und junge Menschen zu selbstständigem Planen, Durchführen und Beurteilen von Arbeitsaufgaben im Rahmen ihrer Berufstätigkeit befähigt.

Lernen in der Berufsschule vollzieht sich grundsätzlich in Beziehung auf konkretes, berufliches Handeln sowie in vielfältigen gedanklichen Operationen, auch gedanklichem Nachvollziehen von Handlungen Anderer. Dieses Lernen ist vor allem an die Reflexion der Vollzüge des Handelns (des Handlungsplans, des Ablaufs, der Ergebnisse) gebunden. Mit dieser gedanklichen Durchdringung beruflicher Arbeit werden die Voraussetzungen für das Lernen in und aus der Arbeit geschaffen. Dies bedeutet für den Rahmenlehrplan, dass das Ziel und die Auswahl der Inhalte berufsbezogen erfolgt.

Auf der Grundlage lerntheoretischer und didaktischer Erkenntnisse werden in einem pragmatischen Ansatz für die Gestaltung handlungsorientierten Unterrichts folgende Orientierungspunkte genannt:

- Didaktische Bezugspunkte sind Situationen, die für die Berufsausübung bedeutsam sind (Lernen für Handeln).
- Den Ausgangspunkt des Lernens bilden Handlungen, möglichst selbst ausgeführt oder aber gedanklich nachvollzogen (Lernen durch Handeln).
- Handlungen müssen von den Lernenden möglichst selbstständig geplant, durchgeführt, überprüft, gegebenenfalls korrigiert und schließlich bewertet werden.
- Handlungen sollten ein ganzheitliches Erfassen der beruflichen Wirklichkeit fördern, zum Beispiel technische, sicherheitstechnische, ökonomische, rechtliche, ökologische, soziale Aspekte einbeziehen.
- Handlungen müssen in die Erfahrungen der Lernenden integriert und in Bezug auf ihre gesellschaftlichen Auswirkungen reflektiert werden.
- Handlungen sollen auch soziale Prozesse, zum Beispiel der Interessenerklärung oder der Konfliktbewältigung, sowie unterschiedliche Perspektiven der Berufs- und Lebensplanung einbeziehen.

Handlungsorientierter Unterricht ist ein didaktisches Konzept, das fach- und handlungssystematische Strukturen miteinander verschränkt. Es lässt sich durch unterschiedliche Unterrichtsmethoden verwirklichen.

Das Unterrichtsangebot der Berufsschule richtet sich an Jugendliche und Erwachsene, die sich nach Vorbildung, kulturellem Hintergrund und Erfahrungen aus den Ausbildungsbetrieben unterscheiden. Die Berufsschule kann ihren Bildungsauftrag nur erfüllen, wenn sie diese Unterschiede beachtet und Schüler und Schülerinnen - auch benachteiligte oder besonders begabte - ihren individuellen Möglichkeiten entsprechend fördert.

## Teil IV Berufsbezogene Vorbemerkungen

Der vorliegende Rahmenlehrplan für die Berufsausbildung zum Mediengestalter Digital und Print/zur Mediengestalterin Digital und Print ist mit der Verordnung über die Berufsausbildung zum Mediengestalter Digital und Print /zur Mediengestalterin Digital und Print vom ... (BGBl. I S. ...) abgestimmt.

Der Rahmenlehrplan für den Ausbildungsberuf Mediengestalter für Digital- und Printmedien/Mediengestalterin für Digital- und Printmedien (Beschluss der KMK vom 27.03.1998) wird durch den vorliegenden Rahmenlehrplan aufgehoben.

Für den Prüfungsbereich Wirtschafts- und Sozialkunde wesentlicher Lehrstoff der Berufsschule wird auf der Grundlage der "Elemente für den Unterricht der Berufsschule im Bereich Wirtschafts- und Sozialkunde gewerblich-technischer Ausbildungsberufe" (Beschluss der KMK vom 18.05.1984) vermittelt.

Ziele und Inhalte des Rahmenlehrplans beziehen sich auf berufliche Qualifikationen, die sich aus typischen Tätigkeitsfeldern von Unternehmen der Druck- und Medienwirtschaft, Agenturen der Marketingkommunikation, Mediendienstleistern und Unternehmen der IT-Branche ableiten. Mediengestalter Digital und Print / Mediengestalterinnen Digital und Print sind im Rahmen der Herstellung von Medienprodukten mit planerischen, gestalterischen und technischen Aufgaben betraut, die sie unter Berücksichtigung betriebswirtschaftlicher Aspekte ausführen. Zur ganzheitlichen Kompetenzvermittlung wurden konzeptionell-gestalterische und technische Kompetenzen gemeinsam in die Lernfelder integriert. Die dabei relevanten Sozial-, Methoden- und Kommunikationskompetenzen sind in ihrer berufstypischen Ausprägung in den Lernfeldern verankert.

Der Ausbildungsberuf gliedert sich in die drei Fachrichtungen **Beratung und Planung**, **Konzeption und Visualisierung** sowie **Gestaltung und Technik**. Im ersten und zweiten Ausbildungsjahr legt der Rahmenlehrplan den Schwerpunkt auf die Vermittlung fachrichtungsübergreifender Kompetenzen, die allgemeine und crossmediale Aspekte der Medienproduktion berücksichtigen.

Im dritten Ausbildungsjahr erfolgt die Differenzierung in die Fachrichtungen. In den Fachrichtungen „Beratung und Planung“ sowie „Konzeption und Visualisierung“ findet keine Differenzierung in Digitalmedien und Printmedien statt. Für diese beiden Fachrichtungen sind zwei gemeinsame Lernfelder im Umfang von insgesamt 160 Unterrichtsstunden vorgesehen. Die verbleibenden 120 Unterrichtsstunden dienen der fachrichtungsbezogenen Vertiefung. In der Fachrichtung „Gestaltung und Technik“ ist eine Vertiefung im Umfang von 120 Unterrichtsstunden in den Bereichen Digitalmedien und Printmedien erforderlich.

Die Vermittlung von fremdsprachlichen Qualifikationen gemäß der Ausbildungsordnung zur Entwicklung entsprechender Kommunikationsfähigkeit ist mit 40 Stunden in die Lernfelder integriert. Darüber hinaus können 80 Stunden berufsspezifische Fremdsprachenvermittlung als freiwillige Ergänzung der Länder angeboten werden.

Die Lernfelder gliedern sich in Ziele und Inhalte. Beide sind jeweils als Mindestanforderungen zu verstehen. Dabei beschreiben die Zielformulierungen die zu erwerbenden Endkompetenzen.

Die Reihung der Lernfelder verfolgt das Ziel zunehmender Komplexität.

Ziele und Inhalte der Lernfelder eins bis sieben sind mit den geforderten Qualifikationen der Ausbildungsordnung für die Zwischenprüfung abgestimmt.

## Struktur des Rahmenlehrplans Mediengestalter/-in Digital und Print

1. Ausbildungsjahr, 320 Stunden Fachtheorie

1 Den Medienbetrieb und seine Produkte präsentieren  40 Stunden	2 Medienprodukte typografisch gestalten  60 Stunden	3 Ausgabedateien druckverfahrensorientiert erstellen  80 Stunden	4 Computerarbeitsplatz und Netzwerke nutzen, pflegen und konfigurieren  60 Stunden	5 Eine Website gestalten und realisieren  80 Stunden
--	--	---	--	---

2. Ausbildungsjahr, 280 Stunden Fachtheorie

6 Bilder gestalten, erfassen und bearbeiten  80 Stunden	7 Daten für verschiedene Ausgabeprozesse aufbereiten  60 Stunden	8 Medien datenbankgestützt erstellen  60 Stunden	9 Logos entwickeln und Corporate Design umsetzen  80 Stunden
---	---	--	--

3. Ausbildungsjahr, 280 Stunden Fachtheorie in einer der drei Fachrichtungen

Beratung und Planung	Konzeption und Visualisierung	Gestaltung und Technik	
10a + 10b Kunden beraten und Marketingziele bestimmen  80 Stunden		10c Medienelemente gestaltungsorientiert integrieren  80 Stunden	
11a + 11b Medienprodukte konzipieren und präsentieren  80 Stunden		11c Ein Medienprojekt realisieren  80 Stunden	
12a Druckprodukte planen und kalkulieren  80 Stunden	12b Printmedien gestalten und Grafiken erstellen  80 Stunden	12c Farbmanagement nutzen und pflegen  60 Stunden	12d Dynamische Websites konzipieren und programmieren  60 Stunden
13a Digitalmedienprodukte planen und kalkulieren  40 Stunden	13b Konzeptionen für Digitalmedien gestalterisch umsetzen  40 Stunden	13c Ausgabetechnik nutzen  60 Stunden	13d Digitalmedien gestalten und bearbeiten  60 Stunden

Teil V Lernfelder

<b>Übersicht über die Lernfelder für den Ausbildungsberuf Mediengestalterin Digital und Print / Mediengestalter Digital und Print</b>				
<b>Lernfelder</b>		<b>Zeitrichtwerte in Unterrichtsstunden</b>		
		1. Jahr	2. Jahr	3. Jahr
Nr.				
1	Den Medienbetrieb und seine Produkte präsentieren	40		
2	Medienprodukte typografisch gestalten	60		
3	Ausgabedateien druckverfahrensorientiert erstellen	80		
4	Computerarbeitsplatz und Netzwerke nutzen, pflegen und konfigurieren	60		
5	Eine Website gestalten und realisieren	80		
6	Bilder gestalten, erfassen und bearbeiten		80	
7	Daten für verschiedene Ausgabeprozesse aufbereiten		60	
8	Medien datenbankgestützt erstellen		60	
9	Logos entwickeln und Corporate Design umsetzen		80	
<b>Summe Stunden</b>		<b>320</b>	<b>280</b>	

FR Beratung und Planung

10a	Kunden beraten und Marketingziele bestimmen			80
11a	Medienprodukte konzipieren und präsentieren			80
12a	Druckprodukte planen und kalkulieren			80
13a	Digitalmedienprodukte planen und kalkulieren			40
<b>Summe Stunden</b>				<b>280</b>

FR Konzeption und Visualisierung

10b	Kunden beraten und Marketingziele bestimmen			80
11b	Medienprodukte konzipieren und präsentieren			80
12b	Printmedien gestalten und Grafiken erstellen			80
13b	Konzeptionen für Digitalmedien gestalterisch umsetzen			40
<b>Summe Stunden</b>				<b>280</b>

FR Gestaltung und Technik

10c	Medien gestaltungsorientiert integrieren			80
11c	Ein Medienprojekt realisieren			80

Vertiefung Printmedien

12c	Farbmanagement nutzen und pflegen			60
13c	Ausgabetechnik nutzen			60

Vertiefung Digitalmedien

12d	Dynamische Websites konzipieren und programmieren			60
13d	Digitalmedien gestalten und bearbeiten			60
<b>Summe Stunden</b>				<b>280</b>



**Lernfeld 1**

**Den Medienbetrieb und seine  
Produkte präsentieren**

**1. Ausbildungsjahr  
Zeitrichtwert: 40 Stunden**

**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.

**Inhalte:**

Literaturrecherche, Internetrecherche, Interview  
infografische Gestaltung  
Präsentationstechniken  
Präsentationssoftware  
verbale und nonverbale Kommunikation  
Printmedien, Digitalmedien, Radio, TV, Werbemittel  
Urheberrechte, Verwertungsrechte  
Kostenarten

**Lernfeld 2**

**Medienprodukte typografisch  
gestalten**

**1. Ausbildungsjahr  
Zeitrichtwert: 60 Stunden**

**Ziel:**

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 Layout 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.

**Inhalte:**

Kontrast und Rhythmus

Mikro- und Makrotypografie

Farbwirkung

Blickführung

Bewertungskriterien für Gestaltung und Präsentation

**Lernfeld 3      Ausgabedateien druckverfahrens-  
orientiert erstellen**

**1. Ausbildungsjahr  
Zeitrichtwert: 80 Stunden**

**Ziel:**

Die Schülerinnen und Schüler informieren sich über die Verarbeitungsstufen eines Printproduktes und erstellen verfahrensorientierte 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 produktionsspezifischen 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 Layoutvorgaben. 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 Layoutdatei. Nach Vorgaben erstellen sie eine PDF-Ausgabedatei. Für die Durchführung und Dokumentation nutzen sie Datenverarbeitungssysteme mit branchentypischer Software.

**Inhalte:**

Auftragsdaten  
Farbmischsysteme  
Rasterung  
Densitometrie  
Dateiformate  
Preflight  
Proof  
Falzen  
Heft- und Bindearten  
Papierberechnung  
Produktionskostenberechnung

**Lernfeld 4**

**Computerarbeitsplatz und Netzwerke  
nutzen, pflegen und konfigurieren**

**1. Ausbildungsjahr  
Zeitrichtwert: 60 Stunden**

**Ziel:**

Die Schülerinnen und Schüler nutzen Computersysteme in Netzwerkkumgebungen 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.

**Inhalte:**

Ergonomie

Fontformate

binäres Zahlensystem

Datenübertragungsraten

Netzwerkprotokolle

Switch, Router, Proxy

**Ziel:**

Die Schülerinnen und Schüler erstellen nach Vorgaben eine Website. Die Verzeichnis- und Navigationsstruktur des Auftritts planen sie unter dem Gesichtspunkt der ökonomischen Pfl egbarkeit 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.

**Inhalte:**

Dateinamenskonvention  
Blickführung  
Gestaltungsraster  
Bildschirmauflösung  
Usability  
Farbcodierung, Hexadezimalsystem  
Dithering  
Antialiasing  
Animationsarten  
DNS, ICANN, DENIC  
Webhosting  
Namensrecht  
Impressum

**Ziel:**

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.

**Inhalte:**

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

**Lernfeld 7**

**Daten für verschiedene  
Ausgabeprozesse aufbereiten**

**2. Ausbildungsjahr  
Zeitrichtwert: 60 Stunden**

**Ziel:**

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 Bewegbilddaten 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.

**Inhalte:**

Dateiformate

Bildauflösung

Ausgabefarbraum

Preflight

Abtastrate, Datentiefe, Kanalzahl

Framerate, Datenrate

**Ziel:**

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 Layoutprogrammen 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.

**Inhalte:**

Datenbankmanagementsysteme  
Normalisierung  
Relationen  
SQL  
Document Type Definition  
XML-Transformation  
Stilvorlagen, Musterseiten



**Lernfeld 9**

**Logos entwickeln und Corporate  
Design umsetzen**

**2. Ausbildungsjahr  
Zeitrichtwert: 80 Stunden**

**Ziel:**

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.

Mit Hilfe 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 Feedbacktechniken.

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 Kunden und vertreten ihre Gestaltungsideen argumentativ.

**Inhalte:**

Corporate Identity

Piktogramm, Signet, Wort- und Bildmarken

Kriterien für grafische Zeichen

Geschäftsausstattung

Werbemittel

Urheberrecht, Markenschutz

englischsprachige Fachbegriffe

## Fachrichtung Beratung und Planung

<b>Lernfeld 10a</b>	<b>Kunden beraten und Marketingziele bestimmen</b>	<b>3. Ausbildungsjahr Zeitrichtwert: 80 Stunden</b>
<b>Ziel:</b> <p>Die Schülerinnen und Schüler beraten 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. Mit Hilfe von Planungsinstrumenten bereiten sie die Daten tabellarisch und grafisch auf und nutzen dazu branchenübliche Software.</p>		
<b>Inhalte:</b> <p>Kundenkommunikation Meeting Rebriefing Event-Marketing Sponsoring Mailing E-Business werbliche Wirkungsmechanismen, KISS, RIC Projektplanungstechniken</p>		

**Lernfeld 11a**

**Medienprodukte konzipieren und präsentieren**

**3. Ausbildungsjahr  
Zeitrichtwert: 80 Stunden**

**Ziel:**

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 Teilnehmer und erstellen die dazugehörigen schriftlichen Ausarbeitungen.

Die Schülerinnen und Schüler präsentieren vor Kunden. Stärken und Schwächen der Präsentation analysieren sie, entwickeln Verbesserungsvorschläge und setzen diese um.

**Inhalte:**

Zielgruppen, Semiometrie, Sinus-Milieus  
Kreativitätstechniken  
Gestaltungskonzeption  
werbeorientierte Gestaltung, AIDA, PPPP  
Medienwirkungen  
Kommunikationsziele  
Kommunikationsstrategien  
Präsentationsmethoden  
Präsentationsorganisation

**Lernfeld 12a**

**Druckprodukte planen und kalkulieren**

**3. Ausbildungsjahr  
Zeitrichtwert: 80 Stunden**

**Ziel:**

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.

**Inhalte:**

Produktionsplanung

Platzkostenrechnung

Vollkosten- und Teilkostenrechnung

Kostenverläufe

Grenzmenge, Grenzaufgabe

Produktgruppenanalyse

Nachkalkulation

Kalkulationssoftware

**Lernfeld 13a**

**Digitalmedienprodukte planen und kalkulieren**

**3. Ausbildungsjahr  
Zeitrichtwert: 40 Stunden**

**Ziel:**

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.

**Inhalte:**

Kiosksysteme

HTML-Publikationen

interaktive Multimediakataloge

Web-Banner

CD/DVD-ROM-Publikationen

Hosting

Lizenzgebühren, Verwertungsgesellschaften

Deckungsbeitrag

Kalkulationssoftware

## Fachrichtung Konzeption und Visualisierung

<b>Lernfeld 10b</b>	<b>Kunden beraten und Marketingziele bestimmen</b>	<b>3. Ausbildungsjahr Zeitrichtwert: 80 Stunden</b>
<b>Ziel:</b> <p>Die Schülerinnen und Schüler beraten 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. Mit Hilfe von Planungsinstrumenten bereiten sie die Daten tabellarisch und grafisch auf und nutzen dazu branchenübliche Software.</p>		
<b>Inhalte:</b> <p>Kundenkommunikation Meeting Rebriefing Event-Marketing Sponsoring Mailing E-Business werbliche Wirkungsmechanismen, KISS, RIC Projektplanungstechniken</p>		

**Lernfeld 11b**

**Medienprodukte konzipieren und präsentieren**

**3. Ausbildungsjahr  
Zeitrichtwert: 80 Stunden**

**Ziel:**

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 Teilnehmer und erstellen die dazugehörigen schriftlichen Ausarbeitungen.

Die Schülerinnen und Schüler präsentieren vor Kunden. Stärken und Schwächen der Präsentation analysieren sie, entwickeln Verbesserungsvorschläge und setzen diese um.

**Inhalte:**

Zielgruppen, Semiometrie, Sinus-Milieus  
Kreativitätstechniken  
Gestaltungskonzeption  
werbeorientierte Gestaltung, AIDA, PPPP  
Medienwirkungen  
Kommunikationsziele  
Kommunikationsstrategien  
Präsentationsmethoden  
Präsentationsorganisation

**Lernfeld 12b**

**Printmedien gestalten und Grafiken erstellen**

**3. Ausbildungsjahr  
Zeitrichtwert: 80 Stunden**

**Ziel:**

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 Gestaltungsraster 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 Feedbacktechniken 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 Layoutdatei gemäß den Anforderungen der Druckproduktion und überprüfen die bearbeiteten Daten. Für die Präsentation erstellen sie Handmuster. In Abstimmung mit dem Kunden überarbeiten sie ihre Entwürfe.

**Inhalte:**

Tabellen

Illustrationssoftware

Layoutsoftware

Musterseiten

Stilvorlagen



**Lernfeld 13b**

**Konzeptionen für Digitalmedien  
gestalterisch umsetzen**

**3. Ausbildungsjahr  
Zeitrichtwert: 40 Stunden**

**Ziel:**

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 dem Kunden ab.

**Inhalte:**

Bildschirmtypografie

Lasten- und Pflichtenheft

Benutzerführung

Interaktivität

Interface Design

<b>Lernfeld 10c</b>	<b>Medienelemente gestaltungsorientiert integrieren</b>	<b>3. Ausbildungsjahr Zeitrichtwert: 80 Stunden</b>
<p><b>Ziel:</b></p> <p>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.</p>		
<p><b>Inhalte:</b></p> <p>Animierte, interaktive und statische Infografik PDF-Formular Navigation CSS Stilvorlagen, Musterseiten, Templates Farbmodi Dateiformate</p>		

**Lernfeld 11c**

**Ein Medienprojekt realisieren**

**3. Ausbildungsjahr  
Zeitrichtwert: 80 Stunden**

**Ziel:**

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.

**Inhalte:**

Projektplanung

Dokumentationsmethoden

Dummy, Prototyp

Präsentationsmethoden

## Vertiefung Printmedien

<b>Lernfeld 12c</b>	<b>Farbmanagement nutzen und pflegen</b>	<b>3. Ausbildungsjahr</b> <b>Zeitrichtwert: 60 Stunden</b>
<b>Ziel:</b> <p>Die Schülerinnen und Schüler reproduzieren farbige Vorlagen aus verschiedenen Quellen unter besonderer Berücksichtigung der Farbraumtransformation und einer konsistenten Farbdarstellung.</p> <p>Sie analysieren den Farbworkflow für ein Printprodukt und planen die Erstellung und Beschaffung von Farbprofilen. Bei der Übernahme von Bilddaten beraten sie Kunden.</p> <p>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.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler weisen Profile zu, führen Farbraumtransformationen durch und nehmen Softproof-Einstellungen vor. Dabei berücksichtigen sie verschiedene Ausgabeprozesse und Farbseparationsarten.</p> <p>Sie integrieren Daten verschiedener Quellen und Profile in eine Layoutdatei und exportieren diese in ein PDF/X-Dokument. Proofsysteme wählen sie auftragsbezogen aus und überprüfen die Proofs visuell und messtechnisch.</p>		
<b>Inhalte:</b> 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		

**Ziel:**

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 Layoutdaten 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.

**Inhalte:**

Preflight-Software

Workflow-Software, JDF

Ausgabe von Formen für Sonderfarben und Veredelung

PostScript, PDF

Rasterung

RIP-Funktionen

Druckformherstellung

Large Format Print, Digitaldruck,

Bedruckstoffe

<b>Lernfeld 12d</b>	<b>Dynamische Websites konzipieren und programmieren</b>	<b>3. Ausbildungsjahr</b> <b>Zeitrichtwert: 60 Stunden</b>
<b>Ziel:</b> <p>Die Schülerinnen und Schüler konzipieren und erstellen nach Vorgaben eine dynamische Website.</p> <p>Sie analysieren die Vorgaben hinsichtlich der darin enthaltenen technischen Problemstellungen und des gestalterischen Grundkonzeptes und legen geeignete Technologien für die Umsetzung fest.</p> <p>Sie integrieren clientseitige Scripte für wiederkehrende Aufgaben, passen diese den jeweiligen Erfordernissen an und testen sie in unterschiedlichen Browsern und Betriebssystemen.</p> <p>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.</p> <p>Sie installieren und konfigurieren ein Content Management System und gestalten die Benutzeroberfläche unter Berücksichtigung von Ästhetik und Benutzerfreundlichkeit.</p> <p>Sie administrieren die Website unter Sicherheitsaspekten, beschaffen Updates und richten diese ein. Dazu werten sie englischsprachige Informationsquellen aus.</p> <p>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.</p>		
<b>Inhalte:</b> <p>Datenbankserver Kennwortverschlüsselung Cookies, Sessions Rechteverwaltung Usability, Accessibility Barrierefreie Informationstechnik-Verordnung</p>		

**Lernfeld 13d**

**Digitalmedien gestalten und  
bearbeiten**

**3. Ausbildungsjahr  
Zeitrichtwert: 60 Stunden**

**Ziel:**

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.

**Inhalte:**

A/D-Wandlung

Sprache, Geräusche, Musik

Videokamera

Filmgestaltung

Storyboard und Schnittplan

Audio-, Video- und Animationssoftware

Streaming