

**Thüringer Ministerium  
für Bildung, Jugend und Sport**

**Thüringer Lehrplan  
für die berufsbildende Schule**

**Schulform: Berufsschule**

**Beruf:**

**Mediengestalterin/Mediengestalter  
Digital und Print**

**2021**

**Herausgeber:**  
**Thüringer Ministerium für Bildung, Jugend und Sport**  
**Werner-Seelenbinder-Straße 7**  
**99096 Erfurt**

# Inhaltsverzeichnis

1	Kompetenzentwicklung und Handlungsorientierung in der Berufsausbildung.....	5
2	Berufsbezogene Vorbemerkungen.....	8
3	Mitarbeiter der Lehrplangruppe.....	10
4	Studentafel.....	11
5	Lernfelder.....	13
5.1	Lernfeld 1 – Den Medienbetrieb und seine Produkte präsentieren.....	13
5.2	Lernfeld 2 – Medienprodukte typografisch gestalten.....	16
5.3	Lernfeld 3 – Ausgabedateien druckverfahrensorientiert erstellen.....	19
5.4	Lernfeld 4 – Computerarbeitsplatz und Netzwerke nutzen, pflegen und konfigurieren.....	22
5.5	Lernfeld 5 – Eine Website gestalten und realisieren.....	25
5.6	Lernfeld 6 – Bilder gestalten, erfassen und bearbeiten.....	27
5.7	Lernfeld 7 – Daten für verschiedene Ausgabeprozesse aufbereiten.....	30
5.8	Lernfeld 8 – Medien datenbankgestützt erstellen.....	33
5.9	Lernfeld 9 – Logos entwickeln und Corporate Design umsetzen.....	36
5.10	Lernfeld 10a – Fachrichtung Beratung und Planung – Kunden beraten und Marketingziele bestimmen.....	39
5.11	Lernfeld 11a – Fachrichtung Beratung und Planung – Medienprodukte konzipieren und präsentieren.....	42
5.12	Lernfeld 12a – Fachrichtung Beratung und Planung – Druckprodukte planen und kalkulieren.....	44
5.13	Lernfeld 13a – Fachrichtung Beratung und Planung – Digitalmedienprodukte planen und kalkulieren.....	46
5.14	Lernfeld 10b – Fachrichtung Konzeption und Visualisierung – Kunden beraten und Marketingziele bestimmen.....	48
5.15	Lernfeld 11b – Fachrichtung Konzeption und Visualisierung – Medienprodukte konzipieren und präsentieren.....	51
5.16	Lernfeld 12b – Fachrichtung Konzeption und Visualisierung – Printmedien gestalten und Grafiken erstellen.....	53
5.17	Lernfeld 13b – Fachrichtung Konzeption und Visualisierung – Konzeptionen für Digitalmedien gestalterisch umsetzen.....	55
5.18	Lernfeld 10c – Fachrichtung Gestaltung und Technik – Medien gestaltungsorientiert integrieren.....	56
5.19	Lernfeld 11c – Fachrichtung Gestaltung und Technik – Ein Medienprojekt realisieren.....	59
5.20	Lernfeld 12c – Fachrichtung Gestaltung und Technik – Vertiefung Printmedien – Farbmanagementsysteme nutzen und pflegen.....	61

5.21	Lernfeld 13c – Fachrichtung Gestaltung und Technik – Vertiefung Printmedien – Ausgabesysteme nutzen.....	64
5.22	Lernfeld 12d – Fachrichtung Gestaltung und Technik – Vertiefung Digitalmedien – Dynamische Websites konzipieren und programmieren.....	67
5.23	Lernfeld 13d – Fachrichtung Gestaltung und Technik – Vertiefung Digitalmedien – Digitalmedien gestalten und bearbeiten.....	69

# 1 Kompetenzentwicklung und Handlungsorientierung in der Berufsausbildung

Unterricht an berufsbildenden Schulen soll auf berufliches Handeln und auf die Mitgestaltung der Arbeitswelt in sozialer, ökonomischer und ökologischer Verantwortung vorbereiten.

Zentrales Ziel jeder Berufsausbildung ist die Entwicklung einer umfassenden beruflichen Handlungskompetenz, welche sich in den Dimensionen von Fachkompetenz, Selbstkompetenz und Sozialkompetenz entfaltet. Ebenso ist die Entwicklung von Methodenkompetenz, kommunikativer Kompetenz und Lernkompetenz das Ziel beruflicher Bildung, welche immanenter Bestandteil von Fach-, Selbst- und Sozialkompetenz sind.<sup>1</sup> Die Thüringer Lehrpläne folgen damit dem Kompetenzmodell, welches den KMK-Rahmenlehrplänen zugrunde liegt.

Handlungsorientierung steht für den Nachvollzug berufstypischer Handlungsabläufe in Form von vollständigen Lernhandlungen durch die Auszubildenden. Dabei sollen diese nach Möglichkeit selbst handeln bzw. die notwendigen Handlungen zur Problemlösung gedanklich nachvollziehen, um alle Aspekte der beruflichen Realität ganzheitlich zu erfassen.

Über die verschiedenen Lernfelder ist eine aufsteigende Anforderungstiefe in der Kompetenzstruktur gesichert.

Berufliche Handlungskompetenz umfasst die Bereitschaft und die Fähigkeit des einzelnen Menschen, in beruflichen Anforderungssituationen sachgerecht, durchdacht, individuell und sozial verantwortlich zu handeln sowie seine Handlungsmöglichkeiten weiterzuentwickeln.

Die Entwicklung der unterschiedlichen Kompetenzen wird in den einzelnen Lernfeldern des vorliegenden Lehrplans auf der Basis von Operatoren und den damit verbundenen Anforderungsbereichen beschrieben. Die genannten Kompetenzen gehen auf die Ausführungen des Deutschen Qualifikationsrahmens (DQR) in den einzelnen Niveaustufen zurück.

Um der Entwicklung der beruflichen Handlungskompetenz als einem zentralen Anliegen der beruflichen Bildung gerecht zu werden, wird der Lehrplanstrukturierung das Modell der vollständigen Handlung in seinen Phasen: Informieren, Planen, Entscheiden, Ausführen, Kontrollieren und Bewerten/Reflektieren zugrunde gelegt.

Mit diesem Handlungsmodell erfolgt eine Zuordnung von zu entwickelnden Kompetenzen und Inhalten. Der Thüringer Lehrplan beschreibt die einzelnen Lernfelder ausgehend von den Zielvorgaben und Kompetenzbeschreibungen des KMK-Rahmenlehrplans und bezieht die Ausbildungsverordnung des jeweiligen Berufs ein. Alle Lernfelder haben somit ihre Basis in beruflichen Handlungsfeldern und können diesen zugeordnet werden. Lernfelder selbst konkretisieren das Lernen in beruflichen Handlungen. Das bedeutet, die vorliegenden Lernfeldbeschreibungen stellen die berufliche Handlung selbst und die damit verbundenen Kompetenzen und Inhalte in das Zentrum. Einem Handlungsfeld können mehrere Lernfelder zugeordnet werden, welche sich an den berufsspezifischen Handlungsabläufen des jeweiligen Ausbildungsberufs orientieren.

<sup>1</sup>Handreichung für die Erarbeitung von Rahmenlehrplänen der KMK für den berufsbezogenen Unterricht in der Berufsschule..., KMK 2018, S. 15-16

Dabei werden die einzelnen Lernfelder in verschiedene Themenbereiche gegliedert, die einer Ausdifferenzierung nach zu entwickelnden Kompetenzen und Lerninhalten folgen. Diese wiederum sind inhaltlich auf der Basis der vollständigen Handlung strukturiert.

Lernfelder setzen sich aus der Abfolge einzelner Lernsituationen, welche handlungsorientiert die verschiedenen Inhalte und die zu entwickelnden Kompetenzen abbilden, zusammen. Im vorliegenden Lehrplan wird auf eine Beschreibung einzelner Lernsituationen verzichtet, da eine Lernsituation aktuelle realitätsbezogene Aufgaben und Problemstellungen eines entsprechenden Ausbildungsberufs beschreibt. Lernsituationen müssen exemplarischen Charakter haben, damit sie den Auszubildenden Strategien vermitteln, die ihnen dabei helfen, zukünftige Berufssituationen zu bewältigen. Diese sind in den Schulen unter Berücksichtigung vorhandener oder neu zu entwickelnder Beispiele und Lernträger, zum Beispiel aus der betrieblichen Praxis, in einer didaktischen Jahresplanung zu verankern. Lernsituationen sind dabei als komplexe Lehr- und Lernarrangements zu verstehen. Diese schließen Erarbeitungs-, Anwendungs-, Übungs- und Vertiefungsphasen sowie die Erfolgskontrolle ein.

Die Kompetenzentwicklung der Auszubildenden in den einzelnen Ausbildungsberufen wird durch die Reihenfolge der Lernfelder und der darin festgelegten Abfolge der Lernsituationen und die Lernsituation selbst bestimmt. Innerhalb eines Lernfeldes sollten verschiedene Lernsituationen zur Anwendung kommen.

Lernsituationen sollten nach ihrer Verwendung einer Evaluation unterzogen werden. Damit soll die Eignung der Problemstellungen und Arbeitsaufträge überprüft werden. Ebenso ist der angestrebte Kompetenzzuwachs mit der tatsächlichen Realisierung zu vergleichen und ggf. zu optimieren. Diese Qualitätsprüfung von Lernsituationen stellt eine Basis von Qualitätssicherung in der Unterrichtsgestaltung beruflicher Schulen dar.

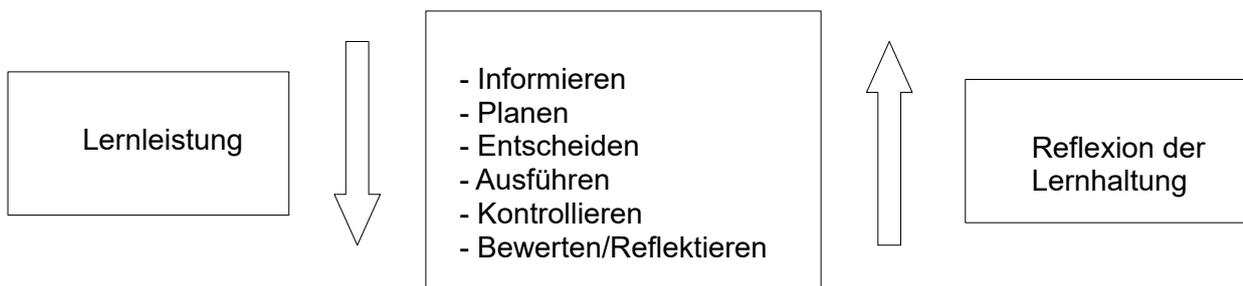
Eine enge Vernetzung der Partner der Berufsausbildung (Lernortkooperation zwischen Berufsschule, Ausbildungsbetrieb und überbetrieblicher Ausbildungseinrichtung) ist zwingend erforderlich, um der Kompetenzentwicklung in vollem Umfang Rechnung zu tragen.

### **Handlungsschema nach Phasen der vollständigen Handlung**

Lernsituationen stellen curriculare Einheiten der Lernfelder dar und leiten typische berufliche Aufgabenstellungen ab. Ganzheitliche Problemstellungen, welche in einer engen Verbindung mit berufstypischen Handlungssituationen stehen, orientieren sich an beruflichen Handlungskompetenzen. Diese Orientierung soll den Zusammenhang zwischen betrieblichem und schulischem Lernen sicherstellen.

Handeln, insbesondere eigenverantwortliches Handeln, kann als produktives, kommunikatives oder exploratives Handeln stattfinden. Die Umsetzung unterrichtlicher Handlungsorientierung ist über vollständige Handlungsstrukturen möglich.

Die Struktur der einzelnen Lernsituationen ist somit durch die Abfolge der Handlungsphasen einer vollständigen Handlung bestimmt.



Die Kompetenzbeschreibungen in Kapitel 5 dieses Lehrplans wurden entsprechend dieser Struktur formuliert.

Wichtig für einen handlungsorientierten Unterricht sind die Reflexionen innerhalb einer Lernsituation und der Rückblick auf vergangene Lernsituationen. Für die Auszubildenden wird so eine hohe Transparenz des Unterrichtsgeschehens geschaffen. Damit entwickelt sich kontinuierlich eine Erfahrungskurve, die den Aufbau beruflicher Handlungskompetenz unterstützt. Im Vordergrund steht dabei der Prozess der Problemlösung. Die Auszubildenden sollen befähigt werden, die erworbenen Kompetenzen auf neue Situationen zu übertragen und so selbstständig Lösungen zu finden.

Personenbezeichnungen gelten für alle Geschlechter.

## 2 Berufsbezogene Vorbemerkungen

Der vorliegende Thüringer Lehrplan dient der Umsetzung des KMK-Rahmenlehrplans für die Ausbildung im Beruf „Mediengestalter“, der am 18.01.2007 i.d.F. vom 25.02.2015 (BGBl. I Nr. 18, S. 628) in Kraft getreten ist.

Der Thüringer Lehrplan ist eine Ergänzung und Präzisierung der im KMK-Rahmenlehrplan formulierten Kompetenzen.

Folgende Aspekte sind im Rahmen des Berufsschulunterrichts grundsätzlich zu beachten:

Die Neuordnung des Ausbildungsberufs nimmt Bezug auf

- die technischen Weiterentwicklungen von datenverarbeitenden Systemen,
- den Wandel der Medienlandschaft,
- die differenzierten Kundenanforderungen an ein Medienprodukt,
- die erweiterten Möglichkeiten von Softwarelösungen ,
- die Aktualisierung von vernetzten Systemen,
- die erweiterten produktionstechnischen Möglichkeiten von Druck- und Weiterverarbeitungssystemen,
- die stark gestiegene Bedeutung von Non-Print-Produkten.

Die Lernfelder des Rahmenlehrplans beziehen sich auf berufliche Problemstellungen aus den typischen Handlungsfeldern der Unternehmen der Druck- und Medienwirtschaft, Agenturen der Marketingkommunikation, Mediendienstleistern und Unternehmen der IT-Branche.<sup>1</sup> Mediengestalter für Digital und Print sind im Prozess der Herstellung von Print- und Nonprintmedienprodukten mit Realisierung von Aufgaben der Planung, der Konzeption, der Gestaltung und der Präsentation von Medienprodukten, den Arbeitsabläufen zur Erstellung von Print- und Nonprintprodukten, dem notwendigen Kundenkontakt und den damit verbundenen betriebswirtschaftlichen Aspekten betraut. Die daraus abgeleiteten Lernfelder sind aufbauend strukturiert, um in den Ausbildungsjahren spiralcurricular nach dem Grad an Variabilität, Komplexität, Selbstständigkeit und Verantwortung in Verbindung mit der betrieblichen Ausbildung umfassende Handlungskompetenzen zu entwickeln. 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.<sup>1</sup> Das betrifft auch ökologische, rechtliche, mathematisch-naturwissenschaftliche, kommunikative und soziale Aspekte.

Die Umsetzung der Lernfeldinhalte muss handlungsorientiert die Bedingungen der beruflichen Praxis reflektieren. Die berufsspezifischen Arbeitshandlungen sollen selbstständig und im Team geplant, durchgeführt und bewertet werden. Insbesondere müssen dabei aktuelle branchenübliche Softwarelösungen und die entsprechend konfigurierten Computer, Peripheriesysteme und Geräte zur Umsetzung der gestellten beruflichen Anforderungen Anwendung finden. Die Themenbereiche erfordern in einem Umfang von ca. 40 % das Arbeiten in Lerngruppen mit maximal 12 Schülern.

---

<sup>1</sup> KMK Rahmenlehrplan Mediengestalter\*in Digital und Print i.d.F. vom vom 25.09.2015

Neben der parallelen Arbeit in kleinen Lerngruppen gehören dazu auch betriebliche Projektarbeiten, Exkursionen usw. Der neuen Qualität der Lernortkooperation zwischen Ausbildungsbetrieb und Berufsschule ist Rechnung zu tragen. Eine zielorientierte Abstimmung der Partner in der Berufsausbildung ist zwingend notwendig.

Fremdsprachliche Kommunikation hat im Berufsbild des Mediengestalters für Digital und Print einen sehr hohen Stellenwert. Aus diesem Grund ist der Fremdsprachenunterricht, gegebenenfalls unter Ausnutzung des in der Thüringer Berufsschulordnung ausgewiesenen Wahlpflichtunterrichtes, als eigenständiges Fach zu erteilen. Eine Vertiefung unter Einbeziehung der branchenüblichen englischsprachigen Fachtermini erfolgt adäquat parallel in den Themenbereichen der Lernfelder. Weiterhin sollten Themen, wie Gesundheits-, Unfall- und Brandschutz, Arbeitssicherheit und Unfallverhütung, Umweltschutz, Entsorgung und Recycling, nationale und internationale Normen, Vorschriften und Regeln, Kommunikation mit Mitarbeitern und Kunden, sowie eine ausgeprägte Kundenorientierung immanenter Bestandteil des Unterrichts in allen Lernfeldern und Ausbildungsjahren sein.

Der Rahmenlehrplan für den Ausbildungsberuf Mediengestalter für Digital und Print baut auf einem einheitlichen Berufsbild mit gemeinsamen Lernfeldern 1 bis 9 im ersten und zweiten Ausbildungsjahr auf. Im dritten Ausbildungsjahr werden die zu vermittelnden Kompetenzen in den Lernfeldern 10 bis 13 nach den Fachrichtungen Beratung und Planung (a), Konzeption und Visualisierung (b) und Gestaltung und Technik (c) differenziert. Die Fachrichtung Gestaltung und Technik differenziert in den Lernfeldern 12 und 13 nochmals in die Vertiefungen Print (c) und Nonprint (d). Die Beschulung der Lernfelder 1 bis 9 kann grundsätzlich gemeinsam erfolgen.

Eine Differenzierung ist ab dem 3. Ausbildungsjahr (ab Lernfeld 10) erforderlich und im Lehrplan entsprechend ausgewiesen. Die Lernfelder 10a und 10b sowie die Lernfelder 11a und 11b der Fachrichtungen Beratung und Planung bzw. Konzeption und Visualisierung beinhalten gleiche Themenbereiche und können gemeinsam beschult werden.

Beginnend mit dem 3. Ausbildungsjahr können aus schulorganisatorischen Gründen Verschiebungen der Lernfelder und deren zeitlicher Umsetzung erfolgen.

### 3 Mitarbeiter der Lehrplangruppe

<b>Name</b>	<b>Funktion</b>	<b>Schule</b>
Frank Mylius	Vorsitzender	Staatliches Berufsschulzentrum Hermsdorf-Schleiz-Pößneck
Andrea Fliedner	Mitglied	Staatliches Berufsschulzentrum Hermsdorf-Schleiz-Pößneck
Ulrike Hess	Mitglied	Staatliche Berufsbildende Schule 7 Erfurt Walter-Gropius-Schule
Uwe Michel	Mitglied	Staatliche Berufsbildende Schule 7 Erfurt Walter-Gropius-Schule
Michael Neef	Mitglied	Staatliche Berufsbildende Schule 7 Erfurt Walter-Gropius-Schule
Martin Triebel	Mitglied	Staatliches Berufsschulzentrum Hermsdorf-Schleiz-Pößneck

## 4 Stundentafel

<b>Übersicht über die Lernfelder für den Ausbildungsberuf Mediengestalter Digital und Print</b>					
<b>Lernfelder</b>		<b>Zeitrictwerte in Unterrichtsstunden</b>			
<b>Nr.</b>		<b>1. Jahr</b>	<b>2. Jahr</b>	<b>3. Jahr</b>	<b>4. Jahr</b>
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>Fachrichtung Beratung und Planung</b>					
10a	Kunden beraten und Marketingziele abstimmen			80	
11a	Medienprodukte konzipieren und präsentieren			80	
12a	Druckprodukte planen und kalkulieren			80	
13a	Digitalmedienprodukte planen und kalkulieren			40	
<b>Fachrichtung Konzeption und Visualisierung</b>					
10b	Kunden beraten und Marketingziele abstimmen			80	
11b	Medienprodukte konzipieren und präsentieren			80	
12b	Printmedien gestalten und Grafiken erstellen			80	
13b	Konzeptionen für Digitalmedien gestalterisch umsetzen			40	
<b>Fachrichtung Gestaltung und Technik</b>					
10c	Medien gestaltungsorientiert integrieren			80	
11c	Ein Medienprojekt realisieren			80	
<b>Vertiefung Printmedien</b>					
12c	Farbmanagement nutzen und pflegen			60	
13c	Ausgabetechnik nutzen			60	

<b>Vertiefung Digitalmedien</b>					
12d	Dynamische Websites konzipieren und programmieren			60	
13d	Digitalmedien gestalten und bearbeiten			60	
<b>Summen: insgesamt 1020 Stunden</b>		<b>320</b>	<b>280</b>	<b>280</b>	

Im fachtheoretischen Unterricht sind für die **Wirtschaftslehre** in jedem Ausbildungsjahr laut Thüringer Schulordnung für die Berufsschule (ThürBSO) zusätzlich zu den o. g. Lernfeldern 40 Stunden zu planen. Im ersten Ausbildungsjahr sind diese Stunden aus dem Wahlpflichtbereich zu entnehmen.

## 5 Lernfelder

### 5.1 Lernfeld 1 – Den Medienbetrieb und seine Produkte präsentieren

<b>1. Ausbildungsjahr</b>	<b>Zeitrichtwert 40 Stunden</b>
---------------------------	-------------------------------------

#### Zielvorgaben nach bundeseinheitlichen Rahmenrichtlinien

Die 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 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.

#### 5.1.1 Medienbetriebe und Medienberufe

##### Hinweis:

Dieser Themenbereich sollte zu Beginn des Lernfeldes abgearbeitet werden.

(ca. 20 Stunden)

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Medienprodukte und Medienwirkung recherchieren.</li> <li>– Organisationsformen analysieren.</li> <li>– Aufbau- und Ablauforganisation voneinander abgrenzen.</li> <li>– Betriebshierarchien ermitteln.</li> <li>– Ausbildungsberufe der Druck- und Medienbranche den Tätigkeitsbereichen zuordnen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Marketing und Werbung</li> <li>– Printmedien, Digitalmedien, Radio und TV</li> <li>– Werbeträger und Werbemittel</li> <li>– Aufbau- und Ablauforganisation</li> <li>– Medienberufe</li> </ul>

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Produkte und Dienstleistungen der Medienbetriebe erfragen.</li> <li>– Beziehungen zu anderen Medienschaffenden erkennen.</li> <li>– Medienrechte bestimmen und präzisieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Informationen zum Ausbildungsbetrieb</li> <li>– externe Quellen</li> <li>– Literaturrecherche</li> <li>– Internetrecherche</li> <li>– Urheber- und Verwertungsrecht</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ausbildungsbetriebe und deren Strukturen vergleichen.</li> <li>– Informationen aufbereiten.</li> <li>– Medienrechte beachten.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– gesetzliche Grundlagen der Mediennutzung (Urheber- und Verwertungsrecht)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Positionen in der Unternehmensorganisation bestimmen.</li> <li>– Informationen gewichten und davon die info-graphische Gestaltung ableiten.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Betriebshierarchie</li> <li>– Organigramm</li> </ul>

### 5.1.2 Medienbetriebe und deren Produkte präsentieren

#### Hinweis:

Der Themenbereich sollte sachlogisch nach 5.1.1. behandelt werden.

(ca. 10 Stunden)

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Präsentationstechniken untersuchen.</li> <li>– Produkte und Dienstleistungen der Medienbetriebe erfragen.</li> <li>– Bewertungskriterien für Präsentationen kennen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Informationen zum eigenen Betrieb</li> <li>– externe Informationsquellen</li> <li>– Literaturrecherche</li> <li>– Internetrecherche</li> <li>– Bewertungskriterien: Sprache, Ausdrucksfähigkeit, Mimik, Gestik, Visualisierung, fachliche Richtigkeit</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Informationen auswerten und Prioritäten festlegen.</li> <li>– Informationen gliedern.</li> <li>– die Präsentation des Ausbildungsbetriebes, seiner Organisationsstruktur und seiner Produkte erstellen.</li> <li>– Bewertungskriterien für die Gestaltung von Präsentationen berücksichtigen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Informationsgliederung</li> <li>– Aufbau und Funktion von Organigrammen</li> <li>– Bewertungskriterien für Präsentationen: Aufbau, Struktur, Lesbarkeit, Anschaulichkeit</li> </ul>

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– den Ausbildungsbetrieb, die Unternehmensform, Produkte des Betriebes und die Betriebshierarchie vor dem Plenum präsentieren.</li> <li>– den Medieneinsatz festlegen und die Medienwirkung beachten.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Sachargumentation</li> <li>– Zeitplanung</li> <li>– Präsentationswirkung</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– seine eigene Präsentation einschätzen.</li> <li>– die Präsentationen anderer beurteilen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Selbstreflektion</li> <li>– Argumentationsstrategien</li> <li>– konstruktiver Umgang mit Lob und Kritik</li> </ul>

### 5.1.3 Medienprodukte und Kosten

#### Hinweis:

Der Themenbereich kann parallel zu anderen Themenbereichen unterrichtet werden.

(ca. 10 Stunden)

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Aufgabenbereiche des internen Rechnungswesens (Kosten-Leistungs-Rechnung) konkretisieren.</li> <li>– Einflussgrößen der Kalkulation unterscheiden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Aufgabenbereiche Betriebsbuchhaltung und Finanzbuchhaltung</li> <li>– Informationsquellen: Kosten-Leistungskataloge, Fremdleistungen, Zuschusskataloge</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kosten und Kostenverhalten analysieren.</li> <li>– die Kosten für den Produktionsprozess ermitteln.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kostenarten: Einzelkosten, Gemeinkosten, fixe und variable Kosten, Kostenstellen, Kostenträger</li> <li>– Kostenträgerrechnung</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– die Kosten-Erlös-Situation bewerten.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Break-Even-Point-Analyse</li> </ul>

## 5.2 Lernfeld 2 – Medienprodukte typografisch gestalten

<b>1. Ausbildungsjahr</b>	<b>Zeitrichtwert 60 Stunden</b>
---------------------------	-------------------------------------

### Zielvorgaben nach bundeseinheitlichen Rahmenrichtlinien

Die 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.

#### 5.2.1 Grundlagen der Gestaltung

##### Hinweis:

Dieser Themenbereich sollte zu Beginn des Lernfeldes abgearbeitet werden.

(ca. 20 Stunden)

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Begrifflichkeiten erklären.</li> <li>– Besonderheiten der Wahrnehmung analysieren.</li> <li>– in Gruppenarbeit Kreativtechniken recherchieren und bestimmen.</li> <li>– Kreativbeispiele zuordnen.</li> <li>– kleinste grafische Gestaltungselemente bestimmen und in unterschiedlichen Ordnungsprinzipien gestalten.</li> <li>– Gestaltungsgesetze analysieren und recherchieren.</li> <li>– die Wirkung von Farben interpretieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Briefing, Zielgruppe, Layout, Scribble, Wahrnehmung, Kunst und Design</li> <li>– Kreativtechniken</li> <li>– Ordnungsprinzipien der Gestaltungselemente Punkt, Linie und Fläche, wie Streuung, Ballung, Reihung, Rhythmus</li> <li>– Gesetz der einfachen Gestalt, Gesetz der Nähe, Gesetz der Gleichheit usw.</li> <li>– Farbkontraste, Farbharmonien, Farbdrei- und Farbvierklänge</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kreativtechniken erklären und dokumentieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Präsentation</li> <li>– Layoutvorgaben</li> </ul>

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– selbstständig Gestaltungsübungen zu Punkt, Linie und Fläche anfertigen.</li> <li>– Beispiele zu Gestaltungsgesetzen untersuchen.</li> <li>– Bewertungskriterien der Gestaltung im Team festlegen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– gestalterische Grundlagen, wie Flächengliederung, Passepartout, Bündigkeiten, Goldener Schnitt, Fibonacci-Reihe, ...</li> <li>– Bewertungskriterien</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– gestalterische Ergebnisse präsentieren und eigene Arbeiten reflektieren.</li> <li>– Bewertungskriterien überprüfen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ergebnisdiskussion</li> <li>– Kritikfähigkeit</li> <li>– konstruktiver Umgang mit Lob und Kritik</li> </ul>

## 5.2.2 Grundlagen der Schrift

### Hinweis:

Dieser Themenbereich soll im Anschluss an den Themenbereich 5.2.1 Grundlagen der Gestaltung unterrichtet werden.

(ca. 20 Stunden)

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Schriftbegriffe differenzieren.</li> <li>– die 11 Schriftgruppen nach DIN unterscheiden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Schriftart</li> <li>– Schriftfamilie</li> <li>– Schriftsippe</li> <li>– Schriftgruppen nach DIN 16518</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– ein Schriftplakat zu einer selbst gewählten Schriftart/Schriftgruppe unter Berücksichtigung der jeweiligen Schriftmerkmale gestalten.</li> <li>– eine A3-Fläche strukturieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Schriftmerkmale</li> <li>– Schriftcharakter</li> <li>– Schriftmodifikationen</li> <li>– Veranschaulichung von Schrift</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– ein Schriftplakat präsentieren.</li> <li>– Schriftmerkmale durch die Plakatpräsentation wiederholen und festigen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ergebnisdiskussion</li> <li>– Kritikfähigkeit</li> <li>– konstruktiver Umgang mit Lob und Kritik</li> </ul>

### 5.2.3 Makro- und Mikrotypografie

**Hinweis:**

Dieser Themenbereich kann parallel zu den anderen Themenbereichen unterrichtet werden.

(ca. 20 Stunden)

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
– Fachbegriffe der Makro- und Mikrotypografie konkretisieren.	– Schriftart, Schriftgröße, Zeilenabstand, Zeilen, Satzart, Satzspalten, Gestaltungsraaster und Satzspiegel, Registerhaltigkeit – Gliederungshinweise des Mengentextes (Headline, Subline, Absätze, Einzüge, Initialen, ...) – Geviertstrich, Gedankenstrich, Divis, Spatium
– ein Arbeitsblatt mit den Begriffen der Typografie oder eine Broschüre „Typoknigge“ erstellen.	– ästhetische Schriftgestaltung – Berücksichtigung makro- und mikrotypografischer Gesetzmäßigkeiten
– den „Typoknigge“ oder das Arbeitsblatt präsentieren.	– Ergebnisdiskussion – Kritikfähigkeit – konstruktiver Umgang mit Lob und Kritik

### 5.3 Lernfeld 3 – Ausgabedateien druckverfahrensorientiert erstellen

<b>1. Ausbildungsjahr</b>	<b>Zeitrichtwert 80 Stunden</b>
---------------------------	-------------------------------------

#### Zielvorgaben nach bundeseinheitlichen Rahmenrichtlinien

Die 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 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.

#### 5.3.1 Grundlagen der Farbreproduktion

##### Hinweis:

Dieser Themenbereich sollte zu Beginn des Lernfeldes bearbeitet werden.

**(ca. 20 Stunden)**

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– den Vorgang der Farbwahrnehmung beschreiben.</li> <li>– den Wellenlängenbereichen ihre Lichtfarben zuordnen.</li> <li>– die verschiedenen Grundfarben in ihrer spektralen Zusammensetzung voneinander unterscheiden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Wellenlängenbereiche und Lichtfarben RGB</li> <li>– Primärfarben der additiven und subtraktiven Farbmischung</li> <li>– UV, IR</li> </ul>

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– die Entstehung von Mischfarben verschiedener Farbmischsysteme gedanklich nachvollziehen.</li> <li>– unterschiedliche Rastertechnologien anwendungsbezogen unterscheiden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Erzeugung von Sekundär- und Tertiärfarben mittels additiver und subtraktiver Farbmischung</li> <li>– RGB, CMYK</li> <li>– autotypische Rasterung</li> <li>– FM, AM, Hybridraster</li> <li>– Rasterparameter</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– den produktbezogenen Einsatz von Rastertechnologien begründen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Workflowparameter</li> <li>– Bedruckstoffarten</li> <li>– Charakteristik der Druckverfahren</li> </ul>

### 5.3.2 Druckprozess und Druckverarbeitung

#### Hinweis:

Die Schwerpunktsetzung auf ausgewählte Druckprodukte soll anhand der beruflichen Erfahrungswelt der Schüler erfolgen, der Einsatz von Densitometern zur Ermittlung entsprechender Werte ist sinnvoll.

**(ca. 40 Stunden)**

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– die Arbeitsschritte des Printprozesses und deren technologischer Reihenfolge bestimmen.</li> <li>– die Arbeitsschritte der Druckverarbeitung produktabhängig auswählen.</li> <li>– den Arbeitsablauf produktbezogen skizzieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Hoch-, Flach-, Tief-, Durchdruck, Digitaldruck</li> <li>– direkter und indirekter Druck</li> <li>– Druckformherstellung</li> <li>– CtP</li> <li>– Proof</li> <li>– RIP</li> <li>– Falzen, Binden, Schneiden,</li> <li>– Lackieren, Prägen, Stanzen</li> <li>– densitometrische Grundgrößen Dichte Vollton (DV), Dichte Raster (DR), Tonwertzunahme (TZ)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– die Druckverfahren hinsichtlich ihres Wirkprinzips klassifizieren.</li> <li>– die Druckverfahren produkt- und bedruckstoffspezifisch zuordnen.</li> <li>– die Richtlinien und Kenngrößen der Druckweiterverarbeitung beachten.</li> <li>– densitometrische Werte ermitteln.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Hoch-, Flach-, Tief-, Durchdruck</li> <li>– direkter und indirekter Druck</li> <li>– Erzeugung von Sekundär- und Tertiärfarben mittels additiver und subtraktiver Farbmischung</li> <li>– Dichte Vollton, Dichte Raster</li> <li>– Tonwertwiedergabe</li> </ul>

Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann	Lerninhalt
	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ausgabequalität</li> <li>– FM, AM, Hybridraster</li> <li>– Rasterparameter</li> <li>– Beschnitt, Überfalz, Fräsrand</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– die sachliche Richtigkeit eines geplanten Herstellungsprozesses prüfen.</li> <li>– densitometrische Werte beurteilen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Druck- und Verarbeitungsqualität</li> <li>– Auftragsdaten</li> <li>– Fehleranalyse</li> </ul>

### 5.3.3 Bedruckstoffe

#### Hinweis:

Der Themenbereich kann vor dem Themenbereich 5.3.2 Druckprozess/Druckverarbeitung behandelt werden.

**(ca. 20 Stunden)**

Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann	Lerninhalt
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Prozessschritte der Papierherstellung erläutern.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Roh-, Halb-, Ganzstoffe</li> <li>– Holzhaltigkeit</li> <li>– Bleichverfahren</li> <li>– Aufbau Papiermaschine</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Bedruckstoffeigenschaften in Abhängigkeit von den Prozessschritten der Papierherstellung erklären.</li> <li>– unter Verwendung von Vorgaben bedruckstoffrelevante Berechnungen ausführen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Blattbildung auf der Papiermaschine</li> <li>– Lauf- und Dehnrichtung</li> <li>– Filz- und Siebseite</li> <li>– Papierberechnungen</li> <li>– (Masse, Fläche und Volumen)</li> <li>– Standardformate (DIN-Reihen)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Bedruckstoffeigenschaften aus dem Herstellungsprozess sicher ableiten.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Schmalbahn, Breitbahn</li> <li>– Alterungsbeständigkeit, Glätte, Saugfähigkeit</li> </ul>

## 5.4 Lernfeld 4 – Computerarbeitsplatz und Netzwerke nutzen, pflegen und konfigurieren

<b>1. Ausbildungsjahr</b>	<b>Zeitrictwert 60 Stunden</b>
---------------------------	------------------------------------

### Zielvorgaben nach bundeseinheitlichen Rahmenrichtlinien

Die 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 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 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 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.

### 5.4.1 Software und Datenformate

(ca. 10 Stunden)

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Inhalte recherchieren.</li> <li>– Besonderheiten der Betriebssysteme beachten.</li> <li>– die Software und deren Dateiformate voneinander abgrenzen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Aufgaben und Arten von Betriebssystemen</li> <li>– Dateisysteme</li> <li>– branchenübliche Software</li> </ul>

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Software anwenderspezifisch auswählen.</li> <li>– verschiedene Dateiformate unterscheiden.</li> <li>– geeignete Backup-Strategien nutzen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Layout-, Bildbearbeitungs- und Grafiksoftware</li> <li>– Dateiformate</li> <li>– Vollsicherung, inkrementelle und differenzielle Sicherung</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– die Eignung der Dateiformate für die Produktion beurteilen.</li> <li>– den Einsatz von Dateiformaten begründen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– TIFF, EPS, JPEG , PNG, SVG, AI, PSD, INDD, IDML</li> </ul>

### 5.4.2 Hardware

(ca. 20 Stunden)

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– den grundlegenden Aufbau eines Computersystems ermitteln.</li> <li>– Kenngrößen der Komponenten recherchieren.</li> <li>– Datenträgern ihre übliche Speicherkapazität zuordnen.</li> <li>– die Datenschutzbestimmungen sondieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– EVA-Prinzip</li> <li>– Computerkomponenten</li> <li>– Datenschutzbestimmungen</li> <li>– Berechnungsgrundlagen</li> <li>– Schnittstellen</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– geeignete Hardwarekomponenten auswählen.</li> <li>– Datenmengen berechnen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Datenmengenberechnung</li> <li>– Datenkompression</li> <li>– Motherboard, Grafikkarten</li> <li>– Prozessoren, Arbeitsspeicher</li> <li>– Speichermedien, Cloud-Speicher</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– die Eignung der Hardwarekomponenten beurteilen.</li> <li>– die Ergebnisse der Datenmengenberechnung kontrollieren.</li> <li>– die Eignung von Datenträgern hinterfragen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Speichertypen</li> <li>– Speicherkapazitäten</li> </ul>

### 5.4.3 Netztechnologien

(ca. 20 Stunden)

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>– die Aufgaben eines Netzwerkes ableiten.</li><li>– Netzwerkstandards recherchieren.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Netzwerkaufgaben</li><li>– Netzwerkstandards</li><li>– Netzwerkkonzepte</li><li>– Vernetzungskonzepte</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>– Netzwerke konzipieren.</li><li>– Netzwerkprotokolle auswählen.</li><li>– Netzwerkserver konzipieren.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Switch</li><li>– Netzwerktopologie</li><li>– Netzwerkprotokolle</li><li>– Serverdienste</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>– die Eignung des Netzwerkes prüfen.</li><li>– Probleme beurteilen.</li><li>– Systemfehler gezielt eingrenzen.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Systemfehler</li><li>– Adressvergaben</li><li>– Vernetzungsmedien</li><li>– Datentransferraten</li></ul>

### 5.4.4 Ergonomie

(ca. 10 Stunden)

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>– Begriffe der Ergonomie definieren.</li><li>– die Standards der Ergonomie analysieren.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Ergonomiebegriffe</li><li>– Arbeitsplatzstandards</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>– seinen Arbeitsplatz planen und konzipieren.</li><li>– das Mobiliar für eine Arbeitsumgebung auswählen.</li><li>– zielgerichtete Änderungen an seinem Arbeitsplatz vornehmen.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Maße und Beschaffenheit des Mobiliars</li><li>– Beleuchtung</li><li>– Grünpflanzen</li><li>– Störquellen</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>– die ergonomische Einrichtung und Eignung seines Arbeitsplatzes beurteilen.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Arbeitsschutz</li><li>– Gesundheitsschutz</li><li>– Unfallverhütung</li></ul>

## 5.5 Lernfeld 5 – Eine Website gestalten und realisieren

<b>1. Ausbildungsjahr</b>	<b>Zeitrichtwert 80 Stunden</b>
---------------------------	-------------------------------------

### Zielvorgaben nach bundeseinheitlichen Rahmenrichtlinien

Die Schüler erstellen nach Vorgaben eine Website. Die Verzeichnis- und Navigationsstruktur des Auftritts planen sie unter dem Gesichtspunkt der ökonomischen Pflfegbarkeit und der Benutzerfreundlichkeit. Hierbei berücksichtigen sie unterschiedliche Zielgruppen. Die 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.

#### 5.5.1 Konzeption einer Website

##### Hinweis:

Für die Bearbeitung des Themenbereiches ist die individuelle Arbeit mit den notwendigen Softwarelösungen an Computerarbeitsplätzen in Lerngruppen notwendig.

**(ca. 30 Stunden)**

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– statische und dynamische Webseiten voneinander abgrenzen.</li> <li>– technische und gestalterische Anforderungen an eine Website festlegen.</li> <li>– die gesetzlichen Bestimmungen zur Barrierefreiheit determinieren.</li> <li>– die Vorgaben zur Veröffentlichung ermitteln</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Domainvergabe, Hosting</li> <li>– Interfacedesign</li> <li>– Informationsdesign</li> <li>– Namensrecht, Impressum</li> </ul>

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– geeignete Werkzeuge zur Erstellung einer Website auswählen.</li> <li>– die Navigationsstruktur entwickeln.</li> <li>– die Usability und Visibility berücksichtigen.</li> <li>– Storyboards entwerfen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Usability</li> <li>– Visibility</li> <li>– Storyboards</li> <li>– Navigationsstruktur</li> <li>– Zielgruppenanalyse</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Konzeptionen von Webseiten beurteilen.</li> <li>– die Usability und Barrierefreiheit prüfen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Barrierefreiheit</li> <li>– Usability</li> </ul>

### 5.5.2 Technische Umsetzung mit HTML und CSS

#### Hinweis:

Für die Bearbeitung des Themenbereiches ist die individuelle Arbeit mit den notwendigen Softwarelösungen an Computerarbeitsplätzen in Lerngruppen notwendig.

**(ca. 40 Stunden)**

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Inhalt und Gestaltung voneinander abgrenzen.</li> <li>– mittels Seitenbeschreibungssprache die Strukturen einer Webseite gliedern.</li> <li>– die Vererbung von CSS-Eigenschaften ermitteln.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– HTML</li> <li>– CSS</li> <li>– W3C</li> <li>– Namenskonventionen</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– kleine, einfach strukturierte Webprojekte realisieren.</li> <li>– Web-Standards anwenden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– HTML und CSS nutzen</li> <li>– W3C</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– das Webprojekt auf W3C-Konformität validieren.</li> <li>– Funktionen der Website prüfen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Testing</li> <li>– Validierung</li> </ul>

## 5.6 Lernfeld 6 – Bilder gestalten, erfassen und bearbeiten

<b>2. Ausbildungsjahr</b>	<b>Zeitrictwert 80 Stunden</b>
---------------------------	------------------------------------

### Zielvorgaben nach bundeseinheitlichen Rahmenlehrplan

Die 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 aus, 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 aus und kontrollieren die Ergebnisse. Anhand ihrer Dokumentation reflektieren sie die Arbeitsschritte in Bezug auf Qualität und Effektivität.

#### 5.6.1 Bilder gestalten

##### Hinweis:

Der Themenbereich kann parallel zu den anderen Themenbereichen des Lernfeldes unterrichtet werden.

**(ca. 20 Stunden)**

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Bilder hinsichtlich ihrer Gestaltung und des Auftrages analysieren.</li> <li>– den Bezug zwischen Inhalt, Gestaltung und Bildwirkung ermitteln.</li> <li>– Rechtsgrundlagen zur Nutzung von Bildern beachten.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Bildformat, Einstellgrößen (Weit, Nah, Halbtotal, Totale)</li> <li>– Raumwirkung, Perspektive</li> <li>– Farbigkeit</li> <li>– Bildgrößen</li> <li>– Urheberrecht, Verwertungsrecht, Recht am eigenen Bild</li> </ul>

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Bildmotive themenbezogen fotografisch erfassen und präzisieren.</li> <li>– Motiv und Bildausschnitt unter Berücksichtigung der Zielgruppe, der Kommunikationsziele und den Grundsätzen der Bildwahrnehmung auswählen.</li> <li>– mit Fotos gestalterisch experimentieren.</li> <li>– Fotos im Layout platzieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Motiv, Bildinhalt</li> <li>– Bildwahrnehmung: Bildwirkung, Blickführung, Lichtverhältnisse, Bildschärfe, Tiefenschärfe, Farb- und Formkontrast, Bildausschnitt</li> <li>– innere Logik von Bildfolgen</li> <li>– ungewollte Bildverbindung mehrerer Fotos</li> <li>– Bildpositionierung im Layout</li> <li>– Bildunterschriften</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Fotos gestalterisch überprüfen und beurteilen.</li> <li>– die Gestaltung der Fotos begründen.</li> <li>– Fotos präsentieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Bildwirkung</li> <li>– erarbeitete Gestaltungskriterien</li> </ul>

### 5.6.2 Bilder erfassen

#### Hinweis:

Der Themenbereich kann parallel zu den anderen Themenbereichen des Lernfeldes unterrichtet werden.

**(ca. 30 Stunden)**

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Bedienelemente digitaler Kameras und Scanner ihren Funktionen zuordnen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Bauformen und Funktion von Scannern</li> <li>– Bauformen und Funktionen von Kameras</li> <li>– Unterschiede analoger von digitaler Technik</li> <li>– A/D-Wandlung</li> <li>– Sensortechnologie</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Bedienelemente digitaler Kameras und Scanner nutzen.</li> <li>– mit verschiedenen technischen Einstellungen von Digitalkameras projektorientiert experimentieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Belichtungszeit, Blende, Brennweite</li> <li>– Weißabgleich</li> <li>– ISO-Wert</li> <li>– Bildschärfe, Tiefenschärfe</li> <li>– Bildfehler (Rauschen, Vignettierung, Unschärfe, Objektivfehler)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– fotografische Ergebnisse vergleichen.</li> <li>– die Auswahl fotografischer Einstellungen und die damit erreichten Wirkungen begründen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– fotografische und technische Parameter</li> </ul>

### 5.6.3 Bilder bearbeiten

#### Hinweis:

Der Themenbereich soll als letzter Themenbereich des Lernfeldes unterrichtet werden. Für die Bearbeitung des Themenbereiches ist die individuelle Arbeit mit den notwendigen Software- und Peripherielösungen an Computerarbeitsplätzen in Lerngruppen notwendig.

(ca. 30 Stunden)

Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann	Lerninhalt
<ul style="list-style-type: none"><li>– die Funktion von Bildbearbeitungssoftware ermitteln.</li><li>– wichtige Filter und Bearbeitungswerkzeuge identifizieren.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Bildbearbeitungssoftware</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>– wichtige Bearbeitungssoftware anwenden.</li><li>– Bildcollagen erstellen.</li><li>– den Vorgaben entsprechende ausgabereife Fotos anfertigen.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Bildausschnitt</li><li>– Bildanschnitt</li><li>– Freistellungen</li><li>– Kontrast, Helligkeit, Farbe, Farbtiefe, Gradation</li><li>– Retusche, Composing</li><li>– Skalierung</li><li>– geeignete Dateiformate</li><li>– auftragsbezogene Arbeits- und Ausgabe-farbräume</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>– die Ergebnisse der Bildbearbeitung prüfen und beurteilen.</li><li>– Abweichungen begründen und daraus notwendige Veränderungen im Ablauf schlussfolgern.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Bildeinstellungen</li></ul>

## 5.7 Lernfeld 7 – Daten für verschiedene Ausgabeprozesse aufbereiten

<b>2. Ausbildungsjahr</b>	<b>Zeitrichtwert 60 Stunden</b>
---------------------------	-------------------------------------

### Zielvorgaben nach bundeseinheitlichen Rahmenrichtlinien

Die 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 Schüler prüfen die Ergebnisse der Ausgabedateien und führen bei Bedarf Korrekturen durch.

#### 5.7.1 Vorlagen digitalisieren

(ca. 10 Stunden)

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– analoge und digitale Signale identifizieren.</li> <li>– den Vorgang der Digitalisierung von Bild-, Ton- und Videodaten analysieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Sampling</li> <li>– Quantisierung</li> <li>– Video- und Audioformate</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Eingabeauflösungen und Dateigrößen errechnen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Auflösung (Pixeldichte)</li> <li>– Pixelmaße (Breite x Höhe)</li> <li>– Kompressionsfaktor</li> <li>– Dateigrößen von Bild-, Audio- und Videodaten</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– den gewählten Rechenweg überdenken.</li> <li>– die Plausibilität der Berechnungsergebnisse abschätzen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Berechnungsformeln</li> <li>– Plausibilitätsprüfung</li> </ul>

## 5.7.2 Technologische Anforderungen an Ausgabedateien

### Hinweis:

Für die Bearbeitung des Themenbereiches ist die individuelle Arbeit mit den notwendigen Software- und Peripherielösungen an Computerarbeitsplätzen in Lerngruppen notwendig.

(ca. 10 Stunden)

Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann	Lerninhalt
<ul style="list-style-type: none"> <li>– technologische Anforderungen an Ausgabesysteme recherchieren.</li> <li>– Standards zur Datenanlieferung analysieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– technologische Anforderungen an Ausgabedateien</li> <li>– Datenformate, Auflösung, Datentiefe, Farbraum</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Checklisten zur Datenanalyse anfertigen</li> <li>– produkt- und prozessrelevante Anforderungen beachten.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Standards zur Datenanlieferung</li> <li>– PSO, Medienstandard</li> <li>– Ausgabeauflösung</li> <li>– produktbezogene Prozessschritte</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– die ausgabespezifische Verwendbarkeit von erstellten Daten beurteilen</li> <li>– den Korrekturaufwand für fehlerhafte Daten einschätzen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Preflight</li> <li>– Korrekturwerkzeuge</li> </ul>

## 5.7.3 Schrifttechnologie

### Hinweis:

Für die Bearbeitung des Themenbereiches ist die individuelle Arbeit mit den notwendigen Software- und Peripherielösungen an Computerarbeitsplätzen in Lerngruppen notwendig.

(ca. 40 Stunden)

Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann	Lerninhalt
<ul style="list-style-type: none"> <li>– unterschiedliche Schrifttechnologien analysieren.</li> <li>– unterschiedliche Schriftformate identifizieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– OTF, TTF, PS</li> <li>– Kerning, Hinting</li> <li>– Zeichenkodierung</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– geeignete Schriftformate anwendungsbezogen auswählen.</li> <li>– Schriften installieren und verwenden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Schriftverwaltungssoftware</li> <li>– Lizenzbestimmungen</li> <li>– Schrifteinbettungsmöglichkeiten</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– die korrekte Einbettung von Schriften kontrollieren.</li> <li>– die Einhaltung von Lizenzbestimmungen beurteilen.</li> <li>– die Möglichkeiten und Grenzen der Schrifteinbettung abwägen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Schriftverwaltungssoftware</li> <li>– Preflight</li> <li>– Alternativen zur Schrifteinbettung</li> </ul>

## 5.7.4 Eigenschaften und Einsatzgebiete von PDF-Daten

### Hinweis:

Für die Bearbeitung des Themenbereiches ist die individuelle Arbeit mit den notwendigen Software- und Peripherielösungen an Computerarbeitsplätzen in Lerngruppen notwendig.

(ca. 20 Stunden)

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>– Anwendungsbereiche und Eigenschaften von PDF-Daten ermitteln.</li><li>– PDF-Standards untersuchen.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Eigenschaften von PDF-Daten</li><li>– Möglichkeiten und Grenzen von PDF-Daten</li><li>– PDF/X-Standards</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>– PDF-Dateien nach Vorgaben erstellen.</li><li>– PDF/X-Standards berücksichtigen.</li><li>– automatisierte Abläufe zur PDF-Erstellung nutzen.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– manuelle PDF-Erstellung</li><li>– automatisierte Abläufe der PDF-Erstellung</li><li>– PDF/X-Standards</li><li>– professionelle Software zur PDF-Erstellung und Bearbeitung</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>– die Eignung einer erstellten PDF-Datei beurteilen.</li><li>– Korrekturmöglichkeiten abschätzen.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– PDF-Preflight</li><li>– Preflight-Software</li><li>– Korrekturwerkzeuge</li></ul>

## 5.8 Lernfeld 8 – Medien datenbankgestützt erstellen

<b>2. Ausbildungsjahr</b>	<b>Zeitrictwert 60 Stunden</b>
---------------------------	------------------------------------

### Zielvorgaben nach bundeseinheitlichen Rahmenlehrplan

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

Die Schüler greifen auf Datenbanken im Netzwerk zu. Für die Erfassung, Änderung und Abfrage von Datenbankinhalten nutzen sie eine strukturierte Abfrage- und Manipulationsprache. 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 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 Schüler erstellen personalisierte Drucksachen und Mailings für die Digitaldruckausgabe oder für Newsletter.

Bei der Nutzung personenbezogener Daten beachten sie die gesetzlichen Vorgaben.

### 5.8.1 Einsatz von Datenbanken in der Medienbranche

(ca. 20 Stunden)

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
– datenbankspezifische Fachbegriffe voneinander abgrenzen.	– Anwendungsgebiete in der Medienbranche – Datenbankmodelle – relationale Datenbanken – Datenbankmanagementsystem
– datenbankspezifische Fachbegriffe klassifizieren.	– Arten von Datenbanken – relationale Datenbanken – Datenbankmanagementsystem
– Grundbegriffe von Datenbanken erläutern.	– Arten von Datenbanken – relationale Datenbanken – Datenbankmanagementsystem

## 5.8.2 Konzeption und Umsetzung von Datenbanken

### Hinweis:

Für die Bearbeitung des Themenbereiches ist die individuelle Arbeit mit den notwendigen Software- und Peripherielösungen an Computerarbeitsplätzen in Lerngruppen notwendig.

(ca. 20 Stunden)

Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann	Lerninhalt
<ul style="list-style-type: none"> <li>– anhand einer Aufgabenstellung Entitäten bestimmen.</li> <li>– anhand von Attributen notwendige Daten für Ein- und Ausgabeformulare ermitteln.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Entitäten, Relationen, Kardinalitäten</li> <li>– referenzielle Integrität</li> <li>– Konsistenz, Redundanzfreiheit</li> <li>– Schlüsselattribute</li> <li>– Tabellen</li> <li>– Formulare</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– ein Entity Relationship Model entwerfen.</li> <li>– Datenbanken normalisieren.</li> <li>– eine Datenbank mittels eines Datenbankmanagementsystems realisieren.</li> <li>– anhand von Vorgaben Abfragen realisieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Entity Relationship Model</li> <li>– Normalisierung</li> <li>– Datentypen</li> <li>– SQL</li> <li>– Relationen</li> <li>– Kardinalitäten</li> <li>– Datenbankmanagementsystem</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– den Datenbankentwurf und die sachlogische Richtigkeit des Entity Relationship Modells kontrollieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Entity Relationship Model</li> <li>– Normalisierung</li> </ul>

## 5.8.3 Erstellen von variablen Datendruckern

### Hinweis:

Für die Bearbeitung des Themenbereiches ist die individuelle Arbeit mit den notwendigen Software- und Peripherielösungen an Computerarbeitsplätzen in Lerngruppen notwendig.

(ca. 20 Stunden)

Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann	Lerninhalt
<ul style="list-style-type: none"> <li>– produktspezifische Normen zuordnen.</li> <li>– fachspezifische XML-Begriffe eingrenzen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Normen für Druckprodukte</li> <li>– Layout</li> <li>– XML-Dateien, Validität, Wohlgeformtheit</li> <li>– XSL-T</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– mit einem Layout-Programm Templates erstellen.</li> <li>– Datenbanken normalisieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– XML-Datei</li> <li>– DTD</li> <li>– Layoutprogramme</li> </ul>

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– eine wohlgeformte XML-Datei entwerfen.</li> <li>– einen variablen Datendruck realisieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– In- und Export von Dateien</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– variable Datendrucke kontrollieren.</li> <li>– XML-Daten auf Validität und Wohlgeformtheit prüfen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– XML-Prolog</li> </ul>

## 5.9 Lernfeld 9 – Logos entwickeln und Corporate Design umsetzen

<b>2. Ausbildungsjahr</b>	<b>Zeitrictwert 80 Stunden</b>
---------------------------	------------------------------------

### Zielvorgaben nach bundeseinheitlichen Rahmenrichtlinien

Die 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.

#### 5.9.1 Grundlagen der Logoentwicklung

##### Hinweis:

Dieser Themenbereich sollte zu Beginn des Lernfeldes abgearbeitet werden.

(ca. 20 Stunden)

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– visuelle Zeichen voneinander abgrenzen.</li> <li>– zwischen den unterschiedlichen Zeichenarten differenzieren.</li> <li>– Logos analysieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Urzeichen</li> <li>– Bild, Wappen, Piktogramm, Ikon, Signet, Logo, Marke, Index</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– beispielhaft eine morphologische Matrix entwickeln.</li> <li>– einfache Zeichen in einem Raster skizzieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Logotypen</li> <li>– Zeichenarten</li> <li>– Formfindung durch Strukturen</li> <li>– Raster, Piktogramme</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– seine erstellten Skizzen beurteilen.</li> <li>– verschiedene Arbeiten vergleichen und beurteilen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Scribble</li> <li>– Zeichen</li> <li>– Entwürfe</li> </ul>

## 5.9.2 Corporate Design als Teil des Corporate Identity

### Hinweis:

Dieser Themenbereich sollte nach dem Themenbereich 5.9.1 bearbeitet werden.

(ca. 30 Stunden)

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– spezifische Fachbegriffe recherchieren.</li> <li>– Fachbegriffe anhand von Beispielen abgrenzen.</li> <li>– Komponenten des Corporate Designs ableiten.</li> <li>– geeignete Gestaltungskriterien für ein Logo ermitteln.</li> <li>– Kreativtechniken anwenden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Corporate Behaviour</li> <li>– Corporate Communications, Corporate Culture ...</li> <li>– Prägnanz, Abstraktion, Eindeutigkeit, Unverwechselbarkeit</li> <li>– technische Umsetzbarkeit</li> <li>– Formfindung von Strukturen, Grundformen mit Buchstaben, Teilung geometrischer Formen</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– ein Logo nach Vorgaben entwerfen.</li> <li>– Kriterien des Markenschutzes ermitteln.</li> <li>– das Corporate Design für ein Unternehmen konzipieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Redesign</li> <li>– Geschmacksmuster, Gebrauchsmuster</li> <li>– Bildkonzept</li> <li>– Schriftkonzept</li> <li>– Farbkonzept</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– das Corporate Design auf Vollständigkeit und Ästhetik überprüfen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Redesign, Relaunch</li> <li>– Geschmacksmuster, Gebrauchsmuster</li> <li>– Bildkonzept</li> <li>– Schriftkonzept</li> <li>– Farbkonzept</li> </ul>

### 5.9.3 Geschäftsdrucksachen und Werbemittel realisieren

**Hinweis:**

Für die Bearbeitung des Themenbereiches ist die individuelle Arbeit mit den notwendigen Software- und Peripherielösungen an Computerarbeitsplätzen in Lerngruppen notwendig. Dieser Themenbereich sollte nach dem Themenbereich 5.9.2. bearbeitet werden.

(ca. 30 Stunden)

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Geschäftsdrucksachen und Werbemittel charakterisieren.</li> <li>– die Anforderungen an die Geschäftsdrucksachen und Werbemittel recherchieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Briefbogen DIN 676, Folgebogen</li> <li>– Visitenkarte</li> <li>– Formulare</li> <li>– Flyer, Broschüren</li> <li>– Plakat, Aufsteller</li> <li>– Landing Page</li> <li>– Werbespot</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Geschäftsdrucksachen und Werbemittel nach Vorgaben gestalten.</li> <li>– Geschäftsdrucksachen und Werbemittel auf der Grundlage des Corporate Designs realisieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Corporate Design</li> <li>– Geschäftsdrucksachen</li> <li>– Werbemittel</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– die Geschäftsdrucksachen und Werbemittel beurteilen und vergleichen.</li> <li>– seine Arbeiten reflektieren und präsentieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Geschäftsdrucksachen</li> <li>– Werbemittel</li> <li>– Feedbacktechniken</li> </ul>

## 5.10 Lernfeld 10a – Fachrichtung Beratung und Planung – Kunden beraten und Marketingziele bestimmen

<b>3. Ausbildungsjahr</b>	<b>Zeitrictwert 80 Stunden</b>
---------------------------	------------------------------------

### Zielvorgaben nach bundeseinheitlichen Rahmenrichtlinien

Die 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 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.

#### 5.10.1 Arbeitsprojekte planen

##### Hinweis:

Dieser Themenbereich ist identisch mit dem Themenbereich 5.14.1 des Lernfeldes 10b der Fachrichtung Konzeption und Visualisierung und kann mit dieser Fachrichtung gemeinsam bearbeitet werden. Der Themenbereich sollte zu Beginn des Lernfeldes abgearbeitet werden. Empfehlung: Einige Inhalte sind mit dem Lernfeld 11a/b (Schnittmengen) abzugleichen.

**(ca. 20 Stunden)**

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
– Begriffe des Projektmanagements definieren.	– Projekt – Lastenheft – Pflichtenheft – Meilenstein
– ein Projekt „Erstellung einer Werbekonzeption“ aus dem LF 11a in Arbeitsschritte unterteilen und den Ressourceneinsatz festlegen. – Produktionsabläufe für die Herstellung von Medienprodukten strukturieren. – Informationen tabellarisch und grafisch in einem Zeitplan aufbereiten.	– Haupt- und Teilprozesse – Arbeitspakete – kritischer Weg – Puffer – Material- und Personaleinsatz – Netzplantechnik – Gantt-Diagramm

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
– die Einhaltung des Zeitplans überprüfen und Abweichungen einschätzen.	– Projektcontrolling – Soll-Ist-Abgleich

### 5.10.2 Kunden beraten

#### Hinweis:

Dieser Themenbereich ist identisch mit dem Themenbereich 5.14.2 des Lernfeldes 10b der Fachrichtung Konzeption und Visualisierung und kann mit dieser Fachrichtung gemeinsam bearbeitet werden. Der Themenbereich kann parallel zu den anderen Themenbereichen bearbeitet werden.

**(ca. 30 Stunden)**

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
– Aufgaben und Inhalte eines Briefings erläutern. – Verhaltensweisen in der Gesprächsführung erfragen und festlegen.	– Briefing – Rebriefing – Kundenkommunikation – Meeting
– Briefinggespräche vorbereiten und durchführen. – Kundenvorstellungen strukturieren und dokumentieren.	– Rebriefing – Arbeitspakete – Meeting – Briefingergebnisse
– die Einzelergebnisse der Werbekonzeption überzeugend präsentieren und Kundenfragen einbeziehen.	– Selbsteinschätzung – Argumentationsstrategien – konstruktiver Umgang mit Lob und Kritik

### 5.10.3 Grundlagen des Marketing

#### Hinweis:

Dieser Themenbereich ist identisch mit dem Themenbereich 5.14.3 des Lernfeldes 10b der Fachrichtung Konzeption und Visualisierung und kann mit dieser Fachrichtung gemeinsam bearbeitet werden. Der Themenbereich soll vor Beginn des Projektes im Themenbereich 5.11.1 (Lernfeld 11a) bearbeitet werden (der Themenbereich 5.11.1 ist mit dem Themenbereich 5.15.1 der Fachrichtung Konzeption und Visualisierung identisch).

(ca. 30 Stunden)

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Marketing und Werbung voneinander abgrenzen.</li> <li>– Werbe- und Gestaltungskonzeptionen Inhalte zuordnen.</li> <li>– Marktforschungsdaten recherchieren und analysieren.</li> <li>– Marketingziele erfragen.</li> <li>– Marketingmaßnahmen bestimmen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Marketing</li> <li>– Werbung</li> <li>– Werbekonzeption</li> <li>– Gestaltungskonzeption</li> <li>– Primär- und Sekundärforschung</li> <li>– Unternehmensziele</li> <li>– Marketingziele</li> <li>– Marketingstrategie</li> <li>– Marketinginstrumente</li> <li>– Kommunikationspolitik</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Informationen der Marktforschung projektbezogen auswerten.</li> <li>– Marketingziele entwickeln.</li> <li>– eine Marktanalyse als Basis einer Werbekonzeption im Lernfeld 11a/b durchführen.</li> <li>– Marketingmaßnahmen auswählen.</li> <li>– Werbemaßnahmen beschreiben</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Zielgruppen</li> <li>– Marketingmix</li> <li>– Kommunikationspolitik</li> <li>– Eventmarketing</li> <li>– E-Business</li> <li>– Sponsoring</li> <li>– Mailing</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– die Erkenntnisse der Marktanalyse in die Werbekonzeption einbeziehen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Zielgruppenansprache</li> <li>– werbliche Aspekte</li> </ul>

## 5.11 Lernfeld 11a – Fachrichtung Beratung und Planung – Medienprodukte konzipieren und präsentieren

<b>3. Ausbildungsjahr</b>	<b>Zeitrictwert 80 Stunden</b>
---------------------------	------------------------------------

### Zielvorgaben nach bundeseinheitlichen Rahmenrichtlinien

Die 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 Schüler in Form einer Werbekonzeption.

Für eine Konzeptpräsentation wählen sie die notwendigen Daten aus, prüfen diese und erstellen eine Präsentation. Dazu setzen sie Präsentationssoftware ein. Sie planen Präsentationsmeetings auch für internationale Teilnehmer und erstellen die dazugehörigen schriftlichen Ausarbeitungen.

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

### 5.11.1 Medienprodukte konzipieren und präsentieren

#### Hinweis:

Dieser Themenbereich ist identisch mit dem Themenbereich 5.15.1 des Lernfeldes 11b der Fachrichtung Konzeption und Visualisierung und kann mit dieser Fachrichtung gemeinsam bearbeitet werden. Für die Bearbeitung des Themenbereiches ist die individuelle Arbeit mit den notwendigen Software- und Peripherielösungen an Computerarbeitsplätzen in Lerngruppen notwendig.

Die Inhalte werden durch das Projekt „Erstellung einer Werbekonzeption“ erarbeitet.

**(ca. 80 Stunden)**

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kommunikationsziele und Kommunikationsstrategien eingrenzen.</li> <li>– die Medienwirkung von Medienprodukten ermitteln.</li> <li>– Inhalte und Strukturen von Werbekonzeptionen festlegen.</li> <li>– die Projektaufgabe „Erstellung einer Werbekonzeption“ analysieren und strukturieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Aufgabenanalyse der Projektaufgabe</li> <li>– Briefing, Rebriefing</li> <li>– Medienwirkungen</li> </ul>

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Merkmale der Zielgruppe präzisieren.</li> <li>– Medienprodukte für die zielgruppengerechte Ansprache auswählen.</li> <li>– Ergebnisse in eine Werbekonzeption übertragen.</li> <li>– Daten für die Konzeptpräsentation gestalten.</li> <li>– die Werbekonzeption vor Kunden präsentieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Zielgruppenanalyse</li> <li>– Kommunikationsstrategien</li> <li>– Präsentationsmethoden</li> <li>– Präsentationsorganisation</li> <li>– werbeorientierte Gestaltung: AIDA, PPPP</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Stärken und Schwächen der Präsentation hinterfragen.</li> <li>– Verbesserungsvorschläge einbeziehen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Selbsteinschätzung</li> <li>– Argumentationsstrategien</li> <li>– Argumentationstechniken</li> <li>– Zeitplanung</li> </ul>

## 5.12 Lernfeld 12a – Fachrichtung Beratung und Planung – Druckprodukte planen und kalkulieren

<b>3. Ausbildungsjahr</b>	<b>Zeitrictwert 80 Stunden</b>
---------------------------	------------------------------------

### Zielvorgaben nach bundeseinheitlichen Rahmenrichtlinien

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

#### 5.12.1 Druckprodukte planen und kalkulieren

##### Hinweis:

Für die Bearbeitung des Themenbereiches ist für ca. 40 Stunden die individuelle Arbeit mit den notwendigen Software- und Peripherielösungen an Computerarbeitsplätzen notwendig. Die allgemeinen Grundlagen der Kosten-Leistungs-Rechnung wurden bereits im Lernfeld 1 bearbeitet.

**(ca. 80 Stunden)**

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kostenarten-, Kostenstellen- und Kostenträgerrechnung unterscheiden.</li> <li>– das Kostenverhalten analysieren.</li> <li>– die Kapazitätsplanung strukturieren.</li> <li>– verschiedene Kalkulationsmethoden unterscheiden.</li> <li>– Kosten- und Leistungsverzeichnisse analysieren und bewerten.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– fixe und variable Kosten</li> <li>– Einzelkosten</li> <li>– Gemeinkosten</li> <li>– Betriebsabrechnungsbogen</li> <li>– Beschäftigungsgrad</li> <li>– Nutzungsgrad</li> <li>– Kosten-Leistungs-Katalog</li> </ul>

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kapazitätsplanungen realisieren.</li> <li>– Beschäftigungs- und Nutzungsgrad ermitteln.</li> <li>– Vollkosten- und Teilkostenrechnungen durchführen und bewerten.</li> <li>– Produktgruppenanalysen durchführen.</li> <li>– die Platzkostenrechnung an einem Beispiel durchführen.</li> <li>– den Kostensatz einer Kostenstelle ermitteln.</li> <li>– den Produktionsablauf mit Hilfe der Auftragsanalyse planen.</li> <li>– den Material-, Zeit- und Personalbedarf bestimmen.</li> <li>– Kosten- und Leistungswerte aus dem Kosten- und Leistungskatalog auswählen und übernehmen.</li> <li>– für Medienprodukte die Selbstkosten und den Angebotspreis ermitteln.</li> <li>– für Medienprodukte alternative Produktionswege wählen und kalkulieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Beschäftigungsgrad</li> <li>– Nutzungsgrad</li> <li>– Deckungsbeitragsrechnung</li> <li>– Produktionsablauf</li> <li>– Material-, Zeit- und Personalbedarf</li> <li>– Platzkostenrechnung</li> <li>– Selbstkosten je Fertigungsstunde</li> <li>– Kalkulation von Druckprodukten: Plakat, Broschur</li> <li>– Kalkulationssoftware</li> <li>– Angebotspreis, Grenzmenge, Grenzaufgabe</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– die Ergebnisse der Kalkulationen präsentieren, diskutieren und bewerten.</li> <li>– Schwachstellenanalysen durchführen.</li> <li>– die Kosten-Erlös-Situation bewerten.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Break-Even-Point-Analyse</li> <li>– Nachkalkulation</li> <li>– Feedbacktechniken</li> <li>– Kosten-Leistungs-Werte</li> </ul>

## 5.13 Lernfeld 13a – Fachrichtung Beratung und Planung – Digitalmedienprodukte planen und kalkulieren

<b>3. Ausbildungsjahr</b>	<b>Zeitrichtwert 40 Stunden</b>
---------------------------	-------------------------------------

### Zielvorgaben nach bundeseinheitlichen Rahmenrichtlinien

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

#### 5.13.1 Digitalmedienprodukte planen und kalkulieren

##### Hinweis:

Die allgemeinen Grundlagen der Kosten-Leistungs-Rechnung werden bereits im Lernfeld 1 und im Lernfeld 12a besprochen. Für die Bearbeitung des Themenbereiches ist die individuelle Arbeit mit den notwendigen Software- und Peripherielösungen an Computerarbeitsplätzen notwendig.

**(ca. 40 Stunden)**

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– die Begriffe der Kosten- und Leistungsrechnung definieren.</li> <li>– die Herstellungsmöglichkeiten von Digitalmedienprodukten ermitteln.</li> <li>– Auftragsdaten prüfen und analysieren.</li> <li>– sich eine Übersicht über die Preisgestaltung erarbeiten.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kostenarten-, Kostenstellen- und Kostenträgerrechnung</li> <li>– HTML-Publikationen</li> <li>– interaktive Multimediakataloge</li> <li>– Web-Banner</li> </ul>

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Produktionsprozesse mit Hilfe der Auftragsanalyse planen.</li> <li>– einen Produktionsablauf auswählen.</li> <li>– Eigen- und Fremdleistungen bestimmen.</li> <li>– Material-, Zeit- und Personalbedarf bestimmen.</li> <li>– Kosten- und Leistungswerte ermitteln.</li> <li>– Angebote erstellen.</li> <li>– eine Fehleranalyse durchführen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kalkulation von Digitalmedien</li> <li>– Kiosksysteme</li> <li>– HTML-Publikationen</li> <li>– interaktive Multimediakataloge</li> <li>– Web-Adds</li> <li>– Angebot</li> <li>– Urheber- und Verwertungsrecht</li> <li>– Verwertungsgesellschaften und Lizenzgebühren</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– die Kosten-Erlös-Situation aus externen Quellen beurteilen.</li> <li>– Ergebnisse der Fehleranalyse bewerten.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kosten- und Leistungswerte</li> <li>– Deckungsbeitrag</li> </ul>

## 5.14 Lernfeld 10b – Fachrichtung Konzeption und Visualisierung – Kunden beraten und Marketingziele bestimmen

<b>3. Ausbildungsjahr</b>	<b>Zeitrictwert 80 Stunden</b>
---------------------------	------------------------------------

### Zielvorgaben nach bundeseinheitlichen Rahmenrichtlinien

Die 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 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.

#### 5.14.1 Arbeitsprojekte planen

##### Hinweis:

Dieser Themenbereich ist identisch mit dem Themenbereich 5.10.1 des Lernfeldes 10a der Fachrichtung Beratung und Planung und kann mit dieser Fachrichtung gemeinsam bearbeitet werden. Der Themenbereich sollte zum Beginn des Lernfeldes abgearbeitet werden. Empfehlung: Einige Inhalte sind mit dem Lernfeld 11a/b (Schnittmengen) abzugleichen.

**(ca. 20 Stunden)**

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
– Begriffe des Projektmanagements definieren.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Projekt</li> <li>– Lastenheft</li> <li>– Pflichtenheft</li> <li>– Meilenstein</li> </ul>

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– ein Projekt „Erstellung einer Werbekonzeption“ aus dem LF 11b in Arbeitsschritte unterteilen und den Ressourceneinsatz festlegen.</li> <li>– Produktionsabläufe für die Herstellung von Medienprodukten strukturieren.</li> <li>– Informationen tabellarisch und grafisch in einem Zeitplan aufbereiten.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Haupt- und Teilprozesse</li> <li>– Arbeitspakete</li> <li>– kritischer Weg</li> <li>– Puffer</li> <li>– Material- und Personaleinsatz</li> <li>– Netzplantechnik</li> <li>– Gantt-Diagramm</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– die Einhaltung des Zeitplans überprüfen und Abweichungen einschätzen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Projektcontrolling</li> <li>– Soll-Ist-Abgleich</li> </ul>

### 5.14.2 Kunden beraten

#### Hinweis:

Dieser Themenbereich ist identisch mit dem Themenbereich 5.10.2 des Lernfeldes 10a der Fachrichtung Beratung und Planung und kann mit dieser Fachrichtung gemeinsam bearbeitet werden. Der Themenbereich kann parallel zu den anderen Themenbereichen bearbeitet werden.

**(ca. 30 Stunden)**

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Aufgaben und Inhalte eines Briefings erläutern.</li> <li>– Verhaltensweisen in der Gesprächsführung erfragen und festlegen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Briefing</li> <li>– Rebriefing</li> <li>– Kundenkommunikation</li> <li>– Meeting</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Briefinggespräche vorbereiten und durchführen.</li> <li>– Kundenvorstellungen strukturieren und dokumentieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Rebriefing</li> <li>– Arbeitspakete</li> <li>– Meeting</li> <li>– Briefingergebnisse</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– die Einzelergebnisse der Werbekonzeption überzeugend präsentieren und Kundenfragen einbeziehen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Selbsteinschätzung</li> <li>– Argumentationsstrategien</li> <li>– konstruktiver Umgang mit Lob und Kritik</li> </ul>

### 5.14.3 Grundlagen des Marketing

#### Hinweis:

Dieser Themenbereich ist identisch mit dem Themenbereich 5.10.3 des Lernfeldes 10a der Fachrichtung Beratung und Planung und kann mit dieser Fachrichtung gemeinsam bearbeitet werden. Der Themenbereich soll vor Beginn des Projektes im Themenbereich 5.15.1 (Lernfeld 11b) bearbeitet werden (der Themenbereich 5.15.1 ist mit dem Themenbereich 5.11.1 der Fachrichtung Beratung und Planung identisch).

(ca. 30 Stunden)

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Marketing und Werbung voneinander abgrenzen.</li> <li>– Werbe- und Gestaltungskonzeptionen Inhalte zuordnen.</li> <li>– Marktforschungsdaten recherchieren und analysieren.</li> <li>– Marketingziele erfragen.</li> <li>– Marketingmaßnahmen bestimmen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Marketing</li> <li>– Werbung</li> <li>– Werbekonzeption</li> <li>– Gestaltungskonzeption</li> <li>– Primär- und Sekundärforschung</li> <li>– Unternehmensziele</li> <li>– Marketingziele</li> <li>– Marketingstrategie</li> <li>– Marketinginstrumente</li> <li>– Kommunikationspolitik</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Informationen der Marktforschung projektbezogen auswerten.</li> <li>– Marketingziele entwickeln.</li> <li>– eine Marktanalyse als Basis einer Werbekonzeption im Lernfeld 11a/b durchführen.</li> <li>– Marketingmaßnahmen auswählen.</li> <li>– Werbemaßnahmen beschreiben.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Zielgruppen</li> <li>– Marketinmix</li> <li>– Kommunikationspolitik</li> <li>– Eventmarketing</li> <li>– E-Business</li> <li>– Sponsoring</li> <li>– Mailing</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– die Erkenntnisse der Marktanalyse in die Werbekonzeption einbeziehen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Zielgruppenansprache</li> <li>– werbliche Aspekte</li> </ul>

## 5.15 Lernfeld 11b – Fachrichtung Konzeption und Visualisierung – Medienprodukte konzipieren und präsentieren

<b>3. Ausbildungsjahr</b>	<b>Zeitrictwert 80 Stunden</b>
---------------------------	------------------------------------

### Zielvorgaben nach bundeseinheitlichen Rahmenrichtlinien

Die 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 Schüler in Form einer Werbekonzeption.

Für eine Konzeptpräsentation wählen sie die notwendigen Daten aus, prüfen diese und erstellen eine Präsentation. Dazu setzen sie Präsentationssoftware ein. Sie planen Präsentationsmeetings auch für internationale Teilnehmer und erstellen die dazugehörigen schriftlichen Ausarbeitungen.

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

### 5.15.1 Medienprodukte konzipieren und präsentieren

#### Hinweis:

Dieser Themenbereich ist identisch mit dem Themenbereich 5.11.1 des Lernfeldes 11a der Fachrichtung Konzeption und Visualisierung und kann mit dieser Fachrichtung gemeinsam bearbeitet werden. Für die Bearbeitung des Themenbereiches ist die individuelle Arbeit mit den notwendigen Software- und Peripherielösungen an Computerarbeitsplätzen in Lerngruppen notwendig.

Die Inhalte werden durch das Projekt „Erstellung einer Werbekonzeption“ erarbeitet.

**(ca. 80 Stunden)**

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kommunikationsziele und Kommunikationsstrategien eingrenzen.</li> <li>– die Medienwirkung von Medienprodukten ermitteln.</li> <li>– Inhalte und Strukturen von Werbekonzeptionen festlegen.</li> <li>– die Projektaufgabe „Erstellung einer Werbekonzeption“ analysieren und strukturieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Aufgabenanalyse der Projektaufgabe</li> <li>– Briefing, Rebriefing</li> <li>– Medienwirkungen</li> </ul>

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Merkmale der Zielgruppe präzisieren.</li> <li>– Medienprodukte für die zielgruppengerechte Ansprache auswählen.</li> <li>– Ergebnisse in eine Werbekonzeption übertragen.</li> <li>– Daten für die Konzeptpräsentation gestalten.</li> <li>– die Werbekonzeption vor Kunden präsentieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Zielgruppenanalyse</li> <li>– Kommunikationsstrategien</li> <li>– Präsentationsmethoden</li> <li>– Präsentationsorganisation</li> <li>– werbeorientierte Gestaltung: AIDA, PPPP</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Stärken und Schwächen der Präsentation hinterfragen.</li> <li>– Verbesserungsvorschläge einbeziehen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Selbsteinschätzung</li> <li>– Argumentationsstrategien</li> <li>– Argumentationstechniken</li> <li>– Zeitplanung</li> </ul>

## 5.16 Lernfeld 12b – Fachrichtung Konzeption und Visualisierung – Printmedien gestalten und Grafiken erstellen

<b>3. Ausbildungsjahr</b>	<b>Zeitrictwert 80 Stunden</b>
---------------------------	------------------------------------

### Zielvorgaben nach bundeseinheitlichen Rahmenrichtlinien

Die 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 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.

#### 5.16.1 Printmedien gestalten und Grafiken erstellen

##### Hinweis:

Für die Bearbeitung des Themenbereiches ist die individuelle Arbeit mit den notwendigen Software- und Peripherielösungen an Computerarbeitsplätzen in Lerngruppen notwendig. Dieser Themenbereich wird parallel oder aufbauend zum Lernfeld 11b unterrichtet.

(ca. 80 Stunden)

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
– Konzeptionen komplexer Printprodukte analysieren.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Aufgabenanalyse/Briefing</li> <li>– Gestaltungskonzeption</li> <li>– Zielgruppe</li> <li>– Kommunikationsziele</li> <li>– Aspekte der Gestaltung</li> </ul>

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– themenbezogen Illustrationen und Grafiken entwerfen.</li> <li>– in einer zeitgemäßen Ästhetik Inhalte aufbereiten und visualisieren.</li> <li>– Gestaltungselemente zielgruppengerecht in ein Gesamtlayout integrieren und eine Layoutdatei erstellen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Stilmittel der Text-, Grafik- und Bildgestaltung</li> <li>– Gestaltungsraster</li> <li>– Corporate Design</li> <li>– Illustrationssoftware</li> <li>– Layoutsoftware</li> <li>– Musterseiten</li> <li>– Stilvorlagen</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Entwürfe auf Einhaltung der Vorgaben kontrollieren und gegebenenfalls anpassen.</li> <li>– Entwürfe nach ihrem ästhetischen Anspruch bewerten.</li> <li>– die drucktechnische Realisierbarkeit der Layoutdatei beurteilen und gegebenenfalls anpassen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Aufgabenanalyse</li> <li>– Feedbacktechniken</li> <li>– Gestaltungskriterien (Farbe, Form, Typografie, Layout, ...)</li> <li>– drucktechnische Realisierbarkeit</li> <li>– Bedruckstoff</li> <li>– Druckverfahren</li> <li>– Druckveredelung</li> <li>– Druckweiterverarbeitung</li> </ul>

## 5.17 Lernfeld 13b – Fachrichtung Konzeption und Visualisierung – Konzeptionen für Digitalmedien gestalterisch umsetzen

<b>3. Ausbildungsjahr</b>	<b>Zeitrictwert 40 Stunden</b>
---------------------------	------------------------------------

### Zielvorgaben nach bundeseinheitlichen Rahmenrichtlinien

Die 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 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.

#### 5.17.1 Konzeptionen für Digitalmedien gestalterisch umsetzen

(ca. 40 Stunden)

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– notwendige Inhalte recherchieren.</li> <li>– Materialien bezüglich ihrer Eignung für das Projekt analysieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Briefinganalyse</li> <li>– Soll-Ist-Analyse</li> <li>– SWOT-Analyse</li> <li>– Überblick digitale Medien</li> <li>– Bewertungskriterien</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– ein persönliches Web-Projekt konzipieren und den Projektfortschritt dokumentieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Grobkonzept</li> <li>– Feinkonzept</li> <li>– Machbarkeitstest</li> <li>– Finanzierungsmodelle (Web)</li> <li>– Navigationsstruktur</li> <li>– Storyboard/Drehbuch</li> <li>– Bildauswahl</li> <li>– Farbauswahl</li> <li>– typografische Auswahl</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– die durchgeführten Arbeiten der Gruppe präsentieren und hinterfragen.</li> <li>– seinen Projektfortschritt beurteilen .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Präsentationstechniken</li> <li>– Feedbacktechniken</li> <li>– Rhetorik</li> </ul>

## 5.18 Lernfeld 10c – Fachrichtung Gestaltung und Technik – Medien gestaltungsorientiert integrieren

<b>3. Ausbildungsjahr</b>	<b>Zeitrictwert 80 Stunden</b>
---------------------------	------------------------------------

### Zielvorgaben nach bundeseinheitlichen Rahmenrichtlinien

Die 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.

#### 5.18.1 Tabellen und Formulare gestalten und PDF-Formulare erstellen

##### Hinweis:

Dieser Themenbereich soll am Anfang des Lernfeldes bearbeitet werden.

**(ca. 20 Stunden)**

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Tabellen- und Formulararten unterscheiden.</li> <li>– gestalterische Vorgaben analysieren.</li> <li>– Tabellenelemente unterscheiden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– offene und geschlossene Tabellen</li> <li>– Tabellenkopf, Legende, Tabellenfuß, Tabellenzeile, Tabellenspalte, Tabellenzeile, Tabellenlinien</li> <li>– Schriftart, Schriftschnitt</li> <li>– Farbe</li> </ul>

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– eine Tabelle nach Vorgaben gestalten.</li> <li>– Zahlen und Zusammenhänge in Form von Tabellen und Formularen anwenderfreundlich visualisieren.</li> <li>– ein PDF-Formular konzipieren und erstellen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– auftragsbezogene und benutzerorientierte Gestaltung (Hierarchien, Struktur, Übersichtlichkeit, Verständlichkeit, Funktionalität, zielgruppenorientierte Wirkung)</li> <li>– Bezug zum Gesamtlayout</li> <li>– geeignete Anwenderprogramme</li> <li>– Barrierefreiheit</li> <li>– Pflichtfelder</li> <li>– Fehlermeldungen</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Tabellensammlungen hinterfragen.</li> <li>– angefertigte Tabellen begutachten und beurteilen.</li> <li>– Korrekturen überdenken und festhalten.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kriterien der Tabellengestaltung</li> </ul>

### 5.18.2 Diagramme erstellen

#### Hinweis:

Der Themenbereich sollte nach dem Themenbereich 5.18.1 bearbeitet werden.

(ca. 30 Stunden)

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– eine Sammlung repräsentativer Diagrammartener erstellen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kreisdiagramm</li> <li>– Tortendiagramm</li> <li>– Flächendiagramm</li> <li>– Balkendiagramm</li> <li>– Säulendiagramm</li> <li>– Stapeldiagramm</li> <li>– zwei- und dreidimensional</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– anhand der gegebenen Informationen und Zahlen die geeignete Diagrammart auswählen.</li> <li>– das ausgewählte Diagramm realisieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Diagrammart</li> <li>– Diagrammüberschrift</li> <li>– Diagrammbeschriftung</li> <li>– Diagrammtypografie</li> <li>– Diagrammfarben</li> <li>– Bezug zum Gesamtlayout</li> <li>– Bezugsdaten</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– angefertigte Diagramme begutachten.</li> <li>– notwendige Korrekturen überdenken.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kriterien der Diagrammgestaltung</li> </ul>

### 5.18.3 Statische, animierte und interaktive Infografiken erstellen

**Hinweis:**

Für die Bearbeitung des Themenbereiches ist die individuelle Arbeit mit den notwendigen Software- und Peripherielösungen an Computerarbeitsplätzen in Lerngruppen notwendig.

**(ca. 30 Stunden)**

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– statische sowie animierte und interaktive Infografiken entschlüsseln.</li> <li>– statische sowie animierte und interaktive Infografiken funktional und gestalterisch beurteilen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Gestaltungskriterien:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Form, Farbe, Typografie</li> <li>• Schmuckelemente</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– unterschiedliche Infografiken zielgruppenorientiert erstellen.</li> <li>– Anwenderprogramme hinsichtlich ihrer technischen Möglichkeiten auswählen.</li> <li>– verschiedene Elemente in ein Layout integrieren.</li> <li>– umfangreiche Texte für Print- und Nonprintmedien aufbereiten, strukturieren und lesefreundlich gestalten.</li> <li>– grafische und farbliche Orientierungshilfen nutzen.</li> <li>– Bilder und Grafiken motivspezifisch und mediengerecht aufbereiten.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– ausgewählte Layout-, Grafik- und Präsentationsprogramme</li> <li>– Kriterien zur Gestaltung von Infografiken</li> <li>– Lese- und Benutzerfreundlichkeit</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– die erstellten Infografiken hinsichtlich der Verständlichkeit, der Gestaltung und der technischen Realisierung beurteilen.</li> <li>– seine Arbeitsergebnisse kontrollieren und optimieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kriterien der Gestaltung von Infografiken</li> </ul>

## 5.19 Lernfeld 11c – Fachrichtung Gestaltung und Technik – Ein Medienprojekt realisieren

<b>3. Ausbildungsjahr</b>	<b>Zeitrictwert 80 Stunden</b>
---------------------------	------------------------------------

### Zielvorgaben nach bundeseinheitlichen Rahmenrichtlinien

Die 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 Ausgabe-mediums 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 Schüler präsentieren ihr Projekt und stellen sich der Kritik.

#### 5.19.1 Ein Medienprodukt konzipieren und planen

##### Hinweis:

Dieser Themenbereich soll am Anfang des Lernfeldes bearbeitet werden

(ca. 40 Stunden)

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
– basierend auf einem Briefing die Arbeitsschritte zur Erstellung eines komplexen Digital- oder Printproduktes analysieren und konkretisieren.	– komplexe Aufgabenstellung – Zielgruppe – Kommunikationsziele
– erste Gestaltungsideen skizzieren. – die geplanten Produkte konzipieren und nach gestalterischen Vorgaben Entwürfe erstellen. – sich für einen Gestaltungsentwurf entscheiden. – einzelne Produktionsschritte, die hierfür notwendigen Produktionsmittel und den Zeitbedarf planen.	– Gestaltungskonzept – Alleinstellungsmerkmal der gestalterischen Idee – Projektplanung – Arbeitsplan – Arbeitsziele
– seine Arbeitsplanung überprüfen und bewerten.	– Projektplanung, Konzept

## 5.19.2 Ein Medienprodukt realisieren, dokumentieren und präsentieren

### Hinweis:

Der Themenbereich soll nach dem Themenbereich 15.19.1 bearbeitet werden.

(ca. 40 Stunden)

Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann	Lerninhalt
<ul style="list-style-type: none"> <li>– die notwendigen Arbeitsmittel für die Realisierung seines Gestaltungsentwurfes eingrenzen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Gestaltungsidee</li> <li>– Konzept</li> <li>– Arbeitsplanung</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– unter Berücksichtigung der gegebenen technischen Möglichkeiten die Medienprodukte realisieren.</li> <li>– einen Prototyp bzw. Dummy erstellen.</li> <li>– die gestalterischen und technischen Überlegungen und die Arbeitsschritte für das Medienprodukt dokumentieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Produkt als Dummy</li> <li>– Datenaufbereitung</li> <li>– technische Standards</li> <li>– Qualitätsmanagement</li> <li>– Dokumentation</li> <li>– medienrechtliche Aspekte</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– die angefertigten Produkte präsentieren und demonstrieren.</li> <li>– Feedbacks überdenken und bewerten.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Präsentationsmethoden</li> <li>– Auswertung</li> <li>– konstruktiver Umgang mit Lob und Kritik</li> </ul>

## 5.20 Lernfeld 12c – Fachrichtung Gestaltung und Technik – Vertiefung Printmedien – Farbmanagementsysteme nutzen und pflegen

<b>3. Ausbildungsjahr</b>	<b>Zeitrictwert 60 Stunden</b>
---------------------------	------------------------------------

### Zielvorgaben nach bundeseinheitlichen Rahmenrichtlinien

Die 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 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 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 Layoutdatei und exportieren diese in ein PDF/X-Dokument. Proofsysteme wählen sie auftragsbezogen aus und überprüfen die Proofs visuell und messtechnisch.

#### 5.20.1 Farbmatrik einsetzen

##### Hinweis:

Der Themenbereich soll zu Beginn des Lernfeldes bearbeitet werden.

(ca. 20 Stunden)

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
– wesentliche Begriffe der Farbmatrik den beschriebenen Sachverhalten sicher zuordnen.	– Normlichtarten – Farbtemperatur – Normalbeobachter – Remissionskurven
– das CIELAB-Farbmaßsystem sicher nutzen. – ein Spektralphotometer anwendungsorientiert einsetzen. – Farbabstände mit der $\Delta E_{76}$ -Formel berechnen.	– CIE-Maßsysteme – Farbordnungssysteme – Farbmessgeräte – Messbedingungen – Messgeräte kalibrieren
– berechnete Farbabstände beurteilen.	– Farbabstand $\Delta E_{76}$ , $\Delta E_{2000}$ – Farbkoordinaten im CIELAB

## 5.20.2 Farbprofile erstellen

### Hinweis:

Für die Bearbeitung des Themenbereiches ist die individuelle Arbeit mit den notwendigen Software- und Peripherielösungen an Computerarbeitsplätzen in Lerngruppen notwendig.

(ca. 30 Stunden)

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>– die Ziele des Farbmanagements benennen und erläutern.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Ziele von Farbmanagement</li><li>– ICC-Profile</li><li>– Charakterisierungsdaten</li><li>– Reproduzierbarkeit</li><li>– Crossmedia</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>– mit geeigneter Software ICC-Profile erstellen.</li><li>– die Farbraumtransformation zielgerichtet zur Umwandlung von Farbdaten einsetzen.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Kalibrierung</li><li>– Profilerstellung</li><li>– Profilanwendung</li><li>– Device-Link-Profil</li><li>– CMM</li><li>– Rendering Intent</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>– Profile anwendungsorientiert hinterfragen.</li><li>– das Ergebnis der Farbraumtransformation beurteilen.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Gamut Mapping</li></ul>

### 5.20.3 Workflowstrategien entwickeln und anwenden

#### Hinweis:

Der Themenbereich sollte nach den Themenbereichen 5.20.1 und 5.20.2 bearbeitet werden.

(ca. 30 Stunden)

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
– die zutreffenden Inhalte des PSO und des Medienstandards Druck analysieren.	– ausgewählte Inhalte des PSO – Medienstandard
– für vorgegebene Medienprodukte den passenden Workflow auswählen.	– Early-, Late-, Intermediate Binding – spezielle Abläufe
– die Ergebnisse des Prozesses anhand der Prüfmittel kontrollieren und beurteilen. – Abweichungen begründen und daraus auf notwendige Veränderungen im Ablauf schlussfolgern.	– Medienkeil – Proof

## 5.21 Lernfeld 13c – Fachrichtung Gestaltung und Technik – Vertiefung Printmedien – Ausgabesysteme nutzen

<b>3. Ausbildungsjahr</b>	<b>Zeitrictwert 60 Stunden</b>
---------------------------	------------------------------------

### Zielvorgaben nach bundeseinheitlichen Rahmenrichtlinien

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

Die Schüler dokumentieren und bewerten die Ergebnisse der Ausgabe.

#### 5.21.1 Erstellen eines Formproofs und Aufbau eines Druckbogens

##### Hinweis:

Der Themenbereich soll zu Beginn des Lernfeldes bearbeitet werden.

(ca. 30 Stunden)

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– notwendige Informationen für den Aufbau eines Druckproduktes/eines Druckbogens aus dem Datenbestand zielgerichtet extrahieren.</li> <li>– druck- und druckverarbeitungstechnische Parameter eines Druckproduktes denn Prozessschritten zuordnen.</li> <li>– notwendige Informationen für die Prooferstellung aus dem Datenbestand extrahieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Proofarten</li> <li>– analoge und digitale Drucksysteme</li> <li>– Bogenbegriffe</li> <li>– Produktformate</li> <li>– stehende/liegende Seiten</li> <li>– Falzschema</li> <li>– Bindeverfahren</li> <li>– Wendearten</li> <li>– Druck zu einer oder zwei Formen</li> <li>– Beschnitte, Fräsränder, Überfalz</li> <li>– Druckkontrollelemente, Bogenmerkmale</li> </ul>

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Druckbogen mit korrekter Bemaßung entsprechend den Vorgaben maßstabsgerecht zeichnen.</li> <li>– alle Vorgaben für ein Formproof produkt- und workflowbezogen anwählen.</li> <li>– ein Formproof realisieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Bogenaufbau auf Grund und Mittellinie</li> <li>– Kettenmaße</li> <li>– Positionierung der Inhalte und Verarbeitungsgränder</li> <li>– Positionierung der Druckkontrollelemente und Bogenmerkmale</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– den erstellten Formproof auf seine sachliche Richtigkeit und Vollständigkeit prüfen.</li> <li>– das Prüfergebnis sachlich begründen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Workflow zur Prooferstellung</li> <li>– Kontrollaufgaben</li> <li>– Auswirkungen von Fehlern auf den Workflow und das Druckergebnis</li> </ul>

### 5.21.2 Ausschießen von Druckbogen nach Vorgaben

#### Hinweis:

Der Themenbereich soll nach dem Themenbereich 5.21.1 bearbeitet werden.

(ca. 30 Stunden)

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– notwendige Informationen für den Aufbau eines Druckbogens und die daraus resultierende Positionierung von Produktseiten aus dem Datenbestand zielgerichtet auswählen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Falzschema</li> <li>– produkt- und workflowbezogene Ausschießregeln</li> <li>– Druckformbegriffe</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– einen Druckbogen bzw. eine Druckform entsprechend den Vorgaben ausschießen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Falzschema</li> <li>– Bogenseiten</li> <li>– innere und äußere Form</li> <li>– Druck zu Formen</li> <li>– Umstülpen/Umschlagen</li> <li>– Positionierung der Bogenmerkmale</li> <li>– Ausschießregeln</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– den fertig ausgeschossenen Druckbogen nach Vorgaben auf die Richtigkeit des Ausschießschemas kontrollieren.</li> <li>– das Prüfergebnis sachlich begründen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Routinen entwickeln</li> <li>– Auswirkungen von Prozessfehlern</li> </ul>

### 5.21.3 Druckdaten standardisiert ausgeben

#### Hinweis:

Der Themenbereich soll nach dem Themenbereich 5.21.2 bearbeitet werden.

(ca. 20 Stunden)

Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann	Lerninhalt
<ul style="list-style-type: none"> <li>– verschiedene ICC-Profile für den Workflow nennen.</li> <li>– Bedruckstoffe und Substratgruppen klassifizieren.</li> <li>– Auswirkungen von ICC-Profilen auf das Druckergebnis zielgerichtet zuordnen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– ISO-Standards</li> <li>– ICC-Profile</li> <li>– Prints substratgruppen 1-8</li> <li>– Bedruckstofftypen 1-5</li> <li>– Charakterisierungsdaten FOGRA/IFRA</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ausgabesysteme nach Vorgaben kalibrieren.</li> <li>– ICC-Profile prozess-, produkt- und bedruckstoffbezogen auswählen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Bogenaufbau auf Grund und Mittellinie</li> <li>– Kettenmaße</li> <li>– Positionierung der Inhalte und Verarbeitungsränder</li> <li>– Positionierung der Druckkontrollelemente und Bogenmerkmale</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– den erstellten Formproof auf seine sachliche Richtigkeit und Vollständigkeit prüfen.</li> <li>– das Prüfergebnis sachlich begründen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ausgabegerätekalibration</li> <li>– Rasterparameter</li> <li>– Tonwertumfang</li> <li>– Tonwertzunahme</li> </ul>

## 5.22 Lernfeld 12d – Fachrichtung Gestaltung und Technik – Vertiefung Digitalmedien – Dynamische Websites konzipieren und programmieren

<b>3. Ausbildungsjahr</b>	<b>Zeitrictwert 60 Stunden</b>
---------------------------	------------------------------------

### Zielvorgaben nach bundeseinheitlichen Rahmenrichtlinien

Die 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 administrieren 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 Schüler beurteilen ihr Produkt in Hinblick auf die Einhaltung der Vorgaben.

### 5.22.1 Konzipieren und Programmieren von dynamischen Websites

#### Hinweis:

Für die Bearbeitung des Themenbereiches ist die individuelle Arbeit mit den notwendigen Software- und Peripherielösungen an Computerarbeitsplätzen in Lerngruppen notwendig.

**(ca. 60 Stunden)**

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– die Zielgruppe charakterisieren.</li> <li>– Daten auf ihre Eignung für das Projekt analysieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Briefinganalyse</li> <li>– SWOT-Analyse</li> <li>– Inhaltsstruktur</li> </ul>

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Inhalte organisieren.</li> <li>– Funktionen des Webprojektes präzisieren.</li> <li>– Funktionen mit Scriptsprachen realisieren.</li> <li>– einen Webserver und ein CMS installieren.</li> <li>– ein Screendesign entwerfen.</li> <li>– sicherheitsrelevante und barrierefreie Mittel einsetzen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Funktionsfestlegungen (z. B. Formulare)</li> <li>– JavaScript (jQuery)</li> <li>– Webtechnologie (Scriptsprachen)</li> <li>– PHP-Grundlagen</li> <li>– XAMPP</li> <li>– CMS</li> <li>– Screendesign</li> <li>– Sicherheitskonzept</li> <li>– Barrierefreiheit</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– die durchgeführten Arbeiten präsentieren und reflektieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Dokumentation der Ergebnisse</li> <li>– Ergebnispräsentation</li> </ul>

## 5.23 Lernfeld 13d – Fachrichtung Gestaltung und Technik – Vertiefung Digitalmedien – Digitalmedien gestalten und bearbeiten

<b>3. Ausbildungsjahr</b>	<b>Zeitrictwert 60 Stunden</b>
---------------------------	------------------------------------

### Zielvorgaben nach bundeseinheitlichen Rahmenlehrplan

Die 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.

#### 5.23.1 Gestalten und Bearbeiten von Digitalmedien

##### Hinweis:

Für die Bearbeitung des Themenbereiches ist die individuelle Arbeit mit den notwendigen Software- und Peripherielösungen an Computerarbeitsplätzen in Lerngruppen notwendig.

**(ca. 60 Stunden)**

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Parameter und wirtschaftliche Eckdaten recherchieren.</li> <li>– verschiedene Vorgaben analysieren.</li> <li>– geeignete Software und Werkzeuge festlegen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Animationsarten</li> <li>– Videoschnitt</li> <li>– Audibearbeitung</li> <li>– Videoanalyse</li> <li>– Machbarkeitsprüfung</li> </ul>

<b>Kompetenzbeschreibung Der Schüler kann</b>	<b>Lerninhalt</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– einen Dreh verwirklichen.</li> <li>– eine Story konzipieren und umsetzen.</li> <li>– die Produktion realisieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Drehbuch</li> <li>– Storyboard</li> <li>– Drehplan</li> <li>– Produktion (Szenenbild, Kameraeinstellungen, Lichtsetzen)</li> <li>– Postproduktion (Schnitt, Color-Correction, Audio-, Animations- und Videodaten verbinden)</li> <li>– Audiotbearbeitung (Schnitt, Compositing)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– die durchgeführten Arbeitsschritte dokumentieren.</li> <li>– die durchgeführten Arbeiten vor der Gruppe präsentieren und reflektieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Dokumentation der Ergebnisse</li> <li>– Ergebnispräsentation</li> </ul>