

**Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur
Mecklenburg-Vorpommern**

Rahmenplan für das Hauptfach

Gestaltungs- und Medientechnik

in den Jahrgangsstufen 11 bis 13 am Fachgymnasium

2009

Inhaltsverzeichnis

1	Rechtliche Grundlagen	2
2	Didaktische Grundsätze und Fachprofil	3
2.1	Fachprofil.....	3
2.2	Didaktische Grundsätze.....	4
3	Zur Arbeit mit dem Rahmenlehrplan	6
4	Kompetenzen und Inhalte	6
4.1	Vorstufe (Jahrgangsstufe 11).....	7
4.1.1	Visuelle Gestaltung.....	7
4.1.2	Produktgestaltung.....	8
4.1.3	Medientechnik.....	9
4.2	Qualifikationsphase (Jahrgangsstufen 12/13).....	11
4.2.1	Visuelle Kommunikation.....	11
4.2.2	Design.....	12
4.2.3	Digital- und Printmedien.....	13
4.2.4	Typographie.....	14
4.2.5	Animation.....	15
4.2.6	Projekt <i>Web und Design</i>	16

1 Rechtliche Grundlagen

Dem Rahmenplan *Gestaltungs- und Medientechnik* am Fachgymnasium liegen folgende rechtliche Bestimmungen zugrunde:

- Vereinbarung zur Gestaltung der gymnasialen Oberstufe gem. Vereinbarung zur Neugestaltung der gymnasialen Oberstufe in der Sekundarstufe II (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 07.07.1972 i. d. F. vom 02.02.2006)
- Vereinbarung über die Abiturprüfung der gymnasialen Oberstufe in der Sekundarstufe II (gem. Vereinbarung der Kultusministerkonferenz vom 07.07.1972 i. d. F. vom 02.06.2006) (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 13.12.1973 i. d. F. vom 20.09.2007)
- Vereinbarung zur Gestaltung der gymnasialen Oberstufe in der Sekundarstufe II (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 07.07.1972 i. d. F. vom 24.10.2008)
- Einheitliche Prüfungsanforderungen in der Abiturprüfung Technik an berufsbezogenen Gymnasien (Fachgymnasien) (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 01.12.1989 i. d. F. vom 16.11.2006)
- Verordnung zur Arbeit und zum Ablegen des Abiturs am Fachgymnasium in Mecklenburg-Vorpommern vom 27.02.2006¹

¹ www.kultus-mv.de/

Die FGVO verwendet unterschiedliche Bezeichnungen: Aus dem *Schwerpunktfach* in der Vorstufe wird ein *Hauptfach* in der Qualifikationsphase. Im vorliegenden Rahmenplan wird ausschließlich der Begriff *Hauptfach* verwendet.

2 Didaktische Grundsätze und Fachprofil

2.1 Fachprofil

In der o. g. *Vereinbarung zur Gestaltung der gymnasialen Oberstufe in der Sekundarstufe II* von 2008 werden die Anforderungen an die Zielsetzung der gymnasialen Oberstufe formuliert. Darin heißt es u. a.: »Der Unterricht in der gymnasialen Oberstufe vermittelt eine vertiefte Allgemeinbildung, allgemeine Studierfähigkeit sowie wissenschaftspropädeutische Bildung. Der Unterricht in der gymnasialen Oberstufe ist fachbezogen, fachübergreifend und fächerverbindend angelegt. Er führt exemplarisch in wissenschaftliche Fragestellungen, Kategorien und Methoden ein und vermittelt eine Erziehung, die zur Persönlichkeitsentwicklung und -stärkung, zur Gestaltung des eigenen Lebens in sozialer Verantwortung sowie zur Mitwirkung in der demokratischen Gesellschaft befähigt. Im Unterricht in der gymnasialen Oberstufe geht es darüber hinaus um die Beherrschung eines fachlichen Grundlagenwissens als Voraussetzung für das Erschließen von Zusammenhängen zwischen Wissensbereichen, von Arbeitsweisen zur systematischen Beschaffung, Strukturierung und Nutzung von Informationen und Materialien, um Lernstrategien, die Selbständigkeit und Eigenverantwortlichkeit sowie Team- und Kommunikationsfähigkeit unterstützen.«

Ausgehend von diesen Zielsetzungen ergeben sich folgende Schwerpunkte im Hinblick auf die Berufs- und Studierfähigkeit:

- das Verständnis sozialer, ökonomischer, politischer und technischer Zusammenhänge,
- das Denken in übergreifenden und komplexen Strukturen,
- die Fähigkeit, Wissen in unterschiedlichen Kontexten anzuwenden,
- die Fähigkeit zur Selbststeuerung des Lernens und der Informationsbeschaffung,
- die Fähigkeit zur realistischen Einschätzung der eigenen Kompetenzen,
- die Kommunikations- und Teamfähigkeit.

Im Hauptfach *Gestaltungs- und Medientechnik* erweitern und vertiefen die Schüler die im Sekundarbereich erworbenen Kompetenzen, mit deren Hilfe sie sich in der Welt der Medien orientieren und gestaltend in sie eingreifen.

Die schnelle und umfassende Verbreitung der neuen elektronischen Medien, als Teil der kulturellen Entwicklung der Menschen, führt zu weitreichenden Veränderungen in den Verständigungs- und Informationsprozessen der modernen Gesellschaft. Fähigkeiten, die sowohl gestalterische und technische Aspekte der Medienproduktion als auch die Reflexion umfassen, gewinnen zunehmend an Bedeutung.

Die Lernenden im Hauptfach *Gestaltungs- und Medientechnik* entwickeln in einer kritischen Auseinandersetzung mit diesen medialen Entwicklungen ihre Fähigkeit zur verständnisvollen und gestalterischen Teilhabe daran. Mit den Lern- und Entwicklungsprozessen des Gestaltungs- und Medientechnik-Unterrichts im engen Bezug zur Medienwelt der Schüler öffnet sich ihr Blick für zukünftige Problemstellungen und die Notwendigkeit, lebenslang zu lernen.

Im Zentrum des Unterrichts stehen die Erarbeitung von hochkomplexem, von dauernden Veränderungen geprägtem Wissen aus dem Bereich der Gestaltungs- und Medientechnik, die Reflexion der Wege und Methoden, die Einblicke in die Berufs- und Arbeitswelt und die Anwendung des Wissens mittels Werkzeugen, die der beruflichen Lebens- und Arbeitswelt entsprechen.

Die beiden Grundsäulen *Gestaltung* im Sinne von Produktgestaltung und *Medien* bilden den Kern des Faches, wobei Problemstellungen der visuellen Kommunikation unter Nutzung medientechnischer Mittel bearbeitet werden. Die Schüler erwerben Kenntnisse und Fertigkeiten, die für die Gestaltung zwei- und dreidimensionaler Objekte sowie für die Medienanwendung relevant sind. Aufgaben im Fach werden vorrangig projektorientiert bearbeitet, um problem- und sachbezogene Gestaltungsfähigkeiten zu fördern.

Die Kernbereiche des Hauptfaches liegen in folgenden Schwerpunkten:

- Flächengestaltung und visuelle Kommunikation
- Produkt- und Medienanalyse
- Designgeschichte
- Produkt- und Mediengestaltung.

2.2 Didaktische Grundsätze

Kompetenzen sind auf das Handeln gerichtet. Sie schließen die Fähigkeit des Einzelnen ein, sich in gesellschaftlichen, beruflichen und privaten Handlungszusammenhängen verantwortlich zu verhalten. Die Schüler erwerben und vertiefen jene Kompetenzen, die es ihnen ermöglichen, den Herausforderungen im Beruf und Alltag zu begegnen. Zugleich schaffen die Kompetenzen die Voraussetzungen für ein erfolgreiches Weiterlernen und eröffnen die Möglichkeit, sich ein Leben lang und in allen Lebenszusammenhängen lernend zu verhalten.

Das Hauptfach *Gestaltungs- und Medientechnik* leistet seinen spezifischen Beitrag zum Erwerb folgender Kompetenzen, wobei sich Sach-, Methoden-, Selbst- und Sozialkompetenz bedingen, durchdringen und ergänzen. Die im Abschnitt 2.1 genannten Kernbereiche ermöglichen es den Schülern, Produktives mit Reflektivem zu verbinden.

Sachkompetenz steht für die Fähigkeit, einen Sachverhalt angemessen zu erfassen, erworbenes Wissen in Handlungs- und neuen Lernzusammenhängen anzuwenden, Erkenntniszusammenhänge zu erschließen und zu beurteilen.

Im Hauptfach *Gestaltungs- und Medientechnik* heißt das insbesondere, die Schüler können

- gestalterische und medientechnische Probleme analysieren und Lösungen entwickeln,
- Wirkungszusammenhänge untersuchen und die Wirkung ihrer Lösungen kritisch beurteilen,
- gestalterische und medientechnische Aufgabenstellungen und Lösungen unter Aspekten wie Zweckbestimmung, Funktionalität und Übertragbarkeit analysieren und unter Beachtung humaner, ökonomischer und ökologischer Aspekte bewerten,
- Lösungswege für gestalterische und medientechnische Aufgabenstellungen strukturieren, Lösungsvarianten vergleichen und eine Variante auswählen, dabei aber zugleich den Kompromisscharakter der bevorzugten Lösung erkennen,
- Theorien und Gesetzmäßigkeiten sowie mögliche Analyse- und Syntheseverfahren anwenden, ggf. auf Modelldarstellungen reduzieren und dabei den Geltungsbereich berücksichtigen.

Methodenkompetenz beschreibt die Fähigkeit, das Erfassen eines Sachverhalts unter Einsatz von Regeln und Verfahren ergebnisorientiert zu gestalten, über grundlegende Arbeitstechniken sicher zu verfügen, insbesondere auch über die Möglichkeiten der Informationstechnologien.

Im Hauptfach *Gestaltungs- und Medientechnik* heißt das insbesondere, die Schüler können

- Erkenntnismethoden beschreiben und situationsgerecht nutzen,
- experimentieren und dabei auch Funktionen konkreter technischer Systeme experimentell ermitteln,
- Informationen selbstständig unter Nutzung zeitgemäßer informationstechnischer Möglichkeiten recherchieren, verarbeiten und präsentieren,
- Kommunikationstechniken anwenden sowie technische Komponenten planen und konstruieren,
- für die Gestaltung typische Lösungsverfahren auswählen, anwenden und bewerten,
- Hypothesen formulieren und überprüfen, Modellvorstellungen entwickeln, simulieren, darstellen und ggf. modifizieren sowie den Gültigkeitsbereich von modellbezogenen Aussagen kritisch prüfen.

Selbstkompetenz meint die Fähigkeit, eigene Bedürfnisse und Interessen zu artikulieren, Lernprozesse selbstständig zu planen und durchzuführen, Lernergebnisse zu überprüfen, ggf. zu

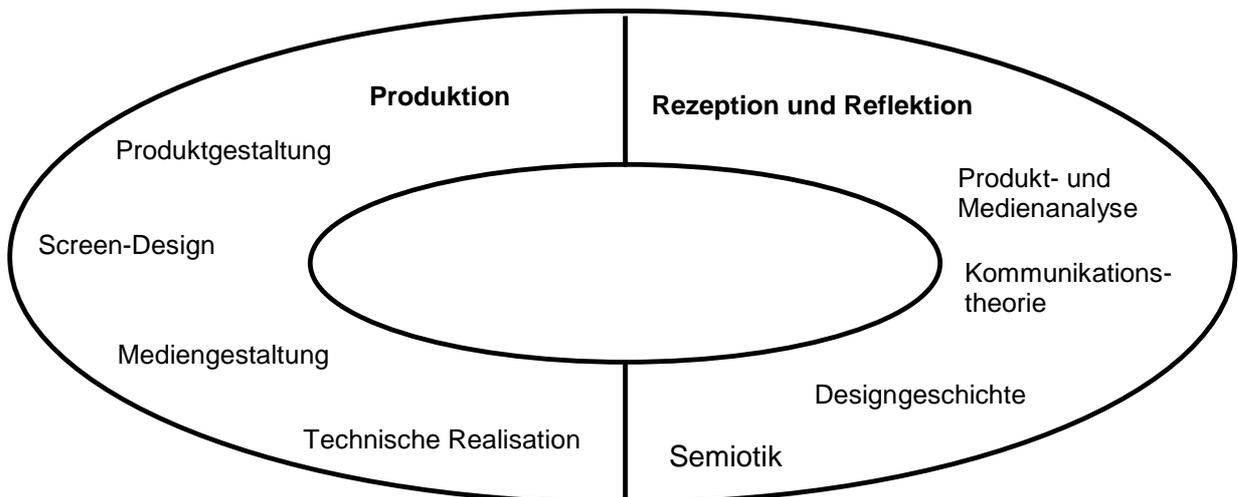
korrigieren und zu bewerten. Das Hauptfach *Gestaltungs- und Medientechnik* trägt vor allem dazu bei, dass die Schüler eigene Bezüge zu den Unterrichtsgegenständen sowie die damit verbundenen gesellschaftlich relevanten Fragen reflektieren und ihre eigenen Positionen im Diskurs begründen, verteidigen, ggf. auch revidieren können.

Sozialkompetenz interpretiert die Fähigkeit, die Bedürfnisse und Interessen der Mitlernenden wahrzunehmen, sich mit ihren Vorstellungen von der Lernsituation (selbst)kritisch auseinanderzusetzen und erfolgreich mit ihnen zusammenzuarbeiten.

Im Hauptfach *Gestaltungs- und Medientechnik* heißt das insbesondere, die Schüler können

- ihre Gestaltungsabsichten unter Verwendung der Fachsprache kommunizieren, aber auch Fachliches in der Umgangssprache ausdrücken,
- bei der Bearbeitung technischer Fragestellungen übergreifende Zusammenhänge erkennen und berücksichtigen,
- den ökonomischen, ökologischen und gesellschaftspolitischen Bedingungsrahmen für Alternativen der Technikgestaltung untersuchen, darstellen und bewerten,
- Gestaltung und Medientechnik aus historischer und gegenwärtiger Perspektive analysieren und beurteilen.

Gestaltungs- und Medientechnik



Im Bereich *Produktion* beschreiten die Lernenden vielfältige Wege, um Empfindungen, Vorstellungen und Fantasien wahrzunehmen, zu entwickeln und zu gestalten. Sie nutzen Kenntnisse über Gestaltungsmittel, über visuelle Wahrnehmung und Kommunikation und können Verfahren und Techniken einsetzen, um ihre Gestaltungsabsichten umzusetzen.

Im Bereich *Rezeption und Reflektion* nutzen die Lernenden ihre Erfahrungen mit den Gestaltungsmitteln und ihre Kenntnisse über Gestaltungsregeln zur reflektierten Auseinandersetzung mit den Produkten. Sie lassen sich von Produkten der Designgeschichte und von kulturellen Leitbildern inspirieren. Dabei können sie exemplarisch designtheoretische und kunsthistorische Herangehensweisen analysieren, methodisch sicher Produkte erfassen und ihre Wirkungen schlussfolgernd und wertend erschließen.

3 Zur Arbeit mit dem Rahmenlehrplan

Alle aufgeführten Themenfelder für die Vorstufe und Qualifikationsphase sind verbindlich. Der zeitliche und inhaltliche Umfang kann variiert werden, wenn den Zielen der Qualifikationsphase entsprochen wird. Die Themenfelder werden auf die Schuljahre aufgeteilt, eine Einteilung in Halbjahre ist nicht vorgesehen. Die Feinstrukturierung der Themen erfolgt durch die Fachkonferenz im Rahmen eines Fachplans.

Es bietet sich an, einzelne Themenfelder parallel zu behandeln, da nicht immer eine direkte Abhängigkeit in der zeitlichen Abfolge besteht. Die Verzahnung von Themenfeldern ist auch deshalb sinnvoll, da der Laborunterricht im Rahmen des zur Verfügung stehenden Stundenpools in Klassenteilung durchgeführt wird. Für praktische Übungen sind Medienlabore mit Internet-Zugängen unverzichtbar.

Übersicht über die Themenfelder

Jahrgangsstufe	Themenfeld
11	4.1.1 Visuelle Gestaltung 4.1.2 Produktgestaltung 4.1.3 Medientechnik
12	4.2.1 Visuelle Kommunikation 4.2.2 Design 4.2.3 Digital- und Printmedien
13	4.2.4 Typographie 4.2.5 Animation 4.2.6 Projekt <i>Web und Design</i>

4 Kompetenzen und Inhalte

Die mit den einzelnen Themenfeldern verfolgten Ziele beschränken sich nicht nur auf die Fachkompetenz der Schüler, sondern schließen auch die Methoden-, Sozial- und Selbstkompetenz ein. In jedem Themenfeld werden die angestrebten Kompetenzen als Gesamtgefüge angesehen und nicht einzeln kategorisiert.

4.1 Vorstufe (Jahrgangsstufe 11)

4.1.1 Visuelle Gestaltung

Eingangsvoraussetzungen

Die Schüler

- besitzen Grundkenntnisse über einfache Gestaltungsmittel,
- kennen die Eigenschaften von Materialien und Werkzeugen,
- besitzen zeichnerische Fähigkeiten,
- nutzen die eigene Wahrnehmung für Gestaltungsabsichten.

Kompetenzerwerb

Die Schüler

- nutzen die Grundelemente Punkt, Linie und Fläche,
- entwickeln Gestaltungsentwürfe mit Proportion, Rhythmus und Kontrast,
- begründen den Einsatz der Gestaltungsmittel mit fachsprachlichen Begriffen,
- dokumentieren und präsentieren die Gestaltungsentwürfe.

Inhalte

- Punkt
 - Größe
 - Stellung
 - Anzahl
 - Form
- Linie
 - Form
 - Länge
 - Stärke
 - Anzahl
 - Abstand
 - Stellung
- Fläche
 - Größe
 - Form
 - Proportion
 - Format
- Gestaltungsgrundsätze
 - Addition
 - Akzentuierung
 - Dynamik
 - Kontrast
 - Rhythmus
- Kreativitätstechniken
- Präsentationstechniken

4.1.2 Produktgestaltung

Eingangsvoraussetzungen

Die Schüler

- nutzen ihr räumliches Vorstellungsvermögen,
- nutzen den PC und dessen Peripherie,
- kennen Funktionalitäten der Betriebssysteme und der Standardsoftware,
- wenden Grundkenntnisse einfacher Gestaltungsmittel an,
- wenden zeichnerische Fähigkeiten an.

Kompetenzerwerb

Die Schüler

- nutzen Grundelemente der Gestaltung,
- kennen Farbe als Gestaltungsmittel,
- nutzen Gesetzmäßigkeiten der Farbwirkung,
- analysieren Prinzipien der Wiedergabe von Farben,
- wählen Schriften medien- und gestaltungsorientiert aus,
- wenden Verfahren zur räumlichen Gestaltung und Darstellung von Objekten an,
- kennen Einheiten und Maße,
- wenden Grafikprogramme an,
- kennen die Bedeutung von DTP-Programmen,
- analysieren Produktionsschritte,
- erstellen Entwürfe nach Layoutvorgaben.

Inhalte

- Schrift
 - Entwicklung
 - Schriftklassifikation
- Körper und Raum
 - Zentralperspektive
 - Parallelprojektion
- Physikalische Grundlagen der Farbe
 - Licht und Farbe, Reflexion, Absorption, Remission, Spektralfarben
 - Beschaffenheit des Auges
 - additive und subtraktive Farbmischung
 - Farbsysteme
- Psychologische Grundlagen der Farbe
 - Synästhesie
 - Symbolik
 - Farbe und Form
 - Helligkeit und Entfernung
 - Farbton und Entfernung
 - Auffälligkeits- und Erinnerungswert
 - Kontraste
- Workflow
- Scribble
- Entwurf
- Layout

4.1.2 Produktgestaltung

- Grafikprogramme
- DTP

4.1.3 Medientechnik

Eingangsvoraussetzungen

Die Schüler

- beschreiben den Aufbau eines PC-Arbeitsplatzes,
- nutzen Betriebssysteme und Standardsoftware,
- verfügen über Grundfertigkeiten im Umgang mit dem Internet,
- nutzen Suchmaschinen,
- verwalten Dateien in Ordnerstrukturen,
- wenden Kenntnisse der Kommunikation in PC-Netzwerken an.

Kompetenzerwerb

Die Schüler

- kennen die Bedeutung des modularen Aufbaus eines PC-Arbeitsplatzes,
- bewerten Leistungsmerkmale medientechnischer Hardware,
- beschreiben Aufbau und Funktionalität der Peripherie,
- bewerten die Kapazität von Speichern,
- konfigurieren Medienarbeitsplätze,
- kennen die Entwicklungsgeschichte des Internets,
- erklären den Aufbau des Internets,
- definieren relevante Dienste,
- erläutern die Funktionalität des World Wide Webs,
- diskutieren die Bedeutung von Programmiersprachen,
- beschreiben Methoden des Internet-Zugangs,
- beurteilen Maßnahmen zum Datenschutz und zur Datensicherheit,
- editieren HTML Dateien,
- implementieren Bilder und Grafiken in HTML,
- nutzen Methoden des Layoutens mit HTML,
- strukturieren Texte monitorgerecht mit HTML,
- beschreiben Phasen eines Web-Projektes,
- entwickeln und präsentieren Web-Projekte,
- nennen Voraussetzungen zur Web-Publikation.

4.1.3 Medientechnik

Inhalte

- Rechnerkomponenten
 - Hauptplatine
 - Prozessor
 - Speicher
 - Erweiterungskarten
- Rechnerperipherie
 - Monitor
 - Drucker
 - Scanner
 - Foto- und Videokamera
 - Mikrofon
 - Kopfhörer
 - Lautsprecher
- Netzkomponenten
 - Modem
 - Switch
 - Router
- Internet
 - Aufbau und Entwicklung
 - Dienste
 - World Wide Web
 - Zugang
 - Anwendungen
- Programmierung
 - HTML
 - Cascading Style Sheet (CSS)
 - Common Gateway Interface (CGI)
- Web-Projekt

4.2 Qualifikationsphase (Jahrgangsstufen 12/13)

4.2.1 Visuelle Kommunikation

Eingangsvoraussetzungen

Die Schüler

- wenden gestalterische Grundregeln an,
- gliedern Formate und Flächen,
- benutzen Farbe als Gestaltungsmittel,
- entwerfen Scribbles.

Kompetenzerwerb

Die Schüler

- kennen die Prinzipien der visuellen Kommunikation,
- kennen physiologische und psychologische Grundlagen der visuellen Wahrnehmung,
- wenden Theorien von Wahrnehmungs- und Wirkungszusammenhängen an,
- entwickeln Gestaltungskriterien,
- kennen Grundbegriffe der Semiotik,
- wenden Kommunikationsmodelle an,
- diskutieren Kommunikationspolitik als Element des Marketing-Mixes,
- entwickeln zielgruppenbezogene Gestaltungskonzepte.

Inhalte

- Wahrnehmungsgesetze
- Semiotik
 - Semantik
 - Pragmatik
 - Syntaktik
 - Icon
 - Index
 - Symbol
- Kommunikationsmodelle
 - AIDA
 - "vier Seiten der Nachricht"
 - LASWELL-Formel
- Kriterien für grafische Zeichen
 - Piktogramm
 - Signet
 - Wort- und Bildmarken
- Marketing
 - Marketing-Mix
 - Marketing-Ziele
 - Gestaltungskonzeption
 - Zielgruppen
 - Werbemittel
 - Corporate Identity
 - Medienwirkung
 - Briefing-Arten

4.2.2 Design

Eingangsvoraussetzungen

Die Schüler

- kennen kunstgeschichtliche Epochen,
- diskutieren geschichtlich-kulturelle Zusammenhänge,
- beschreiben Kunstgegenstände,
- nutzen ihr räumliches Vorstellungsvermögen,
- erklären Kunstwerke und Designprodukte als Ausdruck gesellschaftlicher und kultureller Normen und Vorstellungen,
- setzen Gesehenes und Erdachtes gestalterisch um,
- kennen die Prinzipien der visuellen Kommunikation.

Kompetenzerwerb

Die Schüler

- analysieren Designgeschichte und Designtendenzen,
- differenzieren zwischen handwerklicher Gestaltung und industriellem Design,
- charakterisieren Designtendenzen,
- kennen Designprozesse,
- gestalten Produkte,
- beurteilen Produktgestaltungen,
- differenzieren Qualitätskriterien,
- wenden die Fachsprache an.

Inhalte

- Designanalyse
 - praktische Funktion
 - ästhetische Funktion
 - symbolische Funktion
- Designtendenzen
 - Funktionsdesign
 - Sozialdesign
 - Dekorationsdesign
 - Konsumdesign
 - Luxusdesign
 - Autoredesign
 - Electronicdesign
 - Ökologiedesign
- Designepochen und Vertreter
 - MICHAEL THONET
 - Arts-and-Crafts
 - Jugendstil
 - Deutscher Werkbund
 - Art Deco
 - PETER BEHRENS
 - Bauhaus
 - fakultativ: Die Shaker, ADOLF LOOS, Amerikanisches Design, Memphis
- Projekt Produktgestaltung

4.2.3 Digital- und Printmedien

Eingangsvoraussetzungen

Die Schüler

- wenden die Grundlagen der Visuellen Kommunikation an,
- nutzen Betriebssysteme und Standardsoftware,
- verwalten Dateien in Ordnerstrukturen,
- wenden Grafikprogramme an,
- erstellen Webseiten mit HTML.

Kompetenzerwerb

Die Schüler

- nutzen Prinzipien und Verfahren zur Bildgestaltung,
- kennen, nutzen und beurteilen Verfahren der Bilddatengewinnung,
- analysieren Rohbildmaterial und entscheiden über adäquate Verwendbarkeit,
- wählen Motive und Bildausschnitte unter Berücksichtigung von Zielgruppen, Kommunikationszielen und Grundsätzen der Bildwahrnehmung aus,
- wenden Werkzeuge der Bildoptimierung und Retusche an,
- erstellen Bildmontagen unter Nutzung professioneller Hilfsmittel,
- bestimmen geeignete Dateiformate,
- optimieren das Bildmaterial für den Einsatz im Web,
- berechnen Ladezeiten von Internetseiten,
- kennen rechtliche Bestimmungen und wenden sie an,
- erstellen Animationen.

Inhalte

- Bild
 - Kommunikation
 - Wirkung
 - Aufbau
- Urheberrechte
- Bildvorlagen
- Bildoptimierung
- Bildmontage/Composing
- Bilder für den Druck
- Bilder für das Web
- GIF-Animationen

4.2.4 Typographie

Eingangsvoraussetzungen

Die Schüler

- nutzen Grundelemente der Gestaltung unter Berücksichtigung der Gestaltungsgesetze,
- kennen die Bedeutung von Proportionen, Rhythmen, Farbe und Kontrasten,
- wenden Kreativitätstechniken an,
- erstellen mediengerechte Gestaltungskompositionen,
- bestimmen Kommunikationsziele,
- wenden Grafikprogramme an.

Kompetenzerwerb

Die Schüler

- gestalten Texte für Medienprodukte,
- analysieren gestalterische und technische Vorgaben,
- planen zielgruppenbezogene Medienprodukte,
- bewerten Gestaltungsideen,
- beurteilen Schriftwirkungen,
- wenden Regeln der Makro- und Mikrotypografie an,
- bestimmen Schriften stilistisch und historisch,
- wählen Schriften aus,
- gestalten und optimieren Texte,
- präsentieren und begründen Gestaltungskonzepte,
- übertragen Gestaltungsentwürfe mit Grafikprogrammen,
- reflektieren Ergebnisse.

Inhalte

- Mikro- und Makrotypografie
- Lesbarkeit
 - Kontraste
 - Überschriften
 - Auszeichnungen
 - Striche
 - Punkte
 - Abstände
 - Räume
 - Animationen
- Schriftwirkung
 - Beziehungen zwischen Format, Form und Schrift
 - Beziehungen zwischen Inhalt, Textgestaltung und Schriftart
 - Schriftmischungen
 - Schriftklassifikation nach DIN

4.2.5 Animation

Eingangsvoraussetzungen

Die Schüler

- nutzen Grundelemente der Gestaltung unter Berücksichtigung der Gestaltungsgesetze,
- kennen die Bedeutung von Proportionen, Rhythmen, Farbe und Kontrasten,
- bestimmen Motive und Bildausschnitte unter Berücksichtigung der Grundsätze der Bildwahrnehmung,
- wenden Kreativitätstechniken an,
- wenden Grafikprogramme an,
- kennen GIF-Animationen.

Kompetenzerwerb

Die Schüler

- entwickeln Gestaltungskonzeptionen,
- bewerten Animationstechnologien,
- realisieren Vektor-Animationen,
- veröffentlichen, präsentieren und reflektieren Animationsergebnisse.

Inhalte

- Storyboard
- GIF und Vektor-Grafiken
- Animation
 - Einzelbild
 - Bewegungstween
 - Formtween
 - interaktive Steuerung
- Veröffentlichung der Animationen

4.2.6 Projekt *Web und Design*

Eingangsvoraussetzungen

Die Schüler nutzen die Kompetenzen aus den vorgenannten Themenfeldern.

Kompetenzerwerb

Die Schüler

- beschreiben Methoden des Projektmanagements,
- planen Projekte,
- beschreiben Lösungswege,
- erstellen Produkte,
- nutzen Web-Editoren,
- produzieren animierte Web-Seiten,
- erstellen Projektdokumentationen,
- präsentieren Ergebnisse,
- analysieren die Ergebnisse.

Inhalte

- Projektanalyse
- Projektplanung
- Lösungsstrategien
 - Gestaltungskonzeption
 - Navigationsstruktur
 - Interaktivität
 - Inhalt/Content
 - Screen-Design
 - barrierefreies Webdesign
- Realisierung
 - Web-Editoren
 - Sitemap
 - Text und Bild
 - Links
 - Navigationselemente
 - Tabellen
 - Ebenen
 - Frames
 - Formulare
 - externe Medien
 - dynamische Webseiten
- Reflexion