

Berufsfachschule Mediengestaltung für Digital- und Printmedien

Lehrplan nach Lernfeldern

Gültig ab dem Schuljahr

2012/13

Das Lernfeldkonzept

Unterricht und Lernen erfolgte bisher zumeist nach Fächern getrennt und als ein Nacheinander von verschiedenen und fachsystematisch geordneten Fachinhalten, deren Zusammenhang für die Schüler/innen und Lehrlinge oft wenig einsehbar wurde. Lernen für Gegenwart und Zukunft, zumal berufliches Lernen, orientiert sich hingegen vor allem an betrieblichen Handlungsabläufen und zielt auf die Ganzheitlichkeit der Lernprozesse ab. Dafür steht der Begriff und das Konzept „Lernfeld“.

Ein Lernfeld ist

die Bündelung von Inhalten und Themen aus verschiedenen Fächern und Sachgebieten zu sachlogischen Einheiten, deren Zusammenhang auch für die Schüler/innen und Lehrlinge als notwendig und daher als sinnvoll erkannt wird. Dies stärkt die Lernmotivation der Jugendlichen und führt dazu, dass sie am Ende des Ausbildungsabschnittes die beruflichen Handlungsabläufe in ihrer Gesamtheit (Auftragsakquisition, -analyse, -planung, -durchführung und -auswertung) beherrschen.

Die unterrichtliche Planung orientiert sich daher nicht mehr ausschließlich an fachsystematischen Inhaltskatalogen, sie hat berufliche und betriebliche Handlungsabläufe und die Person des Lehrlings, der Schülerin, des Schülers im Blick. Dadurch geht dieses fächerübergreifende Lernen in Lernfeldern über die reine Vermittlung von Fachkompetenz hinaus, indem es zusätzlich auf den Erwerb von Methoden-, Sozial- und Individualkompetenzen abzielt. Dafür muss allmählich auch die traditionelle Segmentierung der Lernzeiten überwunden werden, muss die traditionelle Stundentafel größere Zeitgefäße vorsehen.

Das Lernfeld wird zu einem Identitätsmerkmal der Berufsbildung, welches folgende Vorzüge aufweist:

- > die Lernenden können möglichst eigenständig analysieren, planen, durchführen, kontrollieren, korrigieren und ihre eigenen Leistungen bewerten;
- > berufliches Fachwissen und das Wissen um Arbeitsabläufe wird in ganzheitlicher Form, d.h. mitsamt den notwendigen Kommunikativen, Sozial und Methodenkompetenzen vermittelt;
- > die Eigenverantwortung der Einzelnen tritt in den Vordergrund, das Individuum wird gestärkt für einen produktiven Umgang mit dem gesellschaftlichen Wandel und mit pluralen Werten.

Aufgaben der Mediengestalterin/des Mediengestalters

Das Spektrum von Print- und Digitalmedien ist vielfältig. Ob Anzeigen, Prospekte, Kataloge, Plakate, Messewände, Verpackungen, Zeitungen, Zeitschriften oder Internetseiten – sie müssen gestaltet werden. Aus dem Layout und der Designkonzeption entsteht eine Vorlage für den Druck oder den Bildschirm.

Das wichtigste Werkzeug des Mediengestalters ist der Computer. Mit Hilfe passender Software werden die Daten erfasst, bearbeitet und individuell zu einem Layout gestaltet. Immer stärker nachgefragt wird auch die medienübergreifende Kombination digitaler Medien und Printmedien.

Zu den abwechslungsreichsten, interessanten Aufgaben des Mediengestalters gehört es, ein stimmiges, aussagekräftiges Gesamtbild für ein Print- oder Digitalmedien-Produkt zu gestalten. Das Anordnen von Text, Bild und Grafik erfordert Präzisionsarbeit, Gespür für Ästhetik und das Denken in Zusammenhängen.

Mediengestalter bereiten auch Bilddaten auf, legen Farbtöne, Farbnuancen und Bildausschnitte fest. Sie bearbeiten digitale Farbbilder und erstellen Präsentationsvorlagen. Texte, Bilder und Grafiken werden am Bildschirm zusammengeführt und kreativ gestaltet. Überschriften, Bildunterschriften und umfangreiche Texte müssen sinnvoll, zum Thema und der Zielgruppe passend, angeordnet werden.

Trotz Hightech steht in diesem Beruf der Mensch im Vordergrund. Besonders die Arbeit im Team, die Beratungsgespräche mit dem Kunden sowie das Erstellen und Präsentieren von Medientvorlagen, gehören zu seinen Aufgaben.

Anforderungen an die Mediengestalterin/den Mediengestalter

Freude am Umgang mit Hard- und Software sowie Kreativität sind beim Gestalten mit Schriften, Bildern, Formen und Farben wichtige Voraussetzungen. Gutes Seh- und Farbumscheidungsvermögen und sichere Rechtschreibkenntnisse sind außerdem erforderlich. Für den Umgang mit Kunden, Werbeagenturen und Kollegen sind Teamfähigkeit, Kontaktfreudigkeit und Kommunikationsfähigkeit gefragt.

Im beruflichen Alltag werden ein gutes Sprachgefühl, eine solide Allgemeinbildung und Fremdsprachenkenntnisse benötigt.

**Berufsfachschule für Mediengestaltung Digital- und Printmedien
Corso triennale di qualifica professionale settore grafico multimediale**

STUDENTAFEL - QUADRO ORARIO	2.	KO	3.	KO
Allgemeinbildender Fachbereich - cultura generale				
Religion - religione	1		1	
Deutsch - tedesco	3		3	
Italienisch - italiano	2		2	
Englisch - inglese	2		2	
Gemeinschaftskunde, Zeitgeschichte - educazione civica, storia contemporanea	2		-	
Rechts- und Wirtschaftskunde - diritto ed economia	-		2	
Mathematik - matematica	2		2	
Bewegung und Sport - educazione fisica	2		2	
	14	0	14	0
Fachtheorie - area della teoria				
Medientechnologie, -produkte - tecnologie e prodotti mediali	5		5	
Entwerfen / Gestalten - progettazione / realizzazione	3		3	
	8	0	8	0
Fachpraxis - pratica in laboratorio				
Praxis Medientechnik - laboratorio tecniche media	7	7	7	7
Praxis Fertigung / Gestaltung - laboratorio tecniche di realizzazione	7	7	7	7
	14	14	14	14
Wochenstunden gesamt / monte ore	36	14	36	14

Kopräsenzen im Sinne des Beschlusses der Landesregierung Nr. 43 vom 13.01.2003 zur Bildung der Klassen und Rundschreiben des Abteilungsdirektors Nr. 03 vom 23.03.2009
Copresenze ai sensi della delibera della giunta provinciale 13.01.2003, n. 43 concernente la formazione delle classi e della circolare del direttore di ripartizione 23.03.2009, n. 03

Beschreibung der außerfachlichen Kompetenzentwicklung der Mediengestalterin/des Mediengestalters

1. Kommunikationskompetenz

Jahr 2: präsentiert, beschreibt und begründet Ideen, gibt Rückmeldungen und nimmt sie an, benutzt die Fachsprache

Jahr 3: initiiert Kontakte und Gespräche, greift Themen gezielt auf, geht auf Kunden individuell ein, präsentiert seine Arbeit überzeugend, reagiert auf Reklamationen angemessen, drückt sich in Deutsch und Italienisch in Schrift und Sprache korrekt aus und verständigt sich in Englisch

2. Sozialkompetenz

Jahr 2: Übernimmt Verantwortung, übt konstruktiv Kritik, hinterfragt eigene und fremde Arbeit und bewertet sie, ist offen für neue Entwicklungen

Jahr 3: übernimmt für sich und für andere Verantwortung, arbeitet konstruktiv, produktiv und kreativ im Team, ist authentisch, reflektiert eigene Motive und Einstellungen

3. Methodenkompetenz

Jahr 2: analysiert und fasst zusammen, gliedert Gedankengänge, plant Tätigkeiten und führt diese durch, wendet berufsspezifische Methoden fachgerecht an, übernimmt Verantwortung für das eigene Handeln, schätzt eigene Arbeitsleistung richtig ein

Jahr 3: denkt in Zusammenhängen, stellt fächerübergreifende Querverbindungen her, wendet die für den Auftrag optimalen Werkzeuge fachgerecht an, entwickelt sich in seiner/ihrer Kreativität, steuert sein Lernen und Arbeiten eigenverantwortlich

Lernfelder der 2. Klasse

LF Nr.	Lernfeldtitel	Inhalte
2.1	Mit Werkzeugen Ideen ausarbeiten 11 Wo	Fototechnik Wahrnehmung Programme für Grafik- und Bildbearbeitung Layout
2.2	Grafik-Design und Typografie im Entwurf anwenden 6 Wo	Makro- und Mikrotypografie Werbetypografie, Rechtschreibung Grafikdesign, Corporate Design
2.3	Printprodukte gestalterisch und technisch ausführen 12 Wo	Werbe- und Geschäftsdrucksachen Privat- und Akzidenzdrucksachen Layoutprogramme Material- und Zeitberechnung Texterfassung, -korrektur Tabellen-, Formular- und Kalendersatz Datenverwaltung / Auftragsabwicklung Endkontrolle / Datenweitergabe
2.4	Einfache Webseiten gestalten 2 Wo	Webseitenerstellung Grundlagen
2.5	Einen Auftrag im Team durchführen 2 Wo	Auftragsabwicklung anhand von überschaubaren Aufträgen

Lernfelder der 3. Klasse

LF Nr.	Lernfeldtitel	Inhalte
3.1	Bilder und Illustrationen herstellen, um Ideen zu visualisieren 7 Wo	Fotografie, Bildgestaltung und -wirkung Bildbearbeitung (Manipulation, Composing) Illustration
3.2	Entwürfe für Werksatz und Anzeigensatz erstellen 3 Wo	Typografie (Werksatztypografie, Anzeigentypografie) Grafikdesign
3.3	Printprodukte gestalterisch und technisch ausführen 12 Wo	Buchherstellung Kataloge, Zeitungen Datenverwaltung Druckfertigstellung-Druck und Buchbinden, Druckformherstellung, QM Endkontrolle/Datenweitergabe Kosten kalkulieren
3.4	Non-Print-Produkte gestalterisch und technisch ausführen 8 Wo	Webseiten gestalten und programmieren neue Technologien Video/Audio 3D - Virtuelle Räume
3.5	Einen Auftrag selbständig durchführen 2 Wo	Komplexere Aufträge selbstständig planen und zum Erfolg führen

Praktikumspflicht:

In der 2. Klasse 2 Wochen während der Schulmonate und 4 Wochen in den Sommermonaten.

In der 3. Klasse 3 Wochen während der Schulmonate.

Lernfeld 2.1: Mit Werkzeugen Ideen ausarbeiten

Zeitrichtwert: 11 Wochen

Ziel:

Die Schüler und Schülerinnen nutzen Werkzeuge, um Ideen zu visualisieren.

Zu einem vorgegebenen Thema betrachten und analysieren sie Bilder und Medienprodukte. Sie sind befähigt, die Bilder und Medienprodukte mit einer angemessenen und situationsbezogenen Wortwahl zu beschreiben. Sie planen die Arbeitstätigkeiten und führen mit den passenden Werkzeugen den Auftrag technisch korrekt aus.

Sie nutzen die technischen Hilfsmittel und Methoden für die Erstellung von Bildern, Grafiken und Layoutdateien. Sie erläutern den Arbeitsablauf und wählen den effektivsten Weg aus.

Die Schülerinnen und Schüler beurteilen ihre Arbeitsergebnisse kritisch, geben konstruktives Feedback und führen eine Fehlerkorrektur durch. Sie übernehmen Verantwortung für das eigene Handeln und schätzen die eigene Arbeitsleistung richtig ein. Sie sind offen für neue technische und gestalterische Entwicklungen.

Inhaltsvorschläge:

Kameratechnik

Fototechnik

Bildbearbeitungsprogramme

Grafikprogramme

Layoutprogramme

Hilfsprogramme

Abbildungsmaßstäbe

Satzspiegelberechnungen

Manuskriptberechnungen

Scanauflösung

Symmetrie

Fachbegriffe auch in italienischer und englischer Sprache

Beschreibung von Produkten

Lernfeld 2.2: Grafik-Design und Typografie im Entwurf anwenden

Zeitrictwert: 6 Wochen

Ziel:

Die Schüler und Schülerinnen diskutieren und beurteilen Grafik-Design und wenden die Regeln der Typografie an.

Sie lernen auf die Kundenwünsche einzugehen und gezielte Fragen zu stellen, um Unklarheiten auszuräumen und den Kundenauftrag zu präzisieren.

Auf dieser Basis erstellen sie Entwürfe und grafische Konzepte. Diese werden im Team präsentiert und diskutiert und dabei die Fachsprache eingesetzt.

Sie nutzen geeignete Werkzeuge für die Planung und die Präsentation vor dem Kunden.

Bei der Entwicklung eines Corporate Designs wird auch das entsprechende Manual festgelegt.

Sie analysieren und bestimmen die Wirkung von Medien im öffentlichen Umfeld.

Inhaltsvorschläge:

Stilrichtungen des Grafikdesigns

Werbetypografie

Brainstorming, Mindmapping

Corporate Design

Mikro- und Makrotypografie

Manuskriptbearbeitung und -korrektur

Technische Auftragsbeschreibung

Funktion und Wirkung von Medien in der Öffentlichkeit

Nutzenberechnungen

Papiergewichtsberechnungen

Papierpreis

Werbesprache

Tabellenkalkulationsprogramme

Lernfeld 2.3: Printprodukte gestalterisch und technisch ausführen

Zeitrictwert: 12 Wochen

Ziel:

Die Schülerinnen und Schüler führen Kundenaufträge im Akzidenzbereich gestalterisch und technisch aus.

Dabei berücksichtigen sie die Kundenwünsche, korrigieren Texte und Daten und planen die Auftragsabwicklung. Die Tätigkeiten werden im Team koordiniert.

Unter Anwendung der Regeln der Typografie und Orthografie wird das Produkt gestaltet und an bereits vorhandene Drucksachen angepasst.

Sie nutzen geeignete Werkzeuge und erstellen eigenverantwortlich das Produkt. Sie führen den vereinbarten Kundenauftrag fachgerecht aus und übergeben die druckfertigen Daten.

Die Qualität der Arbeit wird beurteilt.

Inhaltsvorschläge:

Werbedrucksachen/Geschäftsdrucksachen/Akzidenz

Layoutprogramme

Texterfassung, -korrektur

Korrekturzeichen

Tabellensatz

Datenverwaltung

Auftragsabwicklung

Endkontrolle/Datenweitergabe

Materialberechnung Papier

Materialberechnung Farbe und andere Materialien

Tabellenkalkulationsprogramme

Datenbanken

DIN 5008, z. B. Schreibung von Straßennamen

Lernfeld 2.4: Einfache Webseiten gestalten

Zeitrictwert: 2 Wochen

Ziel:

Sie setzen sich mit dem Internet in gestalterischer und technischer Hinsicht auseinander und gestalten einfache Webseiten.

Hierzu werden mit dem Kunden die Inhalte und die Funktionalität der Webseite festgelegt. Die Schülerinnen und Schüler erstellen Skizzen und wenden die Bildschirmtypografie an. Sie vergleichen und beurteilen bestehende Webseiten. Sie nutzen geeignete Programme für die Erstellung der einzelnen Seiten. Dabei optimieren sie die Bilder, kürzen und formatieren die Texte und bauen die Seiten unter Berücksichtigung des Nutzers auf. Die Seiten werden ins Netz gestellt und getestet.

Sie kennen verschiedene Internetdienste und die damit zusammenhängenden Vorteile und Gefahren.

Inhaltsvorschläge:

- Internetdienste
- Datenschutz und Internetrecht
- Usability
- Suchmaschine
- HTML-Programmierung
- Navigation und Verlinkung
- Bildoptimierung
- Netiquette

Lernfeld 2.5: Einen Auftrag im Team durchführen

Zeitrichtwert: 2 Wochen

Ziel:

Die Schülerinnen und Schüler führen als Team selbstständig und eigenverantwortlich einen Auftrag durch.

In der Planungsphase werden Ablauf, Termine und Kosten bestimmt und bei der Durchführung berücksichtigt. Dabei nutzen sie Planungsmethoden und –instrumente. Sie entwickeln kreativ Ideen und fertigen Entwürfe an. Sie beurteilen ihre Entwürfe und treffen eine Auswahl. Diese wird anschließend realisiert, dokumentiert und die fertigen Daten übergeben. Das Endergebnis wird vor einem Plenum präsentiert.

Inhaltsvorschläge:

- Ideenfindung
- Teamkommunikation
- Projektplanung und -überwachung
- Übernahme von Verantwortung
- Realisierung im Team
- Kundenpräsentation
- Qualitätskontrolle

Lernfeld 3.1: Bilder und Illustrationen herstellen, um Ideen zu visualisieren

Zeitrictwert: 7 Wochen

Ziel:

Die Schüler und Schülerinnen führen Kundenaufträge für die Bilderstellung und Illustrationsumsetzung kreativ und technisch aus.

Dabei klären sie die Kundenwünsche. Sie initiieren Kontakte und Gespräche, greifen Themen gezielt auf und gehen auf den Kunden individuell ein. Sie denken in Zusammenhängen und stellen fächerübergreifende Querverbindungen her. Die Schüler kennen die Notwendigkeit des schlüssigen Argumentierens und überzeugen mit fachlichen und sprachlichen Mitteln.

Sie nutzen die technischen Hilfsmittel für die Bilderstellung und Optimierung und stellen gebrauchsfertige Daten her. Sie ermitteln und nutzen die aktuellen Trends der Fotografie, sie führen Manipulationen an Bildern aus. Sie arbeiten in den Rollen als Fotograf, Bildbearbeiter und Gestalter zielgerichtet zusammen. Sie kennen die Bedeutung des Urheberrechts für das eigene Werk.

Im Bereich der Illustration fertigen sie Handskizzen an und führen diese am Computer aus.

Sie stellen ihre Arbeitsergebnisse vor, beurteilen diese gegenseitig und geben konstruktives Feedback und nehmen es an. Die Ergebnisse werden in ihrer Wirkung beschrieben und argumentiert.

Sie sind authentisch und reflektieren eigene Motive und Einstellungen

Sie drücken sich in Deutsch und Italienisch in Schrift und Sprache korrekt aus und verständigen sich in Englisch.

Inhaltsvorschläge:

Fototechnik und Aufnahmemethodik

Bildoptimierung

Bildcomposings

Illustrationstechniken

Diagramme

Urheberrecht und Medienrecht

Arbeitszeitberechnung

Kostenstellenanalyse und Kostenargumentation

Kostenvoranschlag und Nachkalkulation

Argumentationstechniken

Descriptive writing

Statistik und Funktionen

Tabellenkalkulation

Auswertung von Ergebnissen

Lernfeld 3.2: Entwürfe für Werksatz und Anzeigensatz erstellen

Zeitrichtwert: 3 Wochen

Ziel:

Die Schüler und Schülerinnen diskutieren und beurteilen Grafik-Design für den Werksatz und die Anzeigengestaltung. Sie wenden die Regeln der Typografie und Rechtschreibung an.

Zu einer Kundenanfrage erstellen sie Entwürfe und grafische Konzepte. Für die Planung von Büchern und Zeitungen werden Zielgruppen und deren Anforderungen berücksichtigt. Die Aspekte der Lesbarkeit, Handhabung, Drucktechnik und Kosten werden in die Planung mit einbezogen. Sie wenden die für den Auftrag optimalen Werkzeuge fachgerecht an.

Für die Anzeigengestaltung werden mehrere Vorschläge entwickelt. Diese werden im Team diskutiert und bewertet.

Für die Kostenkalkulation werden Tabellen und Mediadaten der Partner bzw. Lieferanten hinzugezogen.

Die Präsentation vor dem Kunden wird vorbereitet und durchgeführt. Sie reagieren angemessen auf Reklamationen.

Inhaltsvorschläge:

Brainstorming

Werbetexterstellung und Werbesprache

Mediadaten und Mediaplan

Kontrast und Wirkung

Anwendung von Mikro- und Makrotypografie

Anzeigenplanung und -ausführung für Zeitungen

Projektmanagement

Gestaltung von Zeitungen, Büchern und Katalogen

Musterseiten

Automatisierung

Technische Auftragsbeschreibung

Kalkulation für Großaufträge

Nachkalkulation

Lernfeld 3.3: Printprodukte gestalterisch und technisch ausführen

Zeitrictwert: 12 Wochen

Ziel:

Die Schülerinnen und Schüler führen Kundenaufträge im Werksatzbereich gestalterisch und technisch aus.

Dabei ermitteln sie die Kundenwünsche und planen die Auftragsabwicklung. Es werden Ideen, Meinungen und Ratschläge von Fachkollegen mit einbezogen. Sie erstellen den Vorentwurf und präsentieren diesen mit einem Angebot. Bei der Gestaltung werden die Regeln der Typografie eingebunden. Die Schülerinnen und Schüler berücksichtigen die speziellen Bedingungen für die Verwendung des Produktes.

Sie nutzen geeignete Werkzeuge und erstellen das Produkt in kürzester Zeit in bester Qualität. Sie sichern die Daten und geben sie zur anschließenden Verwendung weiter.

Die Qualität der Arbeit wird beurteilt.

Inhaltsvorschläge:

Gestaltung mit Berücksichtigung der Weiterverarbeitung
Materialverbrauch und Kostenkalkulation
Buchherstellung
Manuskriptberechnung
Kataloge
Zeitungen
Datenverwaltung, Datenweitergabe
Druckformherstellung
Endkontrolle
Kostenstellenanalyse
Betriebskennzahlen
Differenzierung verschiedener Printmedien
journalistische Texte

Lernfeld 3.4: Non-Print-Produkte gestalterisch und technisch ausführen

Zeitrichtwert: 8 Wochen

Ziel:

Die Schülerinnen und Schüler führen Non-Print Produkte gestalterisch und technisch aus.

Hierzu werden mit dem Kunden die Inhalte und die Funktionalität festgelegt. Die Schülerinnen und Schüler erstellen Skizzen und Storyboards. Sie entwickeln ihre Kreativität im Umgang mit den Non-Print-Medien.

Sie nutzen passende Werkzeuge für die Erstellung der einzelnen Medien. Dabei optimieren sie die Bilder, Videos und Tondateien und fügen diese zusammen, vergleichen und beurteilen bestehende Produkte mit dem eigenen Ergebnis. Die Daten werden auf ihre Brauchbarkeit und Handhabung hin getestet. Die Daten werden optimiert und dem Kunden zur Verfügung gestellt.

Außerdem analysieren und bewerten sie Spielfilme, vergleichen diese mit den literarischen Vorlagen.

Inhaltsvorschläge:

Brauchbarkeit und Handhabung
Erweiterte Web-Programmierung
Tonaufnahme
Videoaufnahme
3D-Gestaltung
Bild- und Tonoptimierung
Platzkostenrechnung
Flächen- und Körperberechnungen
Filmanalyse literarischer Vorlagen

Lernfeld 3.5: Einen Auftrag selbständig durchführen

Zeitrictwert: 2 Wochen

Ziel:

Die Schülerinnen und Schüler führen selbständig eigenverantwortlich einen komplexen Auftrag durch.

In der Planung werden Termine und Kosten bestimmt und in der Durchführung berücksichtigt. Dabei nutzen sie Planungsmethoden und –instrumente.

Sie entwickeln kreativ Ideen und fertigen Entwürfe an. Sie arbeiten alleine konstruktiv und produktiv.

Sie beurteilen ihre Entwürfe und treffen eine Auswahl. Diese wird anschließend realisiert. Das Endergebnis wird präsentiert, dokumentiert und die fertigen Daten übergeben.

Sie entwickeln eine Eigenverantwortung für das eigene und gemeinschaftliche Lernen und Arbeiten.

Inhaltsvorschläge:

Ideenfindung

Projektplanung und -überwachung

Projektkalkulation, Kalkulationsprogramme

Übernahme von Verantwortung

Eigenständige Realisierung

Kundenpräsentation

Qualitätskontrolle

Platzkostenrechnung mit Kalkulationsprogramm