

Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg

Bildungsplan zur Erprobung

**Bildungsplan
für das Berufskolleg
für Grafik-Design**

Schuljahr 1, 2 und 3

**Baden-
Württemberg**



**Der Bildungsplan tritt
für das 1. Schuljahr
am 1. August 2019,
für das 2. Schuljahr
am 1. August 2020 und
für das 3. Schuljahr
am 1. August 2021 in Kraft.**

Inhalt

Der besondere Erziehungs- und Bildungsauftrag des Berufskollegs

Der Erziehungs- und Bildungsauftrag des Berufskollegs für Grafik-Design

Der Erziehungs- und Bildungsauftrag des Berufskollegs für Grafik-Design.....	3
Mathematik I	6
Grafikdesign.....	18
Typografie.....	29
Fotodesign	40
Freies Zeichnen	51
Schriftgrafik.....	62
Kunstgeschichte	71
Werbelehre und Werbetext	79
Medientechnik.....	91

Der Erziehungs- und Bildungsauftrag des Berufskollegs für Grafik-Design

Zielsetzung

Die Ausbildung am Berufskolleg für Grafik-Design vermittelt und fördert inhaltliche, gestalterische und technische Fertigkeiten für die Konzeption, den Entwurf, die Planung und die Ausführung von visuellen Konzepten. Die dreijährige Vollzeitausbildung vermittelt ein praxisorientiertes Fundament für die spätere Tätigkeit. Ziel der Ausbildung ist es, jeder Schülerin und jedem Schüler über die gesamte Ausbildungszeit Fähigkeiten zu vermitteln, die für das weite Berufsfeld eines Grafik-Designers notwendig sind.

Das Aufgabenfeld der staatlich geprüften Grafik-Designer umfasst sämtliche Bereiche der visuellen Kommunikation, insbesondere Werbung, Markenkommunikation, Informationsgrafik und Illustration. Sie arbeiten in Werbe-, Design- und Digitalagenturen, in Werbeabteilungen großer Unternehmen, in Verlagen, Animations- und Gamedesign-Studios, bei Rundfunkanbietern oder als Freelancer in interdisziplinären Netzwerken. Je nach Schwerpunktsetzung gestalten sie zwei- und dreidimensionale Inhalte für Print-, Digital- und zeitbasierte Publikationen und Produkte, bereiten diese nach gestalterischen und technischen Maßstäben auf und präsentieren ihre Entwürfe.

Neben ihren fachbezogenen Tätigkeiten beraten staatlich geprüfte Grafik-Designer Auftraggeber, terminieren Projekte und kalkulieren grafische Leistungen nach gültigen Branchenstandards. Sie arbeiten im Team und stehen im projektbezogenen Austausch mit Fotografen, Programmierern, Druckbetrieben, Textern und anderen Angehörigen angrenzender Berufe.

Die dreijährige Vollzeitausbildung vermittelt ein praxisorientiertes Fundament für die spätere Tätigkeit. Ein breites Spektrum beruflicher Grundlagen ermöglicht eine der Begabungsrichtung und persönlichen Entfaltung entsprechende Spezialisierung. Soweit es sinnvoll ist, werden die Arbeiten im Team, die Verbalisierung eigener Entwurfsvorstellungen in der Fachdiskussion und die selbständige Präsentation von Lösungsvorschlägen geübt.

In diesem Zusammenhang präsentieren die Schülerinnen und Schüler eigene Arbeitsergebnisse in der Öffentlichkeit. Dies zum Beispiel auf Ausstellungen inner- und außerhalb der Schule oder mit regionalen, zentralen Wettbewerbsteilnahmen.

Aufnahmeverfahren

In der Aufnahmeprüfung werden in erster Linie die konzeptionellen und gestalterischen Fähigkeiten der Bewerber festgestellt. Wesentliche Kriterien sind dabei Kreativität, zeichnerische und künstlerische Grundlagen, konzeptionelles Denken sowie handwerkliche Sauberkeit. Die in einer Bewerbungsmappe vorgelegten Arbeiten müssen deutlich über das Stadium von flüchtigen Entwürfen hinausgehen und die Neigung für das Berufsfeld erkennen lassen.

Da sowohl die Ausbildung als auch die spätere Arbeit als Grafik-Designer ein besonderes Maß an Flexibilität, Arbeitsdisziplin und Teamfähigkeit beanspruchen, können in einem Fachgespräch die persönliche Motivation sowie die Eignung hinsichtlich der für den Beruf erforderlichen Sozialkompetenzen beurteilt werden. Bisher erbrachte schulische Leistungen, Praktika sowie außerschulische Projekte sollten hierbei Berücksichtigung finden und für die Beurteilung herangezogen werden.

Alles Weitere wird in der jeweils gültigen Fassung der Verordnung des Kultusministeriums über die Ausbildung und Prüfung an den dreijährigen Berufskollegs für Design (APrOBKDesign) geregelt.

Abschluss

Die Ausbildung am Berufskolleg für Grafik-Design endet mit einer schriftlichen, praktischen und mündlichen Prüfung. Nach Bestehen der Prüfung sind die Absolventen berechtigt, den Titel „Staatlich geprüfter Grafik-Designer“ bzw. „Staatlich geprüfte Grafik-Designerin“ zu führen.

Mit Zusatzunterricht und Zusatzprüfung in Englisch II und Mathematik II kann in Verbindung mit der Abschlussprüfung die Fachhochschulreife erworben werden.

Profil und berufsbezogene Fächer

Der Erziehungs- und Bildungsauftrag wird in den künstlerisch-gestalterischen Fächern des berufsbezogenen Bereichs wie Grafik-Design, Typografie, Fotodesign, Freies Zeichnen und Schriftgrafik und in dem mehr technisch-handwerklichen Fach Medientechnik verwirklicht. Weitere Fächer des berufsbezogenen Bereichs mit hauptsächlich theoretischem Bezug – Werbelehre und Werbetext, Kunstgeschichte sowie Mathematik I – kommen hinzu. In den Fächern der Allgemeinbildung soll – wo möglich – ein Berufsbezug hergestellt werden, so dass die Schülerinnen und Schüler in der Lage sind, ihre Arbeit im sozialen, kulturellen, wirtschaftlichen und politischen Kontext zu reflektieren. Dies gilt auch für den weltanschaulichen Unterricht.

Der fachpraktische Unterricht in den künstlerisch gestalterischen Fächern ist von der Lehrmethode eines künstlerischen Arbeitsunterrichts geprägt, indem projekthafte Lösungen von Gestaltungsproblemen im Vordergrund stehen. Innerhalb des Design-Prozesses werden die Schülerinnen und Schüler individuell beraten und gefördert. Sie erhalten ein regelmäßiges Feedback seitens der betreuenden Lehrpersonen. Die Umsetzung erfolgt analog und digital mit branchenüblicher Hard- und Software. Ziel der Ausbildung ist es, jeder Schülerin und jedem Schüler über die gesamte Ausbildungszeit Fähigkeiten zu vermitteln, die für das weite Berufsfeld eines Grafik-Designers notwendig sind. Dabei entsteht ein individuelles Portfolio, welches Grundlage ist für eine professionelle Bewerbung in den Berufsfeldern des Grafik-Designs.

Im ersten Schuljahr werden in den künstlerisch-gestalterischen Fächern die Grundlagen der Gestaltung vermittelt. Die Schülerinnen und Schüler lernen bewusstes Sehen ihrer Umwelt und Erfahrung mit reduzierten Mitteln. Die Schulung des analytischen und konzeptionellen Denkens steht beim gezielten Umgang mit Inhalt und Form im Mittelpunkt. Das theoretisch Gelernte setzen sie in Übungen und kleineren Projekten praktisch um.

Das technisch-handwerklich ausgerichtete Fach Medientechnik vermittelt die fachlich orientierte Handhabung, Einsatzbereiche und technische Möglichkeiten der jeweils in der Branche üblichen und aktuellen Software. Mobile Endgeräte kommen hierbei ebenso zum Einsatz wie der stationäre Computer mit branchenüblichen Eingabegeräten. Der praktische Unterricht wird durch fachtheoretische Inhalte ergänzt und Theorie und Praxis werden in wechselseitigen Bezug gebracht.

Im zweiten und dritten Schuljahr ist der Unterricht zunehmend auf die fächerübergreifende, projekthafte, praxisorientierte Anwendung des Grafik-Designs ausgerichtet. Die konzeptionellen und formalen Gesichtspunkte der grafischen Gestaltung werden in den anwendungsbezogenen Fächern Grafik-Design, Typografie, Fotodesign, Illustration, Schriftgrafik und Werbelehre/-text an ausgewählten Beispielen in konkrete Projektaufgaben eingebracht. Im Fach Projektbasiertes Arbeiten werden im dritten Schuljahr Kompetenzen im Bereich Projektmanagement vermittelt, die in den fächerübergreifenden Projekten konkrete Anwendung finden.

Durch den wissenschaftspropädeutischen Ansatz setzen die Schülerinnen und Schüler ihre Projektarbeit in Bezug zu aktuellen fachwissenschaftlichen Entwicklungen und richten sie an empirischen Methoden der Werbe- und Marktforschung aus.

Mittels eigener Ideenskizzen und Konzeptentwürfen werden in mehreren Varianten Gestaltungsmöglichkeiten für unterschiedliche Szenarien erarbeitet und analysiert sowie visuelle Lösungen dafür entwickelt. Ein ausgewählter Entwurf wird mit handwerklicher Präzision und großer Sorgfalt zur Ausführung weiterentwickelt und professionell präsentiert.

Entsprechend den unterschiedlichen Visualisierungstechniken erhalten die Schülerinnen und Schüler im Fach Medientechnik Kenntnisse über die Möglichkeiten der drucktechnischen Weiterverarbeitung und der digitalen Realisierung ihrer Entwürfe. Dabei muss wegen der Vielzahl an technischen Möglichkeiten gerade der Schlüsselqualifikation des eigenverantwortlichen Handelns von Schülerinnen und Schülern besondere Bedeutung beigemessen werden. Eine Beschäftigung mit der Problematik und das Üben im Umgang mit kontemporären Medien über die eigentliche Unterrichtszeit hinaus ist deshalb für die Schülerinnen und Schüler unabdingbar und weitgehend zu ermöglichen.

Zur Präsentation der durchgeführten Projekte werden Präsentationstechniken erlernt und eingeübt. Abschließend werden die eigenen Arbeiten präsentiert.

Mathematik I

Die Inhalte des Faches Mathematik I bilden zunächst die Voraussetzungen für den Zusatzunterricht zur Fachhochschulreife im Wahlfach-Bereich (Mathematik II). Im ersten Schuljahr erarbeiten die Schülerinnen und Schüler die Grundlagen der Analysis. Sie nutzen elementare Kenntnisse, um Rechnungen in einfachen Fällen auch ohne mathematische Hilfsmittel durchzuführen. Sie lernen technische und gestalterische Aufgabenstellungen mathematisch zu erfassen und verwenden dabei die entsprechenden Formeln, Lösungssätze und -wege. Erworbene Kenntnisse und Fähigkeiten werden durch Übungen gefestigt und an praxisbezogenen Aufgabenstellungen erprobt. Am Berufskolleg befinden sich Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlichen Bildungsbiographien. Die dadurch bedingte Heterogenität in den Lernvoraussetzungen erfordert es unter anderem Lernsituationen zu schaffen, die helfen Stärken zu nutzen und Kompetenzen auszubauen, um damit dem Ziel der individuellen Förderung gerecht zu werden. Deshalb steht im ersten Schuljahr genügend Zeit zur Festigung und Vertiefung grundlegender mathematischer Fertigkeiten zur Verfügung. Der Einsatz digitaler Mathematikwerkzeuge (DMW) bietet eine wertvolle Unterstützung bei der Vermittlung der Inhalte und dem Erwerb dieser mathematischen Kompetenzen. Sie helfen beim Entdecken mathematischer Zusammenhänge, fördern das Verständnis durch Veranschaulichung und machen den Blick frei für problemrelevante mathematische Fragestellungen.

Im zweiten und dritten Lehrjahr unterscheidet sich dieses Fach von der allgemeinen Mathematik. Das Fach Mathematik I steht nun in ständiger Korrespondenz mit den Gestaltungsfächern. Fächerübergreifende Projektarbeiten unterstützen die Transferleistung und ergänzen somit den Unterricht der anderen Fächer.

Der Lehrplan legt keine chronologische Anordnung der Inhalte fest – vielmehr will er dazu anregen, thematische Schwerpunkte didaktisch miteinander zu verknüpfen. Die individuelle Gestaltung des Unterrichts soll sich an den vorgestellten Kompetenzen orientieren, die in den Spalten der folgenden Übersicht dargestellt sind. Diese Kompetenzen werden exemplarisch an Hand mathematischer Inhalte und Methoden vertieft.

Im dritten Schuljahr sind ca. 20 % der Unterrichtszeit für die Abschlussprüfung vorgesehen.

Bildungsplanübersicht

Schuljahr	Kompetenzbereiche	Zeitrichtwert	Gesamtstunden	Seite
1	1 Vertiefung grundlegender mathematischer Fertigkeiten	20		8
	2 Ganzrationale Funktionen, ihre Schaubilder und zugehörige Gleichungen	50		9
	3 Grundlagen des Fachrechnens	10	80	10
2	4 Text- und Bildherstellung	18		11
	5 Bedruckstoffe	12		12
	6 Preisberechnungen	5		13
	7 Beschreibende Statistik	5	40	14
3	8 Grundlagen des betrieblichen Rechnungswesens	10		15
	9 Kalkulation	30	40	16

160

Schuljahr 1

Zeitrichtwert

1 Vertiefung grundlegender mathematischer Fertigkeiten 20

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Das Fach Mathematik I bildet die Voraussetzung für den Zusatzunterricht zur Fachhochschulreife im Wahlfach-Bereich (Mathematik II). Hier werden die grundlegenden mathematischen Fähigkeiten und Fertigkeiten wiederholt, gefestigt und vertieft.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

wenden grundlegende mathematische Fertigkeiten, wie Bruchrechnung, Klammerrechnung, Potenzrechnung und Wurzelrechnung an

Bruchrechnung: Erweitern, Kürzen, Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division

Klammerrechnung: Minuszeichen vor der Klammer, Ausmultiplizieren, Ausklammern

Potenzrechnung: Binomische Formeln, Potenzgesetze

Wurzelrechnung: Wurzelgesetze

lösen Gleichungen

Produktform

lösen Gleichungssysteme

Gleichsetzungsverfahren
Einsetzungsverfahren
Additionsverfahren

fakultative Inhalte

Gauß'scher Algorithmus

2 Ganzrationale Funktionen, ihre Schaubilder und zugehörige Gleichungen**50**

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Als ein zentrales Element der Analysis wird der Funktionsbegriff eingeführt. Dabei werden die Eigenschaften und Schaubilder der Funktionen untersucht. Die Schülerinnen und Schüler lösen Gleichungen, die im Zusammenhang mit Funktionen auftreten. Anwendungsbezüge z. B. aus Medientechnik sind zu berücksichtigen.

*Kompetenzen**Impulse/Anregungen*

Die Schülerinnen und Schüler ...

beschreiben Funktionen verbal, durch Schaubild, durch Tabelle und algebraisch

Ganzrationale Funktionen

führen eine Punktprobe durch

ermitteln Schnittpunkte

Nullstellen
Schnittpunkte mit der y-Achse
Gegenseitige Lage von Kurven

lösen Gleichungen

Lösungsverfahren:
-pq-Formel
-abc-Formel

lösen Anwendungsaufgaben

fakultative Inhalte

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler üben grundlegende Rechnungen mit Maßeinheiten. Die Schülerinnen und Schüler lernen diese Erkenntnisse im fachlichen Bereich einzusetzen. Sie erkennen, dass die Mathematik ein nützliches Mittel zur Beschreibung und Lösung technischer, wirtschaftlicher und gestalterischer Probleme darstellt.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

unterscheiden (vergleichen) Maßeinheiten

Point, Pica, Inch

rechnen nichtmetrische Längen um

Point- Millimeter, Inch- Zentimeter

bestimmen Seitenverhältnisse

Querformat, Hochformat, Länge, Breite, Goldener Schnitt

fakultative Inhalte

berechnen den Maßstab

berechnen den Werkumfang (Seitenzahl, Satzspiegel, Zeilenabstand)

Schuljahr 2

Zeitrichtwert

4

Text und Bildherstellung

18

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler können den Speicherbedarf von digitalen Daten berechnen.

*Kompetenzen**Impulse/Anregungen*

Die Schülerinnen und Schüler ...

berechnen den Speicherbedarf unter Berücksichtigung von Farbtiefe, Auflösung und Ausgabeformat

Digitalisierung, Datenmengen, Bilddaten, Farbmodi, Kompression, ppi, dpi, lpi, Datenübertragungsrate und -dauer

Bezug nehmen zu Medientechnik LPE 4

skalieren Bilddaten unter Berücksichtigung von Auflösung und Ausgabeformat

Übertragungsdauer, Pixelfrequenz

Bezug nehmen zu Fotodesign LPE 7

fakultative Inhalte

Codierung

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler ermitteln den Papierpreis und die Transportkosten für einen Druckauftrag. Bezug nehmen zu Medientechnik LPE 1

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

erfassen den Aufbau der Papierformate rechnerisch

DIN-Formate
Nutzen
Endformate
Rohformate
Bezugnahme zum Fach Medientechnik, LPE 1

berechnen Papierkosten für Druckaufträge

Auflage
Zuschuss
Papierpreis

berechnen das Papiergewicht, die Papiermasse

Flächenbezogene Masse
1000-Bogen-Gewicht
Auflage
Zuschuss

fakultative Inhalte

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage eine Rechnung zu schreiben.

*Kompetenzen**Impulse/Anregungen*

Die Schülerinnen und Schüler ...

kalkulieren Preise

Prozentrechnung / Dreisatz
Rabatt
Skonto
Mehrwertsteuer

ermitteln den Zahlungsbetrag

Listenpreis
Zahlungsbetrag

fakultative Inhalte

Bezugnahme zum Fach Wirtschafts- und Sozialkunde:
Vorwärts- und Rückwärtskalkulation

Gehaltsabrechnung

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler können Infografiken analysieren.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

kennen die Grundbegriffe der Statistik

Häufigkeit, Mittelwerte

beschreiben und erstellen Diagramme- bzw. Tabellen

Histogramme
Infografik
Bezug nehmen zu Typografie LPE 6

fakultative Inhalte

Standardabweichung

Varianz

Kombinatorik

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler beschreiben die Aufgaben des betrieblichen Rechnungswesens.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

unterscheiden Kostenarten

Einzelkosten
Gemeinkosten
Fixkosten
variable Kosten

erläutern wichtige Begriffe des betrieblichen
Rechnungswesens

Inventur
Bilanz
Buchführung

fakultative Inhalte

Bezug nehmen zu Wirtschafts- und Sozialkunde:
Checkliste Selbstständigkeit
Einkommenssteuererklärung

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler ermitteln projekt- und auftragsbezogene Kosten.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

ermitteln das Gestaltungshonorar, bzw. den Stundensatz

BDG
AGD
Tarifvergütungsvertrag

berechnen die Projektkosten

Produktionskosten
Druckkosten
Mediaplanung
Streumittel (Plakat, Radio, TV)

Bezugnahme zum Fach Werbelehre und Werbetext

vergleichen Fremdleistungen

Recherche
Angebotseinholung

fakultative Inhalte

Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg

Bildungsplan zur Erprobung

**Bildungsplan
für das Berufskolleg
für Grafik-Design**

Schuljahr 1, 2 und 3

Grafikdesign



**Der Bildungsplan tritt
am _____ in Kraft.**

Grafikdesign

Im Fach Grafikdesign erhalten die Schülerinnen und Schüler eine umfassende berufliche Grundbildung. Sie lernen die wesentlichen Aufgabenbereiche des Grafikdesigns kennen und erfahren eine Einführung in die weiteren Zusammenhänge der visuellen Kommunikation. Die Schülerinnen und Schüler erfassen die notwendigen Vorgänge von Konzeption, Entwurf und Ausführung. Dabei werden sie in die Lage versetzt, solche Aufgaben für aktuelle analoge und digitale Medien zu gestalten und zu realisieren.

Im ersten Schuljahr erarbeiten die Schülerinnen und Schüler die bildnerischen Grundlagen des Grafikdesigns im gegenständlichen und ungegenständlichen Bereich. Während des zweiten und des dritten Schuljahres orientiert sich die Arbeit der Schülerinnen und Schüler an geeigneten angewandten Aufgaben des Grafikdesigns. Die kreative Entwurfsarbeit und die praxisnahe Ausführung mit zeitgemäßer Technik gehen eine notwendige Synthese ein. In geeigneten Projekten werden auch fächerübergreifende Arbeiten zur Ausführung gebracht.

Exkursionen, Ausstellungs- und Messebesuche gehören zu einer umfassenden Ausbildung und schaffen Querverbindungen, die in konkrete angewandte Aufgaben eingebracht werden können.

Bildungsplanübersicht

Schuljahr	Kompetenzbereiche	Zeitrichtwert	Gesamtstunden	Seite
1	1 Grundlagen der Gestaltung	180	280	20
	2 Farbe	20		21
	3 Projektarbeit	80		22
2	4 Visuelle Kommunikation	70	280	23
	5* Konzeptionelles Gestalten analog und digital*	180		24
	6 Dreidimensionales Gestalten analog und digital	30		25
3	7 Crossmediale Produkte	140	280	26
	8* Entwicklung und Realisation gestalterischer Konzeptionen analog und digital*	140		27
<i>* Schwerpunkte als Wahlmöglichkeit</i>			840	

1

Grundlagen der Gestaltung**180**

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler begreifen Aufgaben und Bereiche des Grafikdesigns. Sie gestalten Bildflächen mit verschiedenen grafischen Mitteln und Materialien. Dabei erproben sie gezielt und experimentell grafische Ausdrucksformen und entwickeln eigene Bildideen. Sie erstellen Kompositionen mit den klassischen Mitteln der grafischen Gestaltung.

*Kompetenzen**Impulse/Anregungen*

Die Schülerinnen und Schüler ...

setzen sich mit dem Designbegriff und dem Designprozess im Hinblick auf Inhalt, Form und Visualisierung auseinander und grenzen beides von Handwerk und Kunst ab

Designgeschichte, Designströmungen

wenden grafische Grundelemente gestalterisch an

Formate
Kompositionsprinzipien
Reduktion

beachten Gesichtspunkte der Flächen- und Bildgestaltung in analogen und digitalen Gestaltungsprozessen

Kompositionsübungen

Kontraste
Gleichgewicht/Harmonie
Rhythmus

Wahrnehmungs- und Gestaltgesetze

wenden die Grundlagen des räumlichen Gestaltens analog und digital an

Perspektive

Parallelperspektive
Fluchtpunktperspektive
Farbperspektive

fakultative Inhalte

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler lernen die Gesetzmäßigkeiten der Farbe kennen und nutzen diese bewusst zur Gestaltung. Sie erzielen mit dem Einsatz der Farbe Wirkung, Ausdruck und Bedeutung und erreichen eine angemessene Komplexität und Prägnanz in der Gestaltung.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

kennen wichtige Theorien und Gesetzmäßigkeiten der Farbgestaltung

physikalisch-physiologische Grundlagen
Farbmodelle

beurteilen formale Gesichtspunkte der Farbgestaltung und wenden diese an

Farbkomposition in der Fläche

Kontraste
Gleichgewicht
Harmonie/Disharmonie

wenden psychologische Farbwirkungen an

Farbpsychologie

subjektive Farbklänge
Assoziationskraft der Farben
Farbsymbolik

gestalten mit Farbe

experimentelle Anwendung
Projektarbeit
digitale Umsetzung

fakultative Inhalte

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler wenden die Grundlagen der visuellen Kommunikation gezielt in einer komplexen Designaufgabe mit vorgegebenem Szenario an.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

wenden die Grundlagen der Gestaltung in einem Projekt an

Linie, Fläche, Form, Körper, Raum

Printprodukt
dreidimensionales Produkt
Bewegtbild

fächerübergreifendes Arbeiten

fakultative Inhalte

4

Visuelle Kommunikation

70

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler lernen die Mittel der visuellen Kommunikation kennen und setzen diese in eigenen Gestaltungskonzepten um.

*Kompetenzen**Impulse/Anregungen*

Die Schülerinnen und Schüler...

analysieren grafische Zeichen und entwerfen mit analogen und digitalen Mitteln eigene grafische Zeichen

Grundlagen der Semiotik:
Syntaktik, Semantik, Pragmatik
Index, Ikon, Symbol

Piktogramm
Signet/Logo/Wort-Bild-Marke
Leitsystem

analysieren differenziert Corporate-Design-Anwendungen und entwickeln und gestalten Corporate-Design-Konzepte analog und digital

Briefing
Konzeption
Konzeptionstechniken
Kreativitätstechniken
Ausführungstechniken

crossmediales Gestalten
Präsentation

fakultative Inhalte

5*

Konzeptionelles Gestalten analog und digital*

180

** Schwerpunkte als Wahlmöglichkeit*

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schwerpunktsetzung bietet den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, sich vertieft mit Medienprodukten aus den Bereichen Print, Interaktion und Audiovision auseinanderzusetzen. Die Inhalte aus den verschiedenen Bereichen können auch miteinander kombiniert werden.

Durch die im Unterricht gesetzten Schwerpunkte wird den Schülerinnen und Schülern ermöglicht, sich vertiefend mit spezifischen Anforderungen einer vielfältigen Medienlandschaft auseinanderzusetzen.

*Kompetenzen**Impulse/Anregungen*

Die Schülerinnen und Schüler ...

*analysieren, entwerfen und gestalten Printmedien

Informationsdesign
Editorial-Design
Werbung

Bildweltentwicklung
Storytelling

*analysieren, entwerfen und gestalten interaktive Medien

Screendesign
Interfacedesign
Webdesign
App-Design

Mock-Up
Prototyping

*entwerfen Anwendungen für narrative und zeitbasierte Medien

Storyboard
Trickfilm
Motion-Graphics
Game/App
Comic

fakultative Inhalte

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler lernen dreidimensionale Medien und Produkte kennen, analysieren, konzipieren und produzieren diese.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

konzipieren, produzieren und präsentieren
dreidimensionale Medienprodukte analog und
digital

Verpackungsdesign
Ausstellungs- und Messedesign
3D-Visualisierung
Modellbau, Werkstoffe
Produktdesign, Nachhaltigkeit

fakultative Inhalte

3D-Druck

Schuljahr 3

Zeitrichtwert

7

Crossmediale Produkte**140**

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit komplexen analogen und digitalen Medien auseinander, konzipieren eigene Medienprodukte und produzieren diese.

*Kompetenzen**Impulse/Anregungen*

Die Schülerinnen und Schüler ...

konzipieren und gestalten analoge und digitale Medien

fächerübergreifendes Projekt

Kommunikation
Werbung
Narration

3D-Produktvisualisierung
Messedesign
Interface-Design
Webdesign
Soziale Medien
Animation
Motion-Design
Werbespot

fakultative Inhalte

8* **Entwicklung und Realisation gestalterischer Konzeptionen*** **140**
**Schwerpunkte als Wahlmöglichkeit*

Die Schwerpunktsetzung bietet den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, sich vertieft mit Medienprodukten aus den Bereichen Print, Interaktion und Audiovision auseinanderzusetzen. Die Inhalte aus den verschiedenen Bereichen können auch miteinander kombiniert werden.

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht die Ziele:

Durch die im Unterricht gesetzten Schwerpunkte setzen sich die Schülerinnen und Schülern vertiefend mit spezifischen Anforderungen der vielfältigen Medienlandschaft auseinander.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

*konzipieren und gestalten visuelle Medien analog und digital

Corporate Design
 Werbekonzeption
 freie Themenwahl

Präsentationstechniken und Hilfsmittel
 visuelle und verbale Präsentation

*konzipieren und gestalten interaktive Medien analog und digital

Screendesign
 App-Design
 freie Themenwahl

Präsentationstechniken und Hilfsmittel
 visuelle und verbale Präsentation

*konzipieren audiovisuelle Medien analog und digital

Animation
 Motion-Design
 Gamedesign
 freie Themenwahl

Präsentationstechniken und Hilfsmittel
 visuelle und verbale Präsentation

fakultative Inhalte

Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg

Bildungsplan zur Erprobung

**Bildungsplan
für das Berufskolleg
für Grafik-Design**

Schuljahr 1, 2 und 3

Typografie



**Der Bildungsplan tritt
am _____ in Kraft.**

Typografie

Die Schülerinnen und Schüler lernen im Fach Typografie die Funktion und den Einsatz typografischer Gestaltungsmittel innerhalb des Entwurfsprozesses kennen. Notwendige Abläufe beim typografischen Entwerfen, wie Konzeption und Idee, Skizze und Layout und die abschließende technische Ausführung, werden an geeigneten Aufgaben erlernt.

Im ersten Ausbildungsjahr wird der Schwerpunkt auf grundlegende Betrachtungen gesetzt: die Entwicklung der Schrift, die Vielfalt der Schriftarten und deren Gliederung in Schriftgruppen sowie das Zusammenspiel aller typografischen Elemente. Hierbei lernen die Schülerinnen und Schüler die Einsatzmöglichkeiten von Schriftart, -größe, -stärke und -duktus, von Zeilenformen und Textanordnungen kennen. Sie lernen, sich der Komplexität typografischer Mittel bewusst zu werden und diese sinnvoll, zweckdienlich und mit dem nötigen Gespür für Ästhetik einzusetzen.

Außerdem lernen die Schülerinnen und Schüler die Behandlung von Format, Fläche und Freiraum, von Satzspiegel, Raster. In den anschließenden beiden Ausbildungsjahren wird durch angewandte, praxisnahe Aufgabenstellung und durch theoretische Erörterungen die Realisierung umfangreicher Arbeiten erprobt. So wird zum Beispiel in Übungen und größeren Projektarbeiten die Fähigkeit ausgebaut, bei der Gestaltung von Anzeigen(-serien), Plakaten, Zeitschriften, Prospekten, Erscheinungsbildern usw. theoretisches Wissen in praktische Arbeit umzusetzen. Dies auch und besonders unter Einbeziehung zeitgemäßer Technologien.

Die Schülerinnen und Schüler werden in die Lage versetzt, typografische Gestaltungsaufgaben konzeptionell und handwerklich zu realisieren und diese vom Layout bis zur Druckreife auszuführen.

Der Besuch von Werbeagenturen und Ausstellungen sowie Betriebsbesichtigungen und Studienfahrten sind Bestandteil des Unterrichts im Fach Typografie.

Im dritten Schuljahr sind ca. 20 % der zur Verfügung stehenden Zeit für die Prüfung vorgesehen.

Bildungsplanübersicht

Schuljahr	Kompetenzbereiche	Zeitrichtwert	Gesamtstunden	Seite
1	1 Typografische Mittel und Gestaltungselemente	50	160	31
	2 Mikro- und Makrotypografie	50		32
	3 Das typografische Raster	60		33
2	4 Semiotik in der Typografie und ihre digitale Umsetzung	40	160	34
	5 Typografische Konzeption und digitale Umsetzung	90		35
	6 Informationstypografie	30		36
3	7 Typografie in digitalen Medien	40	160	37
	8 Typografische Projekte	120		38
			480	

1 Typografische Mittel und Gestaltungselemente 50

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler erschließen sich einen Überblick über die Aufgabe und Funktion der Typografie im Bereich der visuellen Kommunikation.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

lernen die Aufgaben und die Bedeutung der typografischen Gestaltung und die Komplexität der Typografie kennen

Gutenberg, bewegliche Letter, Stellung der Typografie im Bereich der visuellen Kommunikation, Behandlung von Typografie in den verschiedenen Medien

setzen sich mit den Grundformen der Typografie auseinander

Anatomie der Buchstaben

unterscheiden und erkennen die wichtigsten Schriftarten

Schriftklassifikationen

erkennen die Hierarchie und die Systematik typografischer Mittel und wenden diese an

Schriftschnitte, Schriftfamilien, typografische Auszeichnungen und ihre Terminologie

beurteilen Typografie im Hinblick auf Zielgruppe und Wirkung

Schriftbeispiele
Analyse
aktuelle Tendenzen in der Typografie

fakultative Inhalte

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler wenden die erlernten Gestaltungsmittel der Typografie analog und digital an.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

erstellen typografische Skizzen

skizzieren von Gemeinen, Versalien, Ziffern, Wörtern

lernen die typografischen Maßsysteme kennen

Funktion des Typometers

setzen typografische Mittel in Bezug auf die Lesbarkeit ein

Schriftgrößen
Zeilenlängen
Absatzgestaltung
Auszeichnungen
Kerning
Laufweite
Zeilenabstand

wenden Texthierarchien an

Headline
Subline
Copy
Marginalien
Farbe
Grauwert
Faltblatt
Einseiter
Prospekt

entwickeln Schriftkompositionen für analoge und digitale Kommunikationsmitteln

Gewichtungen
Schriftmischungen
Größe
Stärke
Rhythmus
Buchumschlag
Wortmarke

fakultative Inhalte

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler lernen die Funktion eines Gestaltungsrasters kennen, konzipieren mediengerechte Gestaltungsraster und wenden sie praxisbezogen an.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

analysieren die Funktion und den Sinn des typografischen Rasters und wenden es an

Rasteranwendung
Arbeitserleichterung unter dem Einsatz von Ordnungssystemen:
Struktur, Wirtschaftlichkeit, Zeitersparnis

entwickeln analog und digital ein Raster als Grundlage des typografischen Seitenaufbaus

Gestaltungsraster
Horizontale und vertikale Einteilung der Fläche,
Formate
Satzspiegel
Spalten
Bild-Textkorrelation

mehrseitige Printprodukte, z. B. Buch, Zeitschrift, Zeitung

digitale Medien

fakultative Inhalte

4 Semiotik in der Typografie und ihre digitale Umsetzung 40

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler analysieren die unterschiedlichen Wirkungen von Schriftzeichen und Schriftstilen. Diese Erkenntnisse setzen sie praxisbezogen ein.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

erkennen die semiotische Bedeutung der Schrift als visuellen Informationsträger

Syntaktik, Semantik, Pragmatik
Lesbarkeit
Interpretation

setzen Schrift anwendungsbezogen analog und digital ein

Schriftzug
Logo
Bezug nehmen zu Inhalten von Grafik-Design

fächerübergreifendes Arbeiten

fakultative Inhalte

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler bewerten Print- und Digitalmedien. Sie erstellen Konzeptionen für typografisch dominierte Kommunikationsmedien und gestalten diese.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

analysieren Besonderheiten individueller
Print- und Digitalmedien

Formate
Bedruckstoffe
Komposition
Schriftwahl, Schriftmischung
Text-Bild-Beziehung
Farbe

entwickeln typografisch dominierte Entwürfe,
wenden ihre erworbenen typografischen
Kenntnisse auf die jeweiligen Gestaltungsphasen
an und reflektieren die Ergebnisse

formale Lösungen in Fläche und Raum
Kontrastbildung
Farbharmonie, Farbwirkung
Gestaltungsphasen
Briefing, Layout, Präsentation, Dokumentation,
Argumentation

Anzeige, Plakat, Broschüre, Verpackung, Buch,
Zeitschrift, Digital Publishing

fächerübergreifendes Arbeiten

fakultative Inhalte

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler wenden Typografie als Struktur und Ordnung gebendes Mittel an.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

übertragen die Gesetzmäßigkeiten der Informationstypografie auf analoge und digitale Anwendungen

Lesbarkeit,
Anschaulichkeit
Klarheit
Übersichtlichkeit

Informationssysteme: Tabellen, Formulare,
Diagramme, Kalendarien, Organigramme,
Gebrauchsanweisungen

Räumliche Leitsysteme: Architektur, Verkehr

Digitale Leitsysteme: UX / UI

fakultative Inhalte

Schuljahr 3

Zeitrichtwert

7

Typografie in digitalen Medien

40

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler erkennen die besonderen typografischen Anforderungen von Non-Print Medien und übertragen diese auf praktische Aufgaben und branchentypische Szenarien.

*Kompetenzen**Impulse/Anregungen*

Die Schülerinnen und Schüler ...

entwickeln Gestaltungslösungen
für digitale Medien

Screen Design
On Air
Digital Devices
UX / UI Design
Type in Motion

fakultative Inhalte

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

In Kooperation mit anderen Fächern wird eine umfassende Problemstellung praxisnah erarbeitet, umgesetzt und präsentiert. Ein Verständnis der Konvergenz der in einzelnen Fächern erworbenen Kompetenzen wird den Schülerinnen und Schülern deutlich.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

planen komplexe typografische Gesamtkonzeptionen unter Einbeziehung digitaler Werkzeuge und Hilfsmittel in allen Entwicklungsphasen

Analyse
Branding
Corporate Design
Editorial Design
Screen Design

anwendungsbezogene
Materialien und Bedruckstoffe

fächerübergreifendes Arbeiten

fakultative Inhalte

Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg

Bildungsplan zur Erprobung

**Bildungsplan
für das Berufskolleg
für Grafik-Design**

Schuljahr 1, 2 und 3

Fotodesign



**Der Bildungsplan tritt
am _____ in Kraft.**

Fotodesign

Das vor allem gestaltungsorientierte Fach Fotodesign zeigt Möglichkeiten auf, mit Hilfe der Fotografie zur Problemlösung in der visuellen Kommunikation beizutragen.

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln als Schwerpunkt Ideen und Konzeptionen zur visuellen Umsetzung. Sie kennen die Grundzüge der fotografischen Aufnahmetechnik und digitalen Weiterverarbeitung. Sie beurteilen Bilder auf ihre Verwendbarkeit, begreifen die Zusammenarbeit mit Berufsfotografen und setzen selbstständig kleinere Projekte um. Hierbei helfen freie Arbeiten auf die Möglichkeiten origineller, an aktuellen Trends orientierter Ergebnisse, hinzuführen. Der Umgang mit aktuellen Medien und Techniken versetzt die Schülerinnen und Schüler in die Lage, komplexe Gestaltungsaufgaben durch Bildideen und deren Umsetzung erfolgreich zu lösen.

Fächerübergreifendes Arbeiten vertieft und festigt die erworbenen Kompetenzen praxisnah. Betriebsbesichtigungen, Ausstellungsbesuche und Exkursionen ergänzen die Ausbildung.

Im dritten Schuljahr sind ca. 20 % der zur Verfügung stehenden Zeit durch Prüfungen belegt.

Bildungsplanübersicht

Schuljahr	Kompetenzbereiche	Zeitrichtwert	Gesamtstunden	Seite
1	1 Grundlagen der Fotografie	35		42
	2 Gestaltungsanalyse	35		43
	3 Rechtsvorschriften	10	80	44
2	4 Bildbeeinflussung in Kamera und elektronischen Medien	50		45
	5 Konzeption, Layout und technische Realisation – Grundlagen	50		46
	6 Fotodesign mit aktuellen Medien	60	160	47
3	7 Konzeption und Realisierung – Vertiefung	100		48
	8 Projektorientierte Umsetzung	60	160	49
			400	

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit der geschichtlichen Entwicklung der Fotografie auseinander, erproben die physikalischen Möglichkeiten der fotografischen Aufnahmetechnik gestaltungsbezogen und wenden Möglichkeiten der digitalen Weiterverarbeitung an.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

begreifen geschichtliche Zusammenhänge der Fotografie

technische und gestalterische Entwicklung

kennen Funktionen der Aufnahmegерäte und erproben diese in einfachen Übungen

Aufnahmetechnik: Brennweite, Belichtungszeit –
Bewegung, Blende – Tiefenschärfe, Farbtemperatur
– Weißabgleich, ISO

Gestaltungsübungen

kennen unterschiedliche Bild- und Datenaufzeichnungssysteme und wenden diese an

Sensoren
Crop-Faktor
Speicherkarten
Festplatten
Cloud
kabelgebundene oder drahtlose Übertragung

nutzen unterschiedliche Werkzeuge und Schritte der digitalen Bildverarbeitung

Raw-Konverter, Datenhandling,
Bildverwaltungsprogramme, Metadaten

fakultative Inhalte

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler reflektieren gestalterische Mittel sowie deren konzeptionelle Umsetzung. Dies beinhaltet die Analyse der Stilrichtungen der aktuellen Fotografie sowie deren inhaltliche Fachgebiete.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

kennen Wahrnehmungs- und Gestaltungstheorien, wenden diese exemplarisch in gestaltungsbezogenen Analysen und Konzeptionen an

Figur-Grund-Beziehung
Hell-Dunkel-Kontrast
Komplexität
Ästhetik
Beleuchtung
Perspektive
Linienführung
Struktur
Kontraste
Dynamik
Statik

Bildsprache verstehen und formulieren

praktische Umsetzung mit Produktionsvorgabe/
Arbeitslayout

Gestaltungsanalysen für verschiedene Szenarien

beschreiben die Entwicklungen der Stilrichtungen in der modernen Fotografie

surrealistische, abstrakte, subjektive Fotografie

Pop-Art
Op-Art
Neue Sachlichkeit
Piktoralismus

benennen Genres der Fotografie

dokumentarisch
journalistisch
sozial
künstlerisch

Werbung

fakultative Inhalte

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler begreifen die gesetzlichen Rahmenbedingungen der fotografischen Tätigkeit. Sie beachten rechtliche Bestimmungen und gehen verantwortungsvoll mit den Daten um.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

begreifen die wichtigsten Bestimmungen des Urheberrechts

Werk
Lichtbild
Schutzdauer
Gemeinfreiheit
Verwertungsrechte
Nutzungsrechte
Zitat
Nachstellungsverbot
Panoramafreiheit
Open Content Lizenz
Stockfotografie

setzen sich mit Persönlichkeitsrechten, Datenschutzbestimmungen auseinander

Allgemeines Persönlichkeitsrecht
Kunsturheberrechtsgesetz
DSVO

Pressefreiheit
Kunstfreiheit
Model Release

Bezugnahme zu LP-Inhalten von Werbelehre und Werbetext

fakultative Inhalte

4 Bildbeeinflussung in Kamera und elektronischen Medien**50**

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler vertiefen die Inhalte der LPE 1 und 2 durch Übungen und Anwendungen.

*Kompetenzen**Impulse/Anregungen*

Die Schülerinnen und Schüler ...

wenden das erlernte Wissen zu Brennweite, Tiefenschärfe, Zeit, ISO, Weißabgleich praktisch und zielorientiert an und reflektieren dies für gestalterische Entscheidungen bei Aufnahmen

Bewegung
Kamerabewegung
Objektbewegung

kennen spezifische Beleuchtungsarten und setzen diese gezielt bei Gestaltungsaufgaben im Freien oder im Fotostudio ein

Tageslicht
Dauerlicht
Blitzlicht
Mischlicht

Architektur
Landschaft
Personen
Objekte

High Key
Low Key

optimieren die Fertigkeiten in der Bildbearbeitung

nicht-destruktive stilistisch-technische Bildoptimierung: Gradation, Helligkeit, Kontrast, Masken, Filter, Farbveränderungen, Retuschen, Compositings, RAW-Format

Bezug nehmen zu LP-Inhalten von Medientechnik

bauen eine Bilddatenbank auf

Bildsichtung
Bildauswahl
Bildbewertung
Metadaten
Stapelverarbeitung
Bildausgabe
Archivierung

fakultative Inhalte

Analoge Fotografie und Laborarbeit

5 Konzeption, Layout und technische Realisation – Grundlagen
50

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Im Rahmen von gestaltungsbezogenen Szenarien entwickeln, begründen und kommunizieren Schülerinnen und Schüler visuelle Ideen. Die Schülerinnen und Schüler sind mit den Möglichkeiten der Umsetzung vertraut.

*Kompetenzen**Impulse/Anregungen*

Die Schülerinnen und Schüler ...

konzipieren Gestaltungsideen

Briefing
Idee
Bildsprache
Konzeption
Layout

Anwendung in Bildserien bzw. Bildfolgen mit
Scribbles, Kundenlayout, Realisation

setzen Aufnahmen technisch nach Layoutvorgaben
um

Kameratechnik
Beleuchtungstechnik
Artdirection
Präsentation

Umsetzung im Fotostudio

fächerübergreifendes Arbeiten

fakultative Inhalte

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Über das statische Einzelbild hinaus entwickeln die Schülerinnen und Schüler Serien, inhaltliche Abfolgen, zeitliche Abfolgen und Bewegungssimulationen.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

erproben multimediale Themen mit Hilfe aktueller Medien

Idee
Drehbuch
Layout/Storyboard
Standbild
Bewegtbild
Ton

Videofilm
Stop-Motion
Bewegung
serielles Erzählen
zeitbasiertes Gestalten
Sequenz
Serie
Triptychon
Fotostory

gestalten Aufnahmen technisch nach Layoutvorgaben

Kameratechnik
Artdirection
Beleuchtungstechnik
Präsentation

fächerübergreifendes Arbeiten

Bezugnahme zu Inhalten des Faches
Medientechnik

fakultative Inhalte

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

In Kooperation mit anderen Fächern wird eine umfassende Problemstellung bearbeitet und praxisnah mit Fotografie als Teil der Gesamtlösung erarbeitet, umgesetzt und präsentiert. Ein Verständnis der Konvergenz der in einzelnen Fächern erworbenen Kompetenzen wird den Schülerinnen und Schülern deutlich.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

gestalten eine umfassende Aufgabe mit Konzeption, Umsetzung, Weiterverarbeitung und Produktionsausgabe

fächerübergreifendes Projekt mit z. B. Grafik-Design, Typografie, Freies Zeichnen, Schriftgrafik, Medientechnik, Werbelehre und ggf. allgemeinbildenden Fächern

fakultative Inhalte

Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg

Bildungsplan zur Erprobung

**Bildungsplan
für das Berufskolleg
für Grafik-Design**

Schuljahr 1, 2 und 3

Freies Zeichnen



**Der Bildungsplan tritt
am _____ in Kraft.**

Illustration

Im Fach Illustration lernen die Schülerinnen und Schüler über die Wahrnehmung der Umwelt die Umsetzung in eine reduzierte Formensprache und Darstellungsweise mit künstlerischen und grafischen Mitteln. Durch den Einsatz elektronischer Medien werden die Umsetzungsmöglichkeiten erweitert.

Der konzeptionelle und anwendungsbezogene Einsatz der Zeichnung in unterschiedlichsten Illustrationstechniken, in analoger und digitaler Form, ermöglicht den Schülerinnen und Schülern zeitgemäße, praxisbezogene Anforderungen zu lösen.

Durch fächerübergreifende Projekte erreichen die Schülerinnen und Schüler die Fähigkeit, eine gestalterische Gesamtkonzeption zu entwickeln und auszuführen.

Exkursionen und Ausstellungsbesuche gehören zu einer umfassenden Ausbildung und schaffen Querverbindungen, die in konkrete angewandte Aufgaben eingebracht werden können.

Im dritten Schuljahr sind ca. 20 % der zur Verfügung stehenden Zeit durch Prüfungen belegt.

Bildungsplanübersicht

Schuljahr	Kompetenzbereiche	Zeitrichtwert	Gesamtstunden	Seite
1	1 Entwurfs- und Darstellungstechniken	40	160	53
	2 Form und Raum	40		54
	3 Komposition und Inhalt	80		55
2	4 Struktur und Textur	40	160	56
	5 Akt- und figürliche Darstellung	40		57
	6 Illustration	80		58
3	7 Bewegung und Narration	40	160	59
	8 Konzeptionelle Illustration	120		60
			480	

Schuljahr 1

Zeitrichtwert

1

Entwurfs- und Darstellungstechniken**40**

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler lernen verschiedene wichtige Techniken für Entwurf und Darstellung im zwei- und dreidimensionalen Bereich kennen, experimentieren damit aufgabenbezogen und wenden diese für konkrete Szenarien an.

*Kompetenzen**Impulse/Anregungen*

Die Schülerinnen und Schüler ...

lernen verschiedene Entwurfs- und Darstellungstechniken kennen

Strich- und Linienführung
zeichnerische Mittel, z. B. Schraffur, Textur

wenden die erlernten Techniken in Entwürfen an

Markertechnik
Collage
Frottage
aleatorische Mittel

erproben und setzen experimentelle Drucktechniken ein

Pappdruck
Linoldruck
Materialdruck
Radierung

fakultative Inhalte

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler analysieren, begreifen und stellen Formen dar. Sie setzen sich mit räumlicher Darstellung auseinander und konzipieren räumliche Grafiken.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

analysieren, begreifen und stellen Formen dar

Konstruktion

- linear
- flächig
- räumlich

außen
innen
gesamt
Detail

kennen Techniken für räumliche Darstellungen und setzen diese analog und/oder digital exemplarisch für verschiedene Szenarien ein

kubisches Zeichnen
Räumlichkeit und Volumen
dreidimensionales Gestalten
Proportionen
Perspektive
hell und dunkel

konzipieren eine räumliche Grafik und setzen diese analog und digital um

Organisation
Komposition
Kontraste
Farbe
Farbperspektive

fächerübergreifendes Projekt

fakultative Inhalte

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler lernen inhaltbezogene Kompositionen kennen. Sie setzen diese als gestaltete Bildordnung zielgerichtet analog und digital um. Ihre Ergebnisse reflektieren sie im Rahmen einer Präsentation.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

lernen inhaltsbezogene Kompositionen kennen und wenden diese an

Konzeption
Format
Bildaufbau
Technik
Wirkung
Aussage
Präsentation

fächerübergreifendes Projekt

setzen Kompositionen als gestaltete Bildordnung analog und digital um

reflektieren ihre Ergebnisse im Rahmen einer Präsentation

fakultative Inhalte

Schuljahr 2

Zeitrichtwert

4

Struktur und Textur

40

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler erproben in offenen Gestaltungsprozessen mit unterschiedlichen Materialien und Medien Strukturen und Texturen und setzen diese gezielt analog und digital ein.

*Kompetenzen**Impulse/Anregungen*

Die Schülerinnen und Schüler ...

erproben in offenen Gestaltungsprozessen mit unterschiedlichen Materialien und Medien Strukturen und setzen diese gezielt für differenzierte Szenarien ein

Materialstudien
Tier- und Naturstudien
geologische und urbane Strukturen

setzen sich mit Texturen im gegenständlichen und ungegenständlichen Bereich auseinander und entwickeln analoge und digitale Illustrationskonzepte

Mal- und Zeichentechniken
Komposition
Kontraste
Farbe
fächerübergreifendes Arbeiten

fakultative Inhalte

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler analysieren und begreifen die menschlichen Proportionen und bilden diese mit unterschiedlichen Zeichen- und Darstellungstechniken, auch experimentell, ab. Sie setzen sich mit räumlicher Darstellung auseinander und konzipieren anwendungsbezogen räumliche Grafiken, Illustrationen. Die gestalterischen Arbeiten werden dabei – aufgabenspezifisch – analog und/oder digital umgesetzt.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

lernen Proportionen des unbedeckten menschlichen Körpers kennen und bilden diese ab

Proportionslehren
Anatomie
Studien

setzen die erworbenen Kenntnisse anwendungsbezogen analog und digital ein

Portrait: Anatomie, Schädel, Muskelaufbau, Proportionen und Abweichungen, Gesichtszüge, Mimik

kunsthistorische Bezüge

klassische und experimentelle Techniken

fakultative Inhalte

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler wenden vielfältige grafische Mittel an und setzen verschiedene Funktionen der Zeichnung formal und inhaltlich ein. Dabei wenden sie grafische Mittel abbildhaft, abstrakt und experimentell an und stellen Sichtbares, Vorstellbares, Ideen und Emotionen analog und digital dar.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

wenden unterschiedliche grafische Mittel an und setzen verschiedene Funktionen der Zeichnung formal und inhaltlich um

Plakat
Buch
Comic
Editorial
elektronische Medien

gewerbliche Illustration
Fachillustration

Karikatur
Character Design

wenden grafische Mittel abbildhaft, abstrakt und experimentell an und stellen dabei Sichtbares, Vorstellbares, Ideen und Emotionen analog und digital dar

künstlerische Drucktechniken
freie Techniken

fächerübergreifendes Arbeiten

fakultative Inhalte

7

Bewegung und Narration

40

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten Bewegungsstudien und setzen diese grafisch um. Sie erstellen narrative Bildkonzepte und realisieren komplexe Projekte analog und digital.

*Kompetenzen**Impulse/Anregungen*

Die Schülerinnen und Schüler ...

entwickeln Bewegungsstudien und setzen diese mit geeigneten Darstellungs- und Zeichentechniken grafisch um

Funktionsstudien

Mode
Sport
Tanz

erstellen narrative Bildkonzepte und setzen diese anwendungsbezogen analog und digital um

Comic
Graphic Novel
Animation
Modifikation
fächerübergreifendes Arbeiten

fakultative Inhalte

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler planen eine grafische Gesamtkonzeption. Dabei setzen sie sich mit komplexen Gestaltungsaufgaben auseinander. Sie setzen ein umfangreiches Projekt fächerübergreifend analog und digital um und reflektieren ihre Ergebnisse im Rahmen einer Präsentation.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

planen eine grafische Gesamtkonzeption und setzen sich dabei mit komplexen Gestaltungsaufgaben auseinander

Printprodukte
elektronische Medien
Illustration im Raum

setzen ein umfangreiches Projekt fächerübergreifend analog und digital um

reflektieren ihre Ergebnisse im Rahmen einer Präsentation

Ausstellung

fakultative Inhalte

Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg

Bildungsplan zur Erprobung

**Bildungsplan
für das Berufskolleg
für Grafik-Design**

Schuljahr 1, 2 und 3

Schriftgrafik



**Der Bildungsplan tritt
am _____ in Kraft.**

Schriftgrafik

Im Fach Schriftgrafik lernen die Schülerinnen und Schüler Schriften formal-ästhetisch zu analysieren und auf ihre zielgruppengerechte Anwendbarkeit zu überprüfen.

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln geschriebene und gezeichnete Schriftformen oder eine Kombination aus beiden. Sie modifizieren Schriften und/oder generieren neue Fonts mithilfe branchenüblicher Software. Dabei berücksichtigen sie gestalterische und mikrotypografische Regeln.

Schriftgrafik kann als eigenständige Ausdrucksform bestehen oder mit anderen Fächern wirksam eingesetzt werden. Über das Kennenlernen der Grundlagen der Schriftgrafik werden die Schülerinnen und Schüler befähigt, komplexe schriftgrafische Aufgaben zu entwickeln, die im zweiten und dritten Schuljahr in fächerübergreifenden Projekten Verwendung finden können.

Studienfahrten, Firmenbesichtigungen und Ausstellungsbesuche sind eine notwendige Ergänzung und fördern ein praxisorientiertes Fundament für eine Tätigkeit im Grafik-Design-Bereich.

Im dritten Schuljahr sind ca. 20 % der zur Verfügung stehenden Zeit für die Prüfung vorgesehen.

Bildungsplanübersicht

Schuljahr	Kompetenzbereiche	Zeitrichtwert	Gesamtstunden	Seite
1	1 Einführung in die Schriftgrafik, Schriftgeschichte und Herstellung von geschriebenen Alphabeten	50		64
	2 Erweiterung des Schriftprogramms und Schriftschreibens	70	120	65
2	3 Eigenes Alphabet in digitaler Anwendung	70		66
	4 Schriftenmodifikation in digitaler Anwendung	50	120	67
3	5 Gestalten von schriftgrafisch dominierten Medien	30		68
	6 Erstellen einer grafischen Gesamtkonzeption	60	90	69
			330	

Schuljahr 1

Zeitrictwert

1 Einführung in die Schriftgrafik, Schriftgeschichte und Herstellung von geschriebenen Alphabeten 50

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler erschließen sich einen Überblick über die Herkunft und Entwicklung der Schrift. Sie wenden unterschiedliche Schreibwerkzeuge, Schreibmittel und Beschreibstoffe an.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

erfahren die Geschichte der Schrift und des Schriftschreibens bis hin zu aktuellen Strömungen

gebrochene Schriften, Antiqua, Grotteskschriften

setzen Schreibwerkzeuge und Materialien situationsbezogen ein

Konstruktion, Schreiben von Buchstaben oder Worten

setzten sich mit Schriftformen auseinander und vergleichen diese

klassische und alternative Schreibwerkzeuge

fakultative Inhalte

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler analysieren Schriften und ihre Wirkung. Sie setzen sich mit unterschiedlichen Schreibwerkzeugen, Schreibmitteln und Beschreibstoffen experimentell auseinander. Sie erfassen die Wörter inhaltlich und setzen ihre Bedeutung visuell um.

*Kompetenzen**Impulse/Anregungen*

Die Schülerinnen und Schüler ...

lernen Einsatzgebiete schriftgrafischer Gestaltung kennen

Sammlung und Analyse von Hand- bzw. Schreibschriften in Medien

entwickeln Schriftbilder und Kompositionen und setzen diese experimentell analog und digital um

Scribbletechniken
Umsetzung von Texten
Lettering
Tape-Art
Graffiti
Tattoo

reflektieren die Wirkung von Schriftbildern und Kompositionen

Semantik

fakultative Inhalte

3 Einfaches Alphabet in analoger und digitaler Umsetzung und Anwendung 70

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler übertragen die erworbenen Kenntnisse der Schriftgestaltung auf komplexe Situationen.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

gestalten ein eigenes Alphabet

Schriftaufbau: Versalhöhe, x-Höhe, Schriftlage, Duktus, Proportionen

Bezugnahme zu Inhalten des Faches Typografie

setzen das Alphabet analog und digital um

Lesbarkeit, Reproduzierbarkeit, Zielgruppe, Bezug und Unterstützung des Inhalts

wenden das Alphabet digital an

zum Beispiel als:
Text, Zitat, Anzeige in Print- und digitalen Medien,
zur Plakatgestaltung, Buchtitel, Anzeige in Print-
und digitalen Medien

fächerübergreifendes Arbeiten, fächerübergreifende
Projekte

fakultative Inhalte

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit den Möglichkeiten der Schriftgestaltung im Hinblick auf experimentelle Techniken, Kombinationen und Transformationen auseinander. Sie wenden die erworbenen Kenntnisse im Rahmen praxisnaher Aufgabenstellungen an.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

verändern Typen und setzen sie frei um

Experimentelle Techniken
 Materialmix
 Morphing
 Remix
 Collage
 Transformation
 Sampling
 Dekonstruktion
 Rekonstruktion
 additive und subtraktive Vorgehensweise

setzen Schriftmodifikationen anwendungsbezogen analog und digital ein und begründen ihre Gestaltungsidee in Fachsprache

Präsentation
 Bezugnahme zu Inhalten des Faches Typografie
 fächerübergreifendes Arbeiten

fakultative Inhalte

5

Gestalten von schriftgrafisch dominierten Medien

30

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler erweitern ihre Kenntnisse im Umgang mit Schriftgrafik um Gestaltungen im Raum beziehungsweise in Bewegung. Sie begründen ihre Vorgehensweise und präsentieren ihre Ergebnisse. Dabei wenden sie die Fachsprache überzeugend an.

*Kompetenzen**Impulse/Anregungen*

Die Schülerinnen und Schüler ...

erproben schriftgrafische Ausdrucksformen

Bewegung und Rhythmus
Animation der Schrift
Schrift im Raum

wenden die Ergebnisse analog und digital
in unterschiedlichsten schriftgrafisch dominierten
Gestaltungen an

fächerübergreifendes Arbeiten

fakultative Inhalte

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler erfassen die notwendigen Vorgänge von Konzeption, Entwurf und Ausführung. Sie setzen diese – im Rahmen komplexer Aufgabenstellungen – mit schriftgrafischem Schwerpunkt um. Dabei verknüpfen sie die kreative Entwurfsarbeit und die praxisnahe Ausführung mit zeitgemäßer Technik und reflektieren ihre Vorgehensweise.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

planen eine grafische Gesamtkonzeption

Einbindung zusätzlicher/weiterer grafischer Elemente

konzipieren umfassende Gestaltungsaufgaben

Corporate Design
Buch
Magazin
Animation
elektronische Medien

setzen Gestaltungsaufgaben anwendungsbezogen digital um

fächerübergreifende Projekte

reflektieren ihre Ergebnisse im Rahmen einer Präsentation

Anwendung von Fachvokabular

fakultative Inhalte

Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg

Bildungsplan zur Erprobung

**Bildungsplan
für das Berufskolleg
für Grafik-Design**

Schuljahr 2 und 3

Kunstgeschichte



**Der Bildungsplan tritt
am _____ in Kraft.**

Kunstgeschichte

Die Schülerinnen und Schüler erkennen im Fach Kunstgeschichte die komplexen Beziehungen zwischen bildender Kunst, Architektur, Kunsthandwerk, Design und visueller Kommunikation und deren sozio-ökonomische, politische und geographische Zusammenhänge.

Werkbetrachtungen, Exkursionen und Facharbeiten unterstützen und erweitern die Basis der Designausbildung.

Bildungsplanübersicht

Schuljahr	Kompetenzbereiche	Zeitrichtwert	Gesamtstunden	Seite
2	1 Grundsätzliches: Werkbetrachtungen in kulturhistorischen Kontexten	4		73
	2 Einblick: Frühgeschichte und Hochkulturen	4		74
	3 Überblick: Europäische Kunstepochen von der Antike bis einschließlich zum 19. Jh.	32	40	75
3	4 Kunstrichtungen und -strömungen im 20. und 21. Jh. und in ihren kulturhistorischen Kontexten	25		76
	5 Designgeschichte und -strömungen im 20. und 21. Jh. und in ihren kulturhistorischen Kontexten	15	40	77
			80	

1 Grundsätzliches: Werkbetrachtungen in kulturhistorischen Kontexten 4

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler lernen die unterschiedlichen Möglichkeiten der Werkbetrachtung unter Einbeziehung kulturhistorischer Kontexte kennen. Sie beherrschen grundlegende Analysetechniken für kunsthistorische Objekte und Kontexte.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

erfahren wie sich gesellschaftspolitische, religiöse Einflüsse und historische Rahmenbedingungen auf die Bereiche der bildenden Künste und der Architektur auswirken

Werkbeispiele aus den Bereichen Malerei, Grafik, Plastik oder Architektur des 20. Jahrhunderts, in Kontext gesetzt zu Beispielen aus früheren Epochen, wie z. B. Frühzeit, Antike, Mittelalter, Renaissance, Barock

lernen Analysetechniken für kunsthistorische Objekte und ihre Kontexte kennen

analysieren exemplarisch und selbstständig ausgewählte kunsthistorische Werkbeispiele

fakultative Inhalte

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler erfassen die notwendigen Vorgänge von Konzeption, Entwurf und Ausführung. Sie setzen diese – im Rahmen komplexer Aufgabenstellungen – mit schriftgrafischem Schwerpunkt um. Dabei verknüpfen sie die kreative Entwurfsarbeit und die praxisnahe Ausführung mit zeitgemäßer Technik und reflektieren ihre Vorgehensweise.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

kennen und analysieren Bildbeispiele der Höhlenmalerei, Felsgravur und Plastik der steinzeitlichen Kulturen

Grotte Chauvet, Lascaux, Altamira, Venus vom Hohlefels, Venus von Willendorf, Felsbilder der Sahara, Stonehenge

lernen reduktive, abstrahierende und symbolische Darstellungsformen kennen und vergleichen diese

analysieren und vergleichen Bildbeispiele aus Mesopotamien und Ägypten aus den Bereichen Bildende Kunst, Kunsthandwerk oder Architektur

Plastik, Großplastik, Wandmalereien, Mosaik, Kunsthandwerk, Schriftformen
Architektur, Tempelbau, Stadtentwicklung, Staatsformen, Totenkult, Pyramiden, Nekropolen, Gilgamesch-Epos, mesopotamische und ägyptische Götter, poly- und monotheistische Religionsformen

fakultative Inhalte

3

Überblick: Europäische Kunstepochen von der Antike bis einschließlich zum 19. Jahrhunderts

32

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler lernen die unterschiedlichen europäischen Kunstepochen an exemplarisch ausgewählten Werkbetrachtungen aus den Bereichen der Bildenden Künste und/oder Architektur kennen. Sie können Zusammenhänge zu anderen Kunstformen aus Literatur, Musik, darstellender Kunst, Mode und gesellschaftspolitischen Entwicklungen herstellen.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

analysieren exemplarisch ausgewählte Werkbeispiele aus den einzelnen Kunstepochen stilistisch, analysieren und ordnen diese in kulturhistorische Zusammenhänge ein

Griechische und/oder Römische Antike
Frühes Christentum
Romanik
Gotik
Renaissance
Manierismus
Barock, Rokoko
Klassizismus

lernen die Einflüsse der Französischen Revolution und der Industriellen Revolution kennen und setzen diese in Beziehung zu exemplarisch ausgewählten Werkbeispielen der Bildenden Künste und/oder Architektur

Kunst und Kultur um die Jahrhundertwende 18./19. Jahrhunderts
Romantik
Naturalismus
Impressionismus
Postimpressionismus
Symbolismus
Jugendstil

politischer und gesellschaftlicher Wandel

setzen sich mit den Einflüssen und den Auswirkungen der entstehenden Fotografie auf die bildgebenden Medien auseinander und analysieren diese in Bezug auf die sich entwickelnden Printproduktionen

Camera obscura
Daguerre
Niépce
Talbot
Erfindung der Fotografie und Entwicklungen in den Printmedien: von der künstlerischen Druckgrafik zur Pressegrafik, Entwicklung des Satzsetzes, Setzmaschine, Autotypie, Entstehung moderner Drucktechniken

fakultative Inhalte

4 Grundsätzliches: Werkbetrachtungen in kulturhistorischen Kontexten**25**

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler lernen die unterschiedlichen Kunstrichtungen und Kunstströmungen im 20. und 21. Jahrhundert an exemplarisch ausgewählten Werkbetrachtungen aus den Bereichen der Bildenden Künste und/oder Architektur kennen. Sie können Zusammenhänge zu anderen Kunstformen aus Literatur, Musik, darstellender Kunst, Mode und gesellschaftspolitischen Entwicklungen herstellen.

*Kompetenzen**Impulse/Anregungen*

Die Schülerinnen und Schüler ...

setzen sich exemplarisch mit ausgewählten Werkbeispielen aus den einzelnen Kunstrichtungen stilistisch auseinander, analysieren sie und ordnen diese in kulturhistorische und gesellschaftspolitische Zusammenhänge ein

Jahrhundertwende
Postimpressionismus
Jugendstil
Kubismus
Klassische Moderne

Entstehung der Mechanisierung und Automatisierung der Arbeitswelt

Expressionismus
Futurismus
Entwicklung der Abstraktion
Konstruktivismus

Erster Weltkrieg, Weimarer Republik

Dadaismus
Bauhaus, Künstler und Designer des Bauhauses
Neue Sachlichkeit
Surrealismus
Barock, Rokoko
Klassizismus

analysieren exemplarisch ausgewählte Werkbeispiele aus den einzelnen Kunstströmungen nach 1945 thematisch, inhaltlich und formal und ordnen diese in gesellschaftspolitische und kulturübergreifende Zusammenhänge ein

Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg

Kunst nach 1945:
abstrakter Expressionismus, Actionpainting, Tachismus, Arte Povera, Landart, Minimalismus, Konzeptkunst, Videokunst, Performance, Installation, Soziale Plastik

Pop-Art, Op-Art, Fluxus, erweiterter Kunstbegriff

fakultative Inhalte

Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg

Bildungsplan zur Erprobung

**Bildungsplan
für das Berufskolleg
für Grafik-Design**

Schuljahr 1, 2 und 3

Werbetext und Werbelehre



**Der Bildungsplan tritt
am _____ in Kraft.**

Werbelehre und Werbetext

Die Schülerinnen und Schüler erhalten Einblick in die Grundstruktur der Werbewirtschaft. Sie verstehen die verschiedenen Verhaltensweisen und Bedürfnisse des Menschen in seinem sozialen Umfeld und können ein daraus resultierendes Käuferverhalten abschätzen. Verschiedene Analysen und Strategieformen sowie differenzierte Erfolgsmessmethoden bieten den Schülerinnen und Schülern das nötige Werkzeug für ein konzeptionelles Handeln. Das konzeptionelle Denken wird geschult.

Die Schülerinnen und Schüler lernen die möglichen Wirkungen von unterschiedlich aufbereiteten Informationen und Werbebotschaften kennen und effektive Werbung zu konzipieren.

Darüber hinaus lernen sie unterschiedliche Sachverhalte sprachlich zu erfassen und in Form von Werbetexten auszudrücken. Der professionelle Umgang mit der Sprache wird geschult. Querverbindungen zum Fach Deutsch sind erwünscht.

Das Fach Werbelehre und Werbetext steht in ständiger Korrespondenz mit den Gestaltungsfächern. Fächerübergreifende Projektarbeiten unterstützen die Transferleistung. Das professionelle Auftreten der Schülerinnen und Schüler wird durch Präsentationen ihrer Arbeiten gestärkt.

Im dritten Schuljahr sind ca. 20 % der Unterrichtszeit für die Abschlussprüfung vorgesehen.

Bildungsplanübersicht

Schuljahr	Kompetenzbereiche	Zeitrichtwert	Gesamtstunden	Seite
1	1 Einführung in die Werbung	20	80	81
	2 Marketing	30		82
	3 Werbetext	30		83
2	4 Werbepsychologie und Werbeanalyse	30	80	84
	5 Marktforschung	20		85
	6 Zielorientierte Werbung / Werbekonzeption	30		86
3	7 Copy-Strategie / Werbekonzeption	40	80	87
	8 Mediaplanung	30		88
	9 Rechtsgrundlagen	10		89
			240	

1 Einführung in die Werbung 20

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Im Vordergrund steht die Sensibilisierung der Schülerinnen und Schüler für historische und gesellschaftliche Hintergründe in der Werbung. Sie erhalten Einblicke in die Arbeitsprozesse, Geschäftsfelder und Arten der Werbung.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

betrachten und analysieren Werbung im Kontext der historischen und gesellschaftlichen Entwicklung

Historische Ursachen und Entwicklung der Werbung, frühe Beispiele grafischer Werbung, verändertes Werte- und Rollenverständnis im 20. Jahrhundert am Beispiel früherer Werbung

lernen Berufe und Arbeitsprozesse in der Werbebranche und in angrenzenden Arbeitsbereichen kennen und begreifen deren Zusammenhänge

Agenturen
Werbe-, Design- und Marketingabteilungen in Industrie- und Dienstleistungsunternehmen

Briefing
Kreation
Präsentation
Produktion

erwerben allgemeine Grundlagen für ethische Sicht- und Arbeitsweisen in der Werbung

ethische Dilemmata
Eco-Design
Nachhaltigkeit
Deutscher Werberat

differenzieren unterschiedliche Arten der Werbung und beurteilen sie

Konsumgüterwerbung
Investitionsgüterwerbung
institutionelle Werbung

fakultative Inhalte

Reklame, Propaganda, Agenturspiel

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler sind sich bewusst, dass strategisches Marketing maßgeblich zum Erfolg eines Unternehmens beiträgt und die Ausgestaltung des Marketingmix eine wichtige Rolle für den Markterfolg von Produkten und Dienstleistungen darstellt. Sie erkennen, welchen Stellenwert die Markenbildung sowohl für Hersteller als auch Konsumenten hat.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

begreifen die Funktion eines Marktes und erschließen den Zusammenhang mit dem Marketing

Definition Markt, Definition Marketing

erkennen die Notwendigkeit einer Marktanalyse und interpretieren Marktdaten

Konkurrenzanalyse, SWOT-Analyse

begreifen den Marketing-Mix und setzen die klassischen Marketing-Instrumente zueinander in Beziehung

lernen die Marketinginstrumente Produkt-, Preis-, Distributions- und Kommunikationspolitik unter Berücksichtigung prägnanter Beispiele und Gesichtspunkte kennen

Marke, Produkttiefe und -breite, Verpackung, Produktqualität, Produktlebenszyklus, Produkteinführung und -eliminierung

Preisstrategien, Qualitätsvermutung, Rabatte, Finanzierung, Couponing, Location-based Services, Angebot und Nachfrage

direkter und indirekter Vertrieb, POS, Onlinehandel, Einzelhandel, Handelsketten

Werbung, PR, Sponsoring, Direktmarketing, Messe, Events, Verkaufsförderung, Productplacement

erkennen den Stellenwert der Markenbildung und Markenführung für Produkte und Dienstleistungen eines Unternehmens

Markenbildung, Love-Faktor, Reality-Faktor, Markenkern, Marken- und Unternehmenswerte, Markenphilosophie, Markenpyramide, Corporate-Identity, Corporate-Design

analysieren und beurteilen Instrumente der Werbung (Above the Line, Below the Line).

klassische Werbung, Guerilla Marketing, Ambient Marketing, virales Marketing, Social Media, Mobile Marketing, Influencer Marketing etc.

fakultative Inhalte

Marketing-Projekt (Firmengründung, Produkt/Dienstleistung, Vermarktung), fächerübergreifendes Arbeiten

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler erhalten Grundlagen für die werbliche Textarbeit. Es werden wesentliche Grundlagen für Inhalte des zweiten und dritten Ausbildungsjahres gelegt, wie z. B. Zielgruppenaffinität, werbpsychologische Aspekte, konzeptionelle und werbestrategische Aspekte.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

entwickeln, analysieren und beurteilen Texte als strategisches Mittel der werblichen Konzeption

sprachliche Mittel
Text- und Sprachaufbau
Bezugnahme und vgl. zum Bildungsplan des Faches Deutsch

Anzeigentexte
Texte in TV- und Radio-Spots, Slogans,
Markenclaims

lernen die wichtigsten werblichen Textarten kennen und differenzieren insbesondere Headlines, Subheadlines und Copytexte hinsichtlich ihrer spezifischen Funktion

Textarten
Stile
Textumfang
inhaltliche Reduktion und Prägnanz

setzen sich mit den Wechselwirkungen zwischen Bild und Text auseinander und betexten Bilder

Text-Bild-Interaktion
Ergänzung
Verstärkung
Konfrontation

Bildunterschriften in Katalogen, Büchern und Zeitschriften, Karikaturen, Fotografien

entwickeln einfache Werbetexte unter Berücksichtigung konkreter Werbeaussagen und stilistischer Mittel

Slogans
Markenclaims
Copywriting

fakultative Inhalte

kooperative Projekte mit dem Fach Deutsch und den Gestaltungsfächern, kreatives Schreiben

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler sind sich bewusst, dass der Mensch im Mittelpunkt des werblichen Geschehens steht und von vielfältigen Persönlichkeitsmerkmalen geprägt ist, die die Werbung berücksichtigen muss. Dabei lernen die Schülerinnen und Schüler Theorien, Methoden und Strategien der Verkaufs- und Werbepsychologie kennen und lernen, diese zu differenzieren.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

lernen die unterschiedlichen Wahrnehmungsprozesse kennen und begreifen, unter welchen Voraussetzungen die Wahrnehmung von Werbung gefördert werden kann

gleicher Reiz bei unterschiedlicher Wahrnehmung, selektive Wahrnehmung, kognitive Dissonanz, unterchwellige Wahrnehmung

Aktivierungsprozesse: Personenabbildungen, Erotik, Farbgebung

unterscheiden die verschiedenen Arten von Lernprozessen

Lernen aus Informationen, Lernen durch Emotionen, emotionale Aufladung von Produkten, Lernen am Erfolg, Theorie des sozialen Lernens, Testimonial-Werbung

lernen Methoden und Modelle der Verkaufs- und Werbepsychologie kennen und setzen diese um

Top-Down-Methode
Bottom-Up-Methode
High-Involvement, Low-Involvement

lernen Kriterien und Prinzipien für die Beurteilung und Analyse von analogen und digitalen Werbemitteln kennen und wenden diese an

Beispiele aus Kampagnen aus den Bereichen TV, Hörfunk, Plakat, Anzeige, Online-Werbung

AIDA, KISS, Blickführung

untersuchen Werbemittel und Kampagnen hinsichtlich ethischer Maßstäbe und reflektieren diese im zeitlichen und gesellschaftlichen Kontext

gesellschaftliche Normen, Werteverständnis, Grenzen der Werbung

fakultative Inhalte

Überarbeitung/Abänderung von bestehenden Werbekampagnen im Hinblick auf die werbepsychologische Strategie

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler begreifen, dass erfolgreiche Werbung auf Wissen und Informationen über Absatz- und Beschaffungsmärkte beruht. Sie lernen Marktforschung als Vorgang zur Gewinnung und Analyse dieser Informationen kennen und setzen sich mit den verschiedenen Methoden der Datenerhebung und Datenauswertung auseinander.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

unterscheiden zwischen quantitativen und qualitativen Informationen über Absatz- und Beschaffungsmärkte

Marktanalyse, regionale Marktanalyse, Nielsen-Gebiete

begreifen den Marktforschungsprozess unter Berücksichtigung seiner Phasen

Problemformulierung, Datenerhebung, Datenanalyse, Prognosen

lernen unterschiedliche Datenerhebungsmethoden kennen und anzuwenden sowie die erhobenen Daten auszuwerten

Primäre und sekundäre Marktforschung, Befragung und Beobachtung, verbal, nonverbal, Experiment, Marktprognose

Frageformen, Skalentypen, Skalenformen

lernen verschiedene Methoden zur Messung der Kommunikationswirkung kennen und die erhobenen Daten zu interpretieren

Werbeerfolgsmessung, ökonomischer Werbeerfolg (Marktresonanz), außerökonomischer Werbeerfolg (Werbewirkung), Recall-Test, Recognition-Test, Pretest, Posttest

Werbeerfolgsprognosen und Werbeerfolgskontrolle

fakultative Inhalte

Durchführung von Recall-Tests und Recognition-Tests, Umfragen bezüglich der Werbewirkung einer Werbebotschaft bzw. eines Werbemittels

fächerübergreifende Projektarbeit

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler sind sich bewusst, dass sämtliche Überlegungen für eine strategische Kommunikationsplanung darauf ausgerichtet sind, die Erwartungen, Wünsche und Einstellungen einer bestimmten Zielgruppe anzusprechen. Sie erkennen, dass effektive Werbung ohne Zielplanung nicht möglich ist.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

lernen die Zielplanung als wichtiges strategisches Mittel des Marketings kennen und vergleichen und analysieren unterschiedliche werbliche Zielrichtungen

Unternehmens-, Marketing-, Kommunikationsziele, Werbeziele; Corporate-Identity, SWOT-Analyse

Einführungs-, Expansions-, Imagewerbung

unterscheiden Zielgruppen nach spezifischen Merkmalen, lernen verschiedene Modelle der Zielgruppen-Beschreibung kennen, wenden diese an und reflektieren deren Einsatz

sozio-demografische, geografische, psychografische Merkmale, Konsummerkmale

Lifestyle-Typologie
Sinus-Milieus
Personas
Zielgruppen-Akronyme

konzipieren und dokumentieren eine Zielplanung für eine praxisrelevante Werbekampagne

Moodboard
Operationalisierung
Zielgruppenanalyse
Werbekonzeption

fakultative Inhalte

Zielplanung für eine Werbekonzeption für eine Marke und/oder ein Produkt und/oder eine Dienstleistung in Form eines Projektes

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit der verbalen und visuellen Ausgestaltung von Copy-Strategien auf Grundlage spezifischer Marktdaten und vordefinierter Kommunikationsziele auseinander. Sie sind in der Lage, aus den Vorgaben einer Copy-Strategie eigene Werbekampagnen zu entwickeln. Die Schülerinnen und Schüler erkennen den Stellenwert der Copy-Strategie innerhalb einer Werbekonzeption und sind sich bewusst, dass die Copy-Strategie vorgibt, was verbal und visuell kommuniziert wird.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

kennen die Bestandteile der Copy-Strategie und begreifen diese als Grundlage der Werbekonzeption:
– Consumer Benefit/USP/UAP
– Reason Why
– Tonality

Begründung für Nutzenversprechen
Kernbotschaft
Grundton/Flair der Werbung

analysieren Werbemaßnahmen und erschließen daraus die zugrundeliegenden Copy-Strategien

zentrale werbliche Aussagen
Motivationen
rationale und emotionale Apelle
visuelle und verbale Umsetzung

konzipieren und formulieren eine Copy-Strategie unter Berücksichtigung projektbezogener Vorgaben

Verschriftlichung und Begründung von Nutzenversprechen
Kernbotschaft
Grundton/Flair der Werbung

konzipieren Werbetexte und Werbekampagnen auf Basis einer Copy-Strategie

Textart
Textstil
Textfunktion
Bildsprache
Gestaltung

kennen den Aufbau einer Werbekonzeption und bringen Zielplanung und Copy-Strategie in Zusammenhang

Werbeobjektanalyse
Werbeziele
Zielgruppe
Positionierung
Kommunikationsstrategie
Mediaplanung

entwickeln, dokumentieren und präsentieren eine Werbekonzeption unter Berücksichtigung projektbezogener Vorgaben

Verschriftlichung, Präsentation

fakultative Inhalte

Werbekonzeption für eine Marke und/oder ein Produkt und/oder eine Dienstleistung als Projekt

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler begreifen, dass das Ziel der Mediaplanung der optimale Einsatz des Werbebudgets innerhalb der Kommunikationsziele eines Unternehmens ist. Die Schüler sind sich bewusst, dass eine möglichst präzise Mediaplanung das Risiko von Fehlinvestitionen (z. B. Streuverluste) bei Werbeaktionen minimieren kann.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

analysieren und bewerten verschiedene Werbemittel und Werbeträger hinsichtlich der Einsatzmöglichkeiten und der Leistungsfähigkeit

klassische Werbung
Guerilla Marketing
Ambient Marketing
virales Marketing
Social Media
integrierte Kommunikation

lernen die Grundlagen der Budgetierung eines Werbeetats kennen

Prozent-vom-Umsatz-, Prozent-vom-Gewinn-, Wettbewerbs-Paritäts-, Werbeanteil-Marktanteils-Methode,
Was-können-wir-uns-leisten-Methode

benennen und vergleichen die verschiedenen medienspezifischen Faktoren und bewerten diese hinsichtlich ihrer Eignung für eine Kampagne

Print, Online
Rundfunk
Streaming

Reichweite
Auflage
Erscheinungsweise
Page-Impressions
Ad-Tracking
Sendezeit

lernen Parameter der Streuplanung kennen und wenden diese projektbezogen unter Berücksichtigung von strategischen Vorgaben und Budgetierung an

integrierte Kommunikation
Media-Mix

Intermediavergleich
Intramediavergleich
Mediadaten
Tausend-Kontakt-Preis

fakultative Inhalte

Werbekonzeption für eine Marke und/oder ein Produkt und/oder eine Dienstleistung als Projekt.

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler kennen die für das Berufsfeld des Grafik-Designers wichtigen Rechtsvorschriften und setzen diese in Bezug zu ihren beruflichen Aufgaben.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

reflektieren den Begriff des geistigen Eigentums und erkennen die Bedeutung kreativer Leistungen sowie deren Schutzwürdigkeit

Immaterialgüter
Schöpfungsbegriff

erkennen den Nutzen und die Grenzen des Urheberrechts für Werke der Kunst, Literatur und Wissenschaft und bewerten den Stellenwert für ihre eigene kreative Arbeit

Urheberrecht
Werkbegriff
Schöpfungshöhe
Bildrechte
Nutzungsrechte
Gemeinfreiheit
CC-Lizenz

kennen die gewerblichen Schutzrechte, können diese voneinander abgrenzen und deren Relevanz beurteilen

Markenrecht
Patentrecht
Designschutz

setzen sich mit dem Spannungsfeld von Urheberrecht, Presse- und Kunstfreiheit sowie Persönlichkeitsrechten auseinander

Recht am eigenen Bild
Beiwerk
historische Zusammenhänge von Kunst- und Pressefreiheit

begründen die Notwendigkeit einer staatlichen Wettbewerbspolitik anhand gesetzlicher Vorgaben

Wettbewerbsrecht
Gesetz gegen den unlauteren Wettbewerb
sittenwidriges Verhalten
irreführende Angaben

fakultative Inhalte

Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg

Bildungsplan zur Erprobung

**Bildungsplan
für das Berufskolleg
für Grafik-Design**

Schuljahr 1, 2 und 3

Medientechnik



**Der Bildungsplan tritt
am _____ in Kraft.**

Medientechnik

Im Fach Medientechnik lernen die Schülerinnen und Schüler den Einsatz der branchentypischen Hard- und Software für die Aufgabenbereiche im Grafik Design einzusetzen. Für die Realisation ihrer Gestaltungsideen erlangen sie die notwendigen Fertigkeiten, um professionelle Print- und Digitalmedien zu erstellen.

Die Schülerinnen und Schüler lernen die Planung und Ausführung der branchentypischen Medientechniken und beziehen hierbei neueste technische Entwicklungen mit ein.

Bei der Erstellung von Printmedien berücksichtigen sie die Anforderungen der Reproduktionstechnik und der Weiterverarbeitung und stellen druck- und weiterverarbeitungsfähige Daten her. Bei der Erstellung von Digitalmedien beachten sie die Anforderungen der jeweiligen Ausgabesysteme und Medien.

Im zweiten Schuljahr besteht die Möglichkeit der Schwerpunktsetzung. Hier ist eines von vier Themen vertieft zu behandeln. Es besteht aber auch die Möglichkeit verschiedene Bausteine aus den vier Wahlthemen auszuwählen, die vom Umfang her einem Wahlthema entsprechen müssen.

Durch fächerübergreifende Projekte sind die Schülerinnen und Schüler befähigt, die erlernten Arbeitstechniken praxisgerecht und ökonomisch anzuwenden oder sich passende Werkzeuge und Arbeitsschritte selbst zu erschließen.

Im dritten Schuljahr sind ca. 20 % der zur Verfügung stehenden Zeit durch Prüfungen belegt.

Bildungsplanübersicht

Schuljahr	Kompetenzbereiche	Zeitrichtwert	Gesamtstunden	Seite
1	1 Grundlagen der Medientechnik und -produktion	50	200	93
	2 Grundlagen der Layouterstellung	50		94
	3 Grundlagen der vektorbasierten Gestaltung	50		95
	4 Grundlagen der Bildbearbeitung	50		96
2	5 Grundlagen interaktiver Medien	40	160	97
	6* Software für die Gestaltung von Printmedien*	120		98
	6* Software für die Gestaltung interaktiver Medien*	120		99
	6* Software für die Gestaltung von 2D-Illustrationen und -Animationen*	120		100
	6* Software für die Gestaltung von 3D-Animationen*	120		101
3	7 Vertiefung der Medientechnik und -produktion	40	160	102
	8 Software zur Cross-Media-Produktion	120		103
<i>* Schwerpunkte als Wahlmöglichkeit</i>			520	

1 Grundlagen der Medientechnik und Medienproduktion 50

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler informieren sich über technische Spezifika von Hardwarekomponenten und wählen diese unter technischen und betriebswirtschaftlichen Gesichtspunkten aus. Sie nutzen Computersysteme in Netzwerkumgebungen und passen sie ihren Erfordernissen an. Sie verwalten und pflegen Speichermedien und nutzen unterschiedliche Verfahren zur Datensicherung. Bei der Arbeit mit verschiedenen Betriebssystemen beachten sie die Besonderheiten der Dateiverwaltung. Sie berücksichtigen die Normen und Vorschriften zum Arbeitsschutz und zur Arbeitsplatzergonomie.

Die Schülerinnen und Schüler wählen die zur Produktion notwendigen technischen Mittel in Kenntnis des Medienworkflows. Die Hauptdruckverfahren mit der entsprechenden Druckformherstellung grenzen sie voneinander ab. Aus den besonderen verfahrensspezifischen Anforderungen der einzelnen Druckverfahren definieren sie Vorgaben für die Druckvorstufe. Sie beschaffen sich Informationen zu Bestandteilen und Herstellungsverfahren von Papier, unterscheiden die verschiedenen Papiersorten und wählen diese produkt- und verfahrensadäquat aus.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

verstehen die Grundlagen der Computertechnik

Prinzip der Datenverarbeitung, Hardware-Architektur, Betriebssystem, Vernetzung

passen Einstellungen der Arbeitsumgebung anwendungsbezogen an

Ergonomischer Arbeitsplatz, Programm- und Datenverwaltung, Computerperipherie, Speichermöglichkeiten, Backup, Datenhygiene

Drucker, Scanner, Speicherarten, Schnittstellen, Schriften laden, Programminstallation, Kalibrierung

beschreiben typische Produktionsabläufe in der Medienbranche

Briefing, Entwurf, Umsetzung, Produktion, Veröffentlichung

beschreiben die Erkennungsmerkmale wichtiger Druckverfahren und grenzen diese voneinander ab

Druckprinzipien, drucktechnische Merkmale, Druckprodukte, Hochdruck, Flachdruck, Tiefdruck, Durchdruck, Digitaldruck

begreifen die Gesetzmäßigkeiten von Licht und Farbe

additive und subtraktive Farbmischung, RGB, CMYK, autotypische Farbmischung, Farbseparation, Sonderfarben, Color-Management

beschreiben die Papierherstellung

Papier- und Kartonsorten, Nachhaltigkeit

fakultative Inhalte

Bedruckstoffe, Datenaustausch zwischen unterschiedlichen Gerätetypen und Plattformen, Schnittstellen, Rasterweite, Grundlagen der Herstellung digitaler Publikationen

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler nutzen branchenübliche Software, um bestehende Gestaltung mit konkreten Vorgaben umzusetzen. Sie verwenden die Grundeinstellungen, Grafik-, Bild- und Textverarbeitungsfunktionen vorgegebener branchentypischer Software, um Layouts zu erstellen, Inhalte zu bearbeiten, zu formatieren, zu speichern und auszugeben. Sie verstehen den Ablauf beginnend bei der Erstellung eines Layouts bis zur druckfähigen Ausgabe und die drucktechnische Weiterverarbeitung eines Werkes.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

wenden aktuelle Software zur Textverarbeitung an und grenzen diese von professioneller Layout-Software ab

Programmgrundlagen
Texteingabe, -import und -formatierung
Datensicherung
Ausgabedaten

wenden aktuelle, branchentypische Software zur Erstellung von verschiedenen Layouts an

Dokumenteigenschaften
typografische Grundfunktionen
Textformatierung
Schriftverwaltung
Vollton- und Prozessfarben
Bilder und Grafiken
Tabellen
Formatvorlagen
Musterseiten
automatisierbare Inhalte
Grundlinien- und Gestaltungsraster
Preflight
Verpacken
PDF-Export

fakultative Inhalte

Druckverfahren manuell erproben

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler beherrschen die Grundlagen sowie die wesentlichen typischen Bearbeitungsmöglichkeiten einer branchenüblichen vektorbasierten Software. Sie können diese aufgabenspezifisch zielgerichtet auswählen und branchentypisch einsetzen.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

wenden vektorbasierte Software zur grafischen Gestaltung an

Vektor- und Pixelgrafiken
Bezierkurven
Pfade
Ankerpunkte
kombinieren von Objekten
nachzeichnen von Vorlagen
Vollton- und Prozessfarben
Verläufe
Verlaufsgitter
3D-Funktion
produktionsgerechte Ausgabe

fakultative Inhalte

Verpackungsdesign
Illustration

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler lernen die typischen Bearbeitungsmöglichkeiten einer branchenüblichen Bildbearbeitungssoftware. Dabei sollen die klassischen Möglichkeiten der digitalen Bildretusche mit zeitgemäßen Methoden der Bildbearbeitung kombiniert werden.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

wenden Software zur Be- und Weiterverarbeitung von pixelbasierten Bilddaten an

Auflösung
Farbtiefe
Farbmodi
Dateiformate
Scannen
Ebenen und Ebenenmodi
Auswahlmöglichkeiten
Maskierung
Pinsel
Freistellen
Retusche
Farbkorrektur
Kalibrierung
digitale Bildmontage
Kompressionsverfahren

fakultative Inhalte

Digital Painting

5

Grundlagen interaktiver Medien

40

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler erfassen die technischen Grundlagen der digitalen Medien sowie deren gesellschaftliche und wirtschaftliche Zusammenhänge und Auswirkungen. Die Schülerinnen und Schüler verstehen und verwenden die entsprechende Fachterminologie.

*Kompetenzen**Impulse/Anregungen*

Die Schülerinnen und Schüler ...

reflektieren die gesellschaftliche Bedeutung digitaler Medien und erkennen die eigene Verantwortung in einer Mediengesellschaft

Geschichte, Gegenwart und aktuelle Entwicklungen des Internets, soziale Medien

setzen Sie sich mit den Techniken der Datenübertragung auseinander

Netzwerkumgebungen, Internetdienste, WWW, Domains

beschreiben und untersuchen grundlegende Aspekte von Interaktivität und digitalen Medien

Mensch-Maschine-Schnittstelle, Benutzeroberfläche, Interaktivität, Struktur und Navigation interaktiver Medien, Wireframe, Zielgruppenanalyse, Benutzerfreundlichkeit

erstellen Webseiten mit Editoren

HTML, CSS, Scriptsprachen und -bibliotheken, Bilder und Grafiken, Bild-Dateiformate, Verlinkungen, editieren, validieren, W3C, Konformität, Website-Typen, Webtypografie, Responsive-Webdesign, Rapid Prototyping

fakultative Inhalte

6*

Software für die Gestaltung von Printmedien*

120

** Schwerpunkte als Wahlmöglichkeit*

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich – durch die vorgegebenen Schwerpunkte – vertiefend mit spezifischen Anforderungen einer vielfältigen Medienlandschaft auseinander und kommunizieren professionell im beruflichen Umfeld.

Die Schülerinnen und Schüler nutzen Software zur Erstellung von Illustrationen in Vektor- und Bildbearbeitungsprogrammen. Sie lernen Techniken der Bildmanipulation und -komposition.

Die Schülerinnen und Schüler setzen erstellte Texte, Bilder und Illustrationen in einer Layoutsoftware ein und geben sie für Print- und Digitalmedien aus.

*Kompetenzen**Impulse/Anregungen*

Die Schülerinnen und Schüler ...

nutzen branchentypische, aktuelle Software zur Erstellung von Layouts

Formate und Vorlagen
Tabellen
verankerte Objekte
Verzeichnisse und Verweise
Dokumente für den Druck aufbereiten und prüfen
Broschürendruck
Import-/Exportoptionen
programmübergreifendes Arbeiten

nutzen branchentypische, aktuelle Software zur Erstellung von Vektorgrafiken und -illustrationen

Vektor-Illustration/Pixel-Illustration
Texte erstellen und bearbeiten
Import-/Exportoptionen
programmübergreifendes Arbeiten

nutzen branchentypische, aktuelle Software zur Erstellung und Bearbeitung von Bilddateien

Freistellen von Objekten/Alphakanal
Maskierungen
destruktives und nondestruktives Arbeiten
Tonwerte und Farben bearbeiten
Retusche/Fotomontagen
Vektorobjekte
Text
Import-/Exportoptionen
Bilder für die Ausgabe vorbereiten

fakultative Inhalte

6*

Software für die Gestaltung interaktiver Medien*

120

** Schwerpunkte als Wahlmöglichkeit*

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich – durch die vorgegebenen Schwerpunkte – vertiefend mit spezifischen Anforderungen einer vielfältigen Medienlandschaft auseinander und kommunizieren professionell im beruflichen Umfeld.

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich, mithilfe von Software, mit den Möglichkeiten zur Erstellung und Gestaltung von interaktiven Anwendungen auseinander. Sie nutzen Analyse- und Interviewtechniken für die Planung und Konzeption. Die Schülerinnen und Schüler lernen aktuelle Programmier- und Skriptsprachen kennen. Sie erstellen komplexe interaktive Anwendungen und können diese auf unterschiedliche Endgeräte übertragen.

*Kompetenzen**Impulse/Anregungen*

Die Schülerinnen und Schüler ...

planen komplexe interaktive Anwendungen

UX-, UI-Design
Zielgruppenanalyse
Bedarfsanalyse
Webanalyse
Interviewtechniken
Befragungen

Usability
Ergonomie
Gestensteuerung
Screenlayout
Screentypografie
Styleguide
digitaler Style-Tile
statisches und dynamisches Wireframing und
Prototyping
Simulationen

Framework, Elemente zur Seitenstruktur,
Kommentare, Annotationen, Programmierung und
Strukturierung, Rapid Prototyping

wenden Sprachen für die Erstellung von
interaktiven Anwendungen an

HTML, CSS, JS
verlinken, editieren, validieren

erstellen komplexe interaktive Anwendungen

Responsive-Webdesign
Multi-Device-Website
Blog
Content-Management-System
Online-Shop
Digitaler Kiosk
App
eBook

fakultative Inhalte

Vertiefung von Sprachen für interaktive Anwendungen: HTML, CSS, JS

6* Software für die Gestaltung von 2D-Illustrationen und -Animationen* 120**Schwerpunkte als Wahlmöglichkeit*

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich – durch die vorgegebenen Schwerpunkte – vertiefend mit spezifischen Anforderungen einer vielfältigen Medienlandschaft auseinander und kommunizieren professionell im beruflichen Umfeld.

Die Schülerinnen und Schüler nutzen Software zur Gestaltung von 2D-Illustrationen und Animationen. Sie können die Prinzipien traditioneller Illustrations- und Animationstechniken auf die Digitaltechnik übertragen und die Ergebnisse für aktuelle Endgeräte ausgeben.

*Kompetenzen**Impulse/Anregungen*

Die Schülerinnen und Schüler ...

nutzen die Software zur Erstellung von 2D-Illustrationen

Vektor-Illustration, Pixel-Illustration, Ausgabe

Film- und Videotechnik

digitale Videoformate
Video-Aufnahme
Kamera
Stativ
Dolly
Video-Schnitt und -bearbeitung
Farbkorrektur
Ausgabe

Audioaufnahme und -bearbeitung
Korrektur
Ausgabe
Ton-Bild-Synchronität

analoge und digitale pixel- und vektorbasierte
Techniken
Phasenanimation
Tweening
Ausgabe

fakultative Inhalte

Prototypen für die App-Erstellung

6*

Software für die Gestaltung von 3D-Animationen*

120

* *Schwerpunkte als Wahlmöglichkeit*

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich – durch die vorgegebenen Schwerpunkte – vertiefend mit spezifischen Anforderungen einer vielfältigen Medienlandschaft auseinander und kommunizieren professionell im beruflichen Umfeld.

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit den Möglichkeiten der Gestaltung mithilfe einer 3D-Grafiksoftware auseinander. Sie lernen die grundlegenden Arbeitsweisen im dreidimensionalen Raum kennen und erstellen mithilfe von Objekten, Beleuchtungsquellen, Texturen und einer virtuellen Kamera, eigene 3D-Visualisierungen, welche sie über eine Render-Engine als Bilddatei ausgeben. Sie lernen die grundlegenden Prinzipien traditioneller Animationstechniken kennen und übertragen diese auf den dreidimensionalen Raum. Sie erstellen eigene dreidimensionale Animationen. Sie begreifen den bildgestaltenden Einfluss von Einstellungsgrößen und Kameraperspektiven.

*Kompetenzen**Impulse/Anregungen*

Die Schülerinnen und Schüler ...

lernen die grundlegenden Funktionen einer aktuellen, branchentypischen 3D-Grafiksoftware kennen

Modeling, Parametrische Grundobjekte (Primitive), Splines, NURBS, Modeling-Objekte, Deformatoren

konstruieren 3D-Objekte mithilfe passender Modeling-Techniken

Transformation, Rotation, Extrusion, Fasen, Box-Modeling, polygonales Modeling, Sculpting

nutzen eine aktuelle, branchentypische Software zur Beleuchtung, Texturierung und zum Rendering von 3D-Objekten

Kamera, Beleuchtung, Global Illumination, HDRI, Texturierung, Render-Engine

nutzen eine aktuelle, branchentypische Software zur 3D-Visualisierung

Illustration, Infografik, digitale Montage zusammen mit einer Bildbearbeitungssoftware, digitales Mockup

lernen die Grundbegriffe der 2D- und 3D-Animation kennen

bewegte Bilder, Nachbildwirkung, Geschichte der Animation, Bildraten, Keyframing, Tweening, inverse und direkte Kinematik, Vorwärtskinematik, Rigging, Motion Capture

analysieren und begreifen den Einfluss von Einstellungsgrößen, Kameraperspektiven und Kameraführung im Realfilm und übertragen dies auf die virtuelle Kamera in der 3D-Grafiksoftware

Storyboard, Einstellungsgrößen, Kameraperspektive, Konventionelle Kameraführung, virtuelle Kamera

planen eine eigene Animation und setzen diese in einer geeigneten 3D-Grafiksoftware um

Pfadanimation, Walk-Cycle-Animation, Charakteranimation

fakultative Inhalte

Architekturvisualisierung, Produktdesign, Ausstellungs- und Messedesign, Motion Graphics, fächerübergreifendes Animationsprojekt (z. B. Typografie-Animation), Character Design, Game-Design, digitale Mock-Ups für Produkt- und Corporate Design

7 Vertiefung der Medientechnik und Medienproduktion 40

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler informieren sich über die Verarbeitungsstufen eines Printproduktes und erstellen verfahrensorientierte Ausgabedateien. Um die Vollständigkeit und Richtigkeit der Daten zu überprüfen, entwickeln sie gemeinsam Checklisten und wenden diese an. Sie beachten die verfahrenstechnischen Vorgaben und die gestalterischen Möglichkeiten der Druckweiterverarbeitung und der Druckveredelung. Sie überprüfen die Vollständigkeit sowie die Produktionssicherheit der Daten und erstellen eine drucktechnisch korrekte Layoutdatei. Nach Vorgaben erstellen sie eine Ausgabedatei.

Die Schülerinnen und Schüler reproduzieren farbige Vorlagen aus verschiedenen Quellen unter besonderer Berücksichtigung der Farbraumtransformation und einer konsistenten Farbdarstellung. Sie integrieren Daten verschiedener Quellen und Profile in eine Layoutdatei und exportieren diese. 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.

Kompetenzen

Impulse/Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

kennen den vollständigen Prozess der Herstellung eines Printprodukts

Druckvorstufe, Farbseparation, Color-Management, Einteilungsbogen, Ausschießregeln, Druckformen, Bedruckstoff, Preflight, Kontrolle

beschreiben Bedruckstoffe und ordnen Techniken der Weiterverarbeitung zu

Akzidenzen, Broschüren, Bücher, Verpackung, schneiden, falzen, stanzen, perforieren, rillen, heften, binden, kaschieren, Druckveredelung

Bedruckbarkeit, Faserstoffe, Hilfsstoffe, Lauf- und Dehnrichtung, Papierführung

Digitaldruck

Personalisierung
Unikat
„Auflage 1“

fakultative Inhalte

Computer to press

Web to press

Besichtigung einer Druckerei

8**Software zur Cross-Media-Produktion****120**

Neben dem Erwerb der unten genannten Kompetenzen verfolgt der Unterricht folgende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler konzipieren ein komplexes Medienprojekt zu einem vorgegebenen Szenario/Arbeitsauftrag. Dabei analysieren und beurteilen sie den eigenen Zeit- und Arbeitsaufwand sowie die vorhandenen Ressourcen. Anschließend gestalten die Schülerinnen und Schüler die unterschiedlichen Medien.

*Kompetenzen**Impulse/Anregungen*

Die Schülerinnen und Schüler ...

wenden eine branchentypische, aktuelle Software zur Cross-Media-Produktion an

projektorientierte Umsetzung fächerübergreifendes Projekt

fakultative Inhalte