

Fach: **Multimediale Entwürfe**

Das Fach Multimediale Entwürfe trägt dazu bei, dass die Schülerinnen und Schüler visuelle und multimediale Kommunikationsformen erkennen und kommunikative Inhalte mit den technischen Mitteln der Netzwerkkommunikation, auch beim Lernen, Forschen und zum Vertiefen von fachlichen Inhalten, verantwortungsvoll nutzen. Sie verstehen und realisieren Produktionsprozesse in den verschiedenen Phasen, vom Konzept bis zur Realisierung des Produktes und wenden Entwurfstechniken, Methoden der Dokumentation und Kontrolle an. Dabei achten sie, unter Berücksichtigung der rechtlichen Normen, sowohl auf die Sicherheit am Arbeitsplatz als auch auf den Schutz der Personen, der Umwelt und des Lebensraums.

*Computer und die digitalen Technologien haben das Grafikdesign in den letzten Jahren stark vorangetrieben. Sie gaben dem Designer die Flexibilität, kreativ zu experimentieren. Entwicklung und Experimentieren sind aber nicht an die Technologie gebunden; es gilt weiterhin den handwerklichen Ansatz zu suchen, neue Ideen zu finden.*

	Lerninhalte			Querverweise zu anderen Fächern	Bezug zu fachspezifischen Kompetenzen	Bezug zu übergreifenden Kompetenzen	Methodisch-didaktische Hinweise
Fertigkeiten	Kenntnisse	3. Klasse	4. Klasse				
Geschichtliche Elemente, Art und Ausdrucksweise der typografischen Schriftzeichen erkennen und für die Realisierung von grafischen Kompositionen wieder verwenden.	Schriftgeschichte;  Anwendungsbereiche der Typografie kennen und anhand exemplarischer Beispiele analysieren können;  Geschichte der Grafik und des audiovisuellen Designs	. Anatomie der Lettern, Mikrotypografie  . Schriftklassifizierung und geschichtliche Entwicklung im Überblick  . Das Setzen von Texten: Zeilen, Lesefluss, Grauwert, Absätze, Schriftcharakter, Satzspiegel	. Typografie bewusst wahrnehmen und einsetzen; Funktionen und Anwendungsbereiche erarbeiten.  . Einige exemplarische Persönlichkeiten aus dem Bereich Grafik kennenlernen; Entwicklung Gebrauchsgraphik bis heute anhand Beispiele erarbeiten.	Fachrichtungsspez. Praxisunterricht  Geschichte  Geschichte der Kunst und des Kommunikationsdesigns	. die Feinheiten der typografischen Gestaltung von Schriften wahrnehmen lernen . Schriften aufgrund ihres Charakters unterscheiden und anwenden . Schriften aufgrund ihrer Anwendung setzen	2.  3.  5.	Nachzeichnen von Buchstaben und Kennenlernen der Feinheiten und Unterschiede von Buchstaben  Übungen und eigene kreative Arbeiten  InDesign vorführen und parallel die Elemente und Regeln der Satzsetzung und der Typografie kennenlernen  Frontalunterricht
Mit Hilfe grafischer Beispiele mit Ausdrucksmöglichkeiten von alphabetischen Zeichen und Farbe experimentieren	Farbwahrnehmung, Farbpsychologie und ihre Anwendungen	. Analyse von Printmedien  . Farbsysteme für Druck und digitalen Bereich (Einflussfaktor Umgebungsfarbe; Farbwirkung, Sättigung und Helligkeit; Tonwert der Farbe, Farbharmonien) Entwurfstechniken	. Layout und Gestaltung (verschiedene Formen des Rasters; Hilfslinien,) Seitengestaltung	Theorie der Kommunikation  Technologie der Produktionsprozesse	. anhand unterschiedlicher Informationsträger grafische und multimediale Inhalte planen und umsetzen . Materialien in Bezug auf Zweck und Produktionstechnik abstimmen	3.  4.	Kreatives, freies Experimentieren  Nachzeichnen von exemplarischen Beispielen  Zeigen und Erläutern von Beispielen
Grafiken, Fotografien	Visuelle zwei- und	. Wahrnehmung und	. Animation: Erstellen von	Fachrichtungsspez. Praxis	. geeignete	2.	Eigenständiges Lösen von

und Videos auf Grundlage der Analyse der Inhalte, der Art der interaktiven Verwendung sowie der kommunikativen Ziele planen, umsetzen und präsentieren	dreidimensionale Kompositionen und deren Kriterien, Grafiksoftware und Computeranimation	Interpretation der Umwelt . Bildkomposition . Digitalfotografie . Kameratechnik . Bildbearbeitung mit Photoshop . Gestaltungsraster für Printmedien, Grundlinienraster	Storyboard; analysieren sowie selbst erstellen . Digitalfotografie; . Fotokorrektur mit Photoshop . Bildbearbeitung mit Photoshop (kreative Fotomontage) . Gestaltungsraster für Web, Layouts für Web, Responsive Design, Single Page	unterricht Technologie der Produktionsprozesse	Kommunikationskanäle wählen und Mittel sowie Material in Bezug auf den Zweck abstimmen . geeignete Software anwenden . grafische und multimediale Inhalte umsetzen	3. 4. 6.	Aufgabenstellungen; Präsentation und Dokumentation der eigenen Arbeit Fotografische Aufnahmen im Fotostudio und im Freien
Ausdrucksmöglichkeiten in Bezug zur visuellen Wirksamkeit und zum Produkt wählen	Entwurfsphasen von grafischen und audiovisuellen Produkten	. Skizzieren und Skizzieren von Objekten . Erstellen von grafischen und schriftlichen Entwurfskonzepten . Packaging (Grafik und Form als Elemente des Brandings);	. Skizzieren von Objekten . Produktionsphasen eines Films/Videos kennenlernen	Fachrichtungsspez.Praxis unterrichtet Theorie der Kommunikation Deutsch	. erläuternde Berichte abfassen und den Einsatz von kommunikativen Mitteln begründen lernen . Materialien bezüglich Anwendungszweck bestimmen . geeignete Kommunikationsmittel einsetzen	6. 3. 4.	Kreativitätstechniken für den Entwurf einsetzen Konzepte erarbeiten (Profile des Zielpublikums erstellen) Anschauungsmaterial
Die geeignete Soft- und Hardware wählen, um sich kommunikative Grundlagen anzueignen und auszuarbeiten	Software und Hardware zum Erfassen und zur Ausgabe von grafisch-visuellen Produkten	. InDesign . Illustrator . Photoshop	. Die Kenntnisse in den Programmen werden vertieft: InDesign, Photoshop . Einführung zur Animation . Website mit Photoshop	Fachrichtungsspez.Praxis unterrichtet	. geeignete Software anwenden . grafische und multimediale Inhalte planen und umsetzen	6.	Einüben von Vorgehensweisen im Umgang mit Computerprogrammen; Aufgabenstellungen lösen
Geeignete Werbemittel für eine wirksame Kommunikation wählen	Technische, funktionale und ästhetische Charakteristiken von grafischen multimedialen Produkten	. Printprodukte erstellen (Visitenkarte bis Plakat) . Kreativtechniken . Außenwerbung	. Broschüren, Zeitungen, Plakate und deren Funktionalität werden erarbeitet; . Covergestaltung; . Inhaltsverzeichnis erstellen; . Werbeanzeigen gestalten	Theorie der Kommunikation Technologie der Produktionsprozesse	. Werbemittel entwerfen und die geeigneten Kommunikationskanäle wählen . für ein gegebenes Ziel die geeigneten Kommunikationsmittel wählen	4. 3.	Anschauungsmaterial; fachspezifisches Input experimentelles Erproben

**Übergreifende Kompetenzen:**

- |   |  |
|---|--|
| 1. Kulturelle Kompetenz und Interkulturelle Kompetenz | 4. Kommunikations- und Kooperationskompetenz |
| 2. Lern- und Planungskompetenz                        | 5. Soziale Kompetenz und Bürgerkompetenz     |
| 3. Vernetztes Denken und Problemlösungskompetenz      | 6. Informations- und Medienkompetenz         |

**Fachspezifische Kompetenzen**

- a) Werbemittel entwerfen und geeignete Kommunikationskanäle wählen und Mittel wählen und Mittel sowie Materialien in Bezug auf den Zweck und die Produktionstechnik abstimmen.
- b) die geeignete Software anwenden
- c) anhand unterschiedlicher Informationsträger grafische und multimediale Inhalte planen und umsetzen
- d) Inhalte für das Web entwerfen, realisieren und online stellen
- e) technische Berichte abfassen und individuelle sowie gruppenbezogene Tätigkeiten beruflicher Situationen dokumentieren
- f) die geeigneten Kommunikationsmittel einsetzen