

## Fachcurriculum Fachoberschule für Wirtschaft, Grafik und Kommunikation

### 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	5. Klasse				
Grafische Werbemittel unter Berücksichtigung der Produktionsprozesse und Drucktechniken planen	Kommunikationsprodukte für Werbekampagnen	Print – und Non-Print-Bereich: Anschauungsbeispiele von Produktdesign und Kampagnen  Verschiedene Grafik-Stilrichtungen und Produktionsprozesse in den Adobe Programmen Photoshop, Illustrator und InDesign erproben  Corporate Design: Idee, Entwurf und Umsetzung von Logo, Logo Booklet, CD Handbuch, Drucksorten und Webdesign mit drucktechnischen und kreativen Möglichkeiten	Fachrichtungsspez. Praxisunterricht  Technologie der Produktionsprozesse	a) Werbemittel sowie Materialien in Bezug auf den Zweck abstimmen  b) geeignete Software anwenden	2.  3.  1.	Lerninput; Arbeiten im Team; Profile des Zielpublikums erstellen; Kreativitätstechniken für den Entwurf einsetzen; Eigenständiges Lösen von Aufgabenstellungen;
Mittel für Werbekampagnen und für Verkaufsförderungen kreieren und realisieren	Zwei- und dreidimensionale grafische Kompositionen und Animationen mit multimedialen Mitteln und unter-schiedlichen Objekten für Verkaufsförderungen und Werbekampagnen im Medienmix	Banner Design und Online Kampagnen  Online Blätterkatalog erstellen  Newsletter: Konzept und Gestaltung  Trends, Lösungen und Arbeiten mit Cinema 4D  Kreativität und Innovation für originelle Werbekampagnen	Technologie der Produktionsprozesse  Organisation und Führung der Produktionsprozesse	c) anhand unterschiedlicher Informationsträger grafische und multimediale Inhalte planen und umsetzen a) Materialien in Bezug auf Zweck und Produktions-technik abstimmen f) geeignete Kommunikationsmittel einsetzen	3.  4.  2.	Recherche  Kreatives, freies Experimentieren unter Anleitung;  Präsentation und Dokumentation der Arbeit;
Visuelle und audiovisuelle Produkte entwickeln und realisieren	Entwurfstechniken für Produkte der grafischen und audiovisuellen Industrie 3D Darstellungen und geeignete Software	Wahrnehmung von ästhetischen und designrelevanten Faktoren  Konzept, Drehbuch und Storyboard für einen Kurzfilm: Organisation, Film und Schnitt	Fachrichtungsspez. Praxisunterricht  Technologie der Produktionsprozesse	f) geeignete Kommunikationskanäle wählen und Mittel sowie Material in Bezug auf den Zweck abstimmen	2.  3.  4.	fachspezifisches Input; Eigenständiges Lösen von Aufgabenstellungen; Präsentation und Dokumentation der eignen Arbeit

## Fachcurriculum Fachoberschule für Wirtschaft, Grafik und Kommunikation

				b) geeignete Software anwenden c) grafische und multimediale Inhalte umsetzen	6	
Die Regeln der Zugänglichkeit, Navigation und Lesbarkeit von Web-Sites, die von entsprechenden Organisationen genormt werden, einhalten und Qualitätskontrollen durchführen	Arten der Navigation, der Zugänglichkeit und Lesbarkeit von Web-Sites	Typografie im Non-Print-Bereich bewusst wahrnehmen und einsetzen  Funktionen und Anwendungsbereiche der Webfonts und Suchmaschinen optimiert  Navigationssystem mit CSS  Blogs und Webseiten anpassen; Suchfunktionen	Fachrichtungsspez. Praxisunterricht	e) technische Berichte abfassen, Dokumentation  a) Materialien in Bezug auf Zweck abstimmen	6. 3. 4.	fachspezifischer Input; Recherche verschiedener Vorzeigebispiele; Konzept erarbeiten; Anschauungsmaterial;  Einüben von Vorgehensweisen im Umgang mit Computerprogrammen
Web-Sites und Crossmedia-Produkte entwerfen, die die Interaktivität von Konsumenten beinhalten	Crossmedia-Produkte	Responsive Webdesign  Webface einer One Page (Single Page)  Guerilla Marketing  Media Queries – mobile Versionen erstellen  Digitale Präsentationsformen für das Portfolio	Fachrichtungsspez. Praxisunterricht  Organisation und Führung der Produktionsprozesse	b) geeignete Software anwenden c) grafische und multimediale Inhalte planen und umsetzen d) Inhalte fürs Web entwerfen	6. 2. 3. 4.	Anschauungsmaterial; Recherche; fachspezifischer Input;  Aufgabenstellungen lösen
Plattformen für Zusammenarbeit und für das Bereitstellen von Informationen im Internet nutzen	Web-Browser	Geschichtlicher Rückblick von Mosaik, Netscape und Navigation  Browserzubehör – praktische Add-ons  Recherche von Bild- und Informationsmaterial	Technologie der Produktionsprozesse	f) geeignete Kommunikationsmittel einsetzen	3. 6.	fachspezifisches Input;  experimentelles Erproben

**Übergreifende Kompetenzen:**

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

**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