

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	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	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 Schriftsatzes und der Typografie kennenlernen
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	. 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	kreatives, freies Experimentieren  nachzeichnen von exemplarischen Beispielen  zeigen und erläutern von Beispielen

		der Farbe, Farbharmonien) Entwurfstechniken			abstimmen	
Grafiken, Fotografien und Videos auf Grundlage der Analyse der Inhalte, der Art der interaktiven Verwendung sowie der kommunikativen Ziele planen, umsetzen und präsentieren	Visuelle zwei- und dreidimensionale Kompositionen und deren Kriterien, Grafiksoftware und Computeranimation	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Wahrnehmung und Interpretation der Umwelt</li> <li>. Bildkomposition</li> <li>. Digitalfotografie</li> <li>. Kamertechnik</li> <li>. Bildbearbeitung mit Photoshop</li> <li>. Gestaltungsraster für Printmedien, Grundlinienraster</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Animation: Erstellen von Storyboard; analysieren sowie selbst erstellen</li> <li>. Digitalfotografie;</li> <li>. Fotokorrektur mit Photoshop</li> <li>. Bildbearbeitung mit Photoshop (z.B. kreative Fotomontage)</li> <li>. Gestaltungsraster für Web, Layouts für Web, Responsive Design, One Page</li> </ul>	<p>Fachrichtungsspez.Praxisunterricht</p> <p>Technologie der Produktionsprozesse</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. geeignete Kommunikationskanäle wählen und Mittel sowie Material in Bezug auf den Zweck abstimmen</li> <li>. geeignete Software anwenden</li> <li>. grafische und multimediale Inhalte umsetzen</li> </ul>	<p>Eigenständiges Lösen von Aufgabenstellungen;</p> <p>Präsentation und Dokumentation der eignen Arbeit</p> <p>Fotografische Aufnahmen im Fotostudio und im Freien</p>
Ausdrucksmöglichkeiten in Bezug zur visuellen Wirksamkeit und zum Produkt wählen	Entwurfsphasen von grafischen und audiovisuellen Produkten	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Skizzieren und Skizzieren von Objekten</li> <li>. Erstellen von grafischen und schriftlichen Entwurfskonzepten</li> <li>. Packaging (Grafik und Form als Elemente des Brandings);</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Skizzieren von Objekten</li> <li>. Produktionsphasen eines Films/Videos kennenlernen</li> </ul>	<p>Fachrichtungsspez.Praxisunterricht</p> <p>Theorie der Kommunikation</p> <p>Deutsch</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. erläuternde Berichte abfassen und den Einsatz von kommunikativen Mitteln begründen lernen</li> <li>. Materialien bezüglich Anwendungszweck bestimmen</li> <li>. geeignete Kommunikationsmittel einsetzen</li> </ul>	<p>Kreativitätstechniken für den Entwurf einsetzen</p> <p>Konzepte erarbeiten (Profile des Zielpublikums erstellen)</p> <p>Anschauungsmaterial</p>
Die geeignete Software und Hardware wählen, um sich kommunikative Grundlagen anzueignen und auszuarbeiten	Software und Hardware zum Erfassen und zur Ausgabe von grafisch-visuellen Produkten	<ul style="list-style-type: none"> <li>. InDesign</li> <li>. Illustrator</li> <li>. Photoshop</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Die Kenntnisse in den Programmen werden vertieft: InDesign, Photoshop</li> <li>. Einführung zur Animation</li> <li>. Websitegestaltung</li> </ul>	Fachrichtungsspez.Praxisunterricht	<ul style="list-style-type: none"> <li>. geeignete Software anwenden</li> <li>. grafische und multimediale Inhalte planen und umsetzen</li> </ul>	Einüben von Vorgehensweisen im Umgang mit Computerprogrammen; Aufgabenstellungen lösen
Geeignete Werbemittel für eine	Technische, funktionale und	. Printprodukte erstellen	. Broschüren, Zeitungen, Plakate und deren	Theorie der	. Werbemittel entwerfen und die geeigneten	Anschauungsmaterial;

wirksame Kommunikation wählen	ästhetische Charakteristiken von grafischen multimedialen Produkten	(Visitenkarte bis Plakat) . Kreativtechniken . Außenwerbung	Funktionalität werden erarbeitet; . Covergestaltung; . Inhaltsverzeichnis erstellen; . Werbeanzeigen gestalten	Kommunikation Technologie der Produktionsprozesse	Kommunikationskanäle wählen . für ein gegebenes Ziel die geeigneten Kommunikationsmittel wählen	fachspezifisches Input experimentelles Erproben
-------------------------------	---	---	---	--	--	--

**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

## **BEWERTUNGSKRITERIEN**

### **der Fachgruppe für grafische Fächer**

Zusätzlich zu den Fachkompetenzen der einzelnen Curricula fließen folgende Bewertungskriterien in die Bewertung ein:

- Sauberkeit und Genauigkeit in der Ausführung
- Korrekter Umgang mit den Arbeitsmaterialien und Techniken
- Beherrschung der Fachterminologie und der Unterrichtssprache
- Theoretische Lerninhalte selbständig wiedergeben
- Erlerntes flexibel auf neue Situationen anwenden

- Einhaltung der Termine

Für die Abgabe von praktischen Arbeiten gilt folgende Regelung:

Der genaue Abgabetermin bei längerfristigen Arbeitsaufträgen wird schriftlich festgehalten.

Eine verspätete Abgabe wirkt sich auf die Note aus. Das kann auch dazu führen, dass die Arbeit nicht mehr bewertet wird und im digitalen Register eine negative Mitarbeitsnote vermerkt wird.

- Aktive und konstruktive Teamarbeit
- Korrekte und eigenständige Umsetzung der Themenstellung
- Komplexität der Lösung
- Originalität und Kreativität
- Präsentation der eigenen Arbeit
- Gesamteindruck, Form

- Einsatz, Interesse und aktive Mitarbeit

Bewertung der Mitarbeit (Unterricht, EVA, Fernlernphase, Arbeitsprozesse)

jede Nichterfüllung der Haus- und Kontrollübung oder das „Nicht- Mitbringen“ von Arbeitsmaterialien fließt in die Mitarbeit negativ ein.

- Bewertung der Mappe, falls vorgesehen, wird ein- oder zweimal im Schuljahr vorgenommen.
- Theoretische Inhalte werden in Form von Tests oder mündlichen Prüfungen überprüft.