

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 geben 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.*

	<b>Lerninhalte</b>		<b>Querverweise zu anderen Fächern</b>	<b>Bezug zu fachspezifischen Kompetenzen</b>	<b>Methodisch-didaktische Hinweise</b>
<b>Fertigkeiten</b>	<b>Kenntnisse</b>	<b>5. Klasse</b>			
Grafische Werbemittel unter Berücksichtigung der Produktionsprozesse und Drucktechniken planen	Kommunikationsprodukte für Werbekampagnen	<p>Print –und Non-Print-Bereich: Anschauungsbeispiele von Produktdesign und Kampagnen</p> <p>Verschiedene Grafik-Stilrichtungen und Produktionsprozesse in den Adobe Programmen Photoshop, Illustrator und InDesign erproben</p> <p>Corporate Design: Idee, Entwurf und Umsetzung von Logo, Logo Booklet, CD Handbuch, Drucksorten und Webdesign mit drucktechnischen und kreativen Möglichkeiten</p>	<p>Fachrichtungsspez. Praxisunterricht</p> <p>Technologie der Produktionsprozesse</p>	<p>a) Werbemittel sowie Materialien in Bezug auf den Zweck abstimmen</p> <p>b) geeignete Software anwenden</p>	<p>Lerninput; Arbeiten im Team;</p> <p>Profile des Zielpublikums erstellen;</p> <p>Kreativitätstechniken für den Entwurf einsetzen;</p> <p>Eigenständiges Lösen von Aufgabenstellungen;</p>
Mittel für Werbekampagnen und für Verkaufsförderungen kreieren und realisieren	Zwei- und dreidimensionale grafische Kompositionen und Animationen mit multimedialen Mitteln und unterschiedlichen Objekten für Verkaufsförderungen und Werbekampagnen im Medienmix	<p>Banner Design und Online Kampagnen</p> <p>Online Blätterkatalog erstellen</p> <p>Newsletter: Konzept und Gestaltung</p> <p>Trends, Lösungen und Arbeiten mit 3D Programm</p>	<p>Technologie der Produktionsprozesse</p> <p>Organisation und Führung der Produktionsprozesse</p>	<p>c) anhand unterschiedlicher Informationsträger grafische und multimediale Inhalte planen und umsetzen</p> <p>a) Materialien in Bezug auf Zweck und Produktions-technik abstimmen</p> <p>f) geeignete</p>	<p>Recherche</p> <p>Kreatives, freies Experimentieren unter Anleitung;</p> <p>Präsentation und Dokumentation der Arbeit;</p>

Fachcurriculum Fachoberschule für Wirtschaft, Grafik und Kommunikation

				Kommunikationsmittel einsetzen	
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 b) geeignete Software anwenden c) grafische und multimediale Inhalte umsetzen	fachspezifisches Input; Eigenständiges Lösen von Aufgabenstellungen; Präsentation und Dokumentation der eigenen Arbeit
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  Funktionen und Anwendungsbereiche der Webfonts  Blogs und Webseiten	Fachrichtungsspez. Praxisunterricht	e) technische Berichte abfassen, Dokumentation  a) Materialien in Bezug auf Zweck abstimmen	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  One Page (Single Page)  Guerilla Marketing  Digitale Präsentationsformen	Fachrichtungsspez. Praxisunterricht  Organisation und Führung der Produktionsprozesse	b) geeignete Software anwenden c) grafische und multimediale Inhalte planen und umsetzen d) Inhalte fürs Web entwerfen	Anschauungsmaterial; Recherche; fachspezifischer Input;  Aufgabenstellungen lösen
Plattformen für Zusammenarbeit und für das Bereitstellen von Informationen im Internet nutzen	Web-Browser	Netscape und Navigation  Browserzubehör – praktische Add-ons  Recherche von Bild- und Informationsmaterial	Technologie der Produktionsprozesse	f) geeignete Kommunikationsmittel einsetzen	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.