

*Es soll für eine Bildmontage fotografiert werden*

### Überblick über die Lernsituationen

Lernsituation 6.1	Kamerafunktionen kennen und erklären	10 Stunden
Lernsituation 6.2	Bildanalyse (Gestalterische Aspekte)	8 Stunden
Lernsituation 6.3	Fotografie anfertigen	
Lernsituation 6.4	Bildbearbeitung	
Lernsituation 6.5	Nutzungsrechte, Urheberrechte	

<b>Lernsituation 6.1</b>	Kamerafunktionen
Ziele	Kamerafunktionen kennen und erklären
Inhalte	Brennweite, Blende, Tiefenschärfe, Zeit, A/D-Wandlung, CCD/CMOS, Speichermedien, Auflösung, Farbtiefe, Smear, Blooming, Rauschen, Kameradateiformate (Rohformat, jpg...)
Kompetenzen	Einstellungen zielgerichtet vornehmen können
Zeitrichtwert	

	Zeit	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren		Kameramenüs ansehen, verstehen	Kamera, Handbuch	Schülereigene Kamera, Schulkamera
2. Planen		Einfache Aufnahmesituation planen und entsprechende Einstellungen vornehmen	Einfache Sach- oder Portaitaufnahme im Team	
3. Entscheiden				
4. Ausführen		Fotoserie anfertigen		
5. Kontrollieren		Ergebnisse präsentieren und vergleichen	Fotos am Beamer vorstellen	
6. Bewerten				

<b>Lernsituation 6.2</b>	<b>Bildanalyse</b>
Ziele	Gestalterische Aspekte der Fotografie kennen, erklären und beachten
Inhalte	Wahrnehmung, Blickführung, Figur-Grund, Format, Perspektive, Kontraste, Farbe, Ausschnitt, Tiefenschärfe, Schärfe/Unschärfe, Lowkey/Highkey, räumliche Tiefe, Goldener Schnitt, opt. Mitte, Horizont
Kompetenzen	Gestalterische Mittel erkennen und erklären
Zeitrichtwert	

	Zeit	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren		Gestalterische Mittel des Fotografen	Verschiedene Bildbeispiele (Ansel Adams, schülereigene Bilder...)	
2. Planen		Kriterien für Bildauswahl erstellen	Fiktiver Kundenauftrag	
3. Entscheiden		Sie wählen Motiv und Bildausschnitt unter Berücksichtigung von Zielgruppe, Kommunikationszielen und Grundsätzen der Bildwahrnehmung	Bilder-CD, Datenbank...	
4. Ausführen				
5. Kontrollieren		Ergebnisse präsentieren und vergleichen		
6. Bewerten				

<b>Lernsituation 6.3</b>	<b>Fotografische Aufnahme erstellen</b>
Ziele	Gestalterische und technische Aspekte bei der Aufnahme berücksichtigen
Inhalte	Einfache Aufnahme mit einer Lichtquelle und Aufheller anfertigen
Kompetenzen	Kamera und Licht zielgerichtet einstellen
Zeitrichtwert	

	Zeit	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren		Aufgabenstellung erfassen	Briefing	
2. Planen		Motivbezogene Überlegungen	Requisite, Model	
3. Entscheiden		Kameraeinstellungen, Lichtführung, Perspektive		
4. Ausführen		Foto anfertigen		Fotos können für 6.4 verwendet werden
5. Kontrollieren		Ergebnisse präsentieren und besprechen		
6. Bewerten				

<b>Lernsituation 6.4</b>	<b>Bildbearbeitung</b>
Ziele	Bildbearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden
Inhalte	Tonwertkorrektur (Histogramm, Gradation), Helligkeit, Kontrast, Kanalmixer, Interpolation, Freisteller, Farbkorrektur, Farbräume, Masken, Kanäle, Ebenen...
Kompetenzen	Bildbearbeitungswerkzeuge zielgerichtet und effektiv anwenden
Zeitrictwert	

	Zeit	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren		Bildbearbeitungswerkzeuge kennen lernen	Hilfefunktion, Infoblätter, gegenseitige Hilfe	
2. Planen		Ausgehend von Verwendungszweck, Qualitätsanforderung und gewünschter Bildaussage formulieren sie die Schritte der Bildbearbeitung	Checkliste	Bildcomposing (Fotos aus 6.3)
3. Entscheiden		fachgerechtes Ausführen der Korrekturen, modifizieren und montieren im		
4. Ausführen		Bildbearbeitungsprogramm		
5. Kontrollieren				
6. Bewerten		Kundenpräsentation		

<b>Lernsituation 6.5</b>	<b>Bildrechte, Nutzungsrechte, Persönlichkeitsrechte</b>
Ziele	Rechtliche Bestimmungen werden beachtet
Inhalte	Urheberrecht, Verwertungsrecht, Recht am eigenen Bild anwendungsbezogen ausführen
Kompetenzen	Rechtliche Bestimmungen kennen und beachten
Zeitrichtwert	

	Zeit	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren		Rechtliche Rahmenbedingungen recherchieren	Gesetzestexte, Beispiele aus der Praxis	
2. Planen		Verwendete Bilder auf rechtliche Bestimmungen überprüfen	Produktbeispiel	Bilder aus Datenbanken, eigene Bilder mit fremden Personen
3. Entscheiden		Entsprechende Gesetze und Vorschriften den verwendeten Bildern zuordnen		
4. Ausführen		Auswahl von Bildern nach rechtlichen Vorgaben		
5. Kontrollieren		Präsentation der Ergebnisse und Überprüfung	„Gerichtsverfahren“ mit Schülern	
6. Bewerten				

**Ausgangsüberlegung „Aufhänger“ für dieses Lernfeld:**

Die Schülerinnen und Schüler übernehmen und bearbeiten Daten und erstellen Ausgabedateien für Digital- und Printmedien unter Berücksichtigung verfahrenstechnischer und wirtschaftlicher Aspekte.

Sie sollen mit Hilfe vorgegebener und erarbeiteter Eigenschaften für Ausgabedateien deren Eignung prüfen.

Bei Bedarf Konvertierungen und Korrekturen durchführen. Sie erläutern, warum nicht alle Korrekturen durchführbar sind.

**Wortlaut aus dem KMK-Lehrplan:**

Die Schülerinnen und Schüler übernehmen und bearbeiten Daten und erstellen Ausgabedateien für Digital- und Printmedien unter Berücksichtigung verfahrenstechnischer und wirtschaftlicher Aspekte.

Sie überprüfen Text-, Bild- und Grafikdateien auf Integrationsfähigkeit in Print- und Digitalmedien. Sie beachten dabei gültige Normen und Standards. Für die Bearbeitung und Konvertierung der Daten nutzen sie die Funktionen branchenüblicher Software. Sie passen Audio- und Bewegtbilddaten nach vorgegebenen technischen und dramaturgischen Kriterien für den Einsatz in Digitalmedien an. Die Schülerinnen und Schüler prüfen die Ergebnisse der Ausgabedateien und führen bei Bedarf Korrekturen durch.

**Inhalte:**

Dateiformate, Bildauflösung, Ausgabefarbraum, Preflight, Abtastrate, Datentiefe, Kanalzahl, Framerate, Datenrate

**Überblick über die Lernsituationen**

Lernsituation 7.1	Entwickeln einer Checkliste und zur Prüfung von Daten einsetzen	2 Stunden
Lernsituation 7.2	PDF für die Ausgabe erstellen, Dateien nach vorgegebenen Standards analysieren und bewerten (PDFs nur mit Bildern)	
Lernsituation 7.3	Ausgabedateien nach vorgegebenen Standards analysieren und bewerten (PDFs mit Fehlern)	
Lernsituation 7.4	Software-Werkzeuge für die Bearbeitung, Korrektur und Konvertierung auswählen und anwenden	
Lernsituation 7.5	Vorhandene Audiodaten prüfen und bearbeiten	

<b>Lernsituation 7.1</b>	<b>Mit einer selbst erstellten Dateien-Checkliste Daten produktbezogenen prüfen</b>
Ziele	Verwendungszwecke beurteilen, Integrationsfähigkeit prüfen,
Inhalte	tif, eps, psd, jpg, gif, png, bmp, cdr, swf, fla, flv, mov, wma, wma, raw, indd, txt, rtf, doc, docx, qxd, ps, otf, zip, rar, avi, wav, xls, aif, mp3, mpg, ppt, pdf, ai,
Kompetenzen	Überprüfen von Dateiformaten, Eignung beurteilen, Korrekturmöglichkeiten einschätzen.
Zeitrichtwert	6 h

	Zeit	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren 2. Planen 3. Entscheiden		Dateiformate identifizieren und ordnen  Unterscheidungsmerkmale für die Checkliste sammeln, Dateiformate in Tabellenform systematisieren, Dateiformate anhand des Produktes auswählen	Kartenabfrage, Blitzlicht, Arbeitsblatt – Musterbild als Datei und Ausdruck	Dateisammlung für ein CD- Booklet oder einen Webauftritt
4. Ausführen 5. Kontrollieren 6. Bewerten		Erstellen der Checkliste.  Ungeeignete Dateitypen identifizieren und den Kunden informieren.  Qualität der Checkliste überprüfen und optimieren.	Tabelle verfassen (Printformate, Bewegtbildformate, Textformate, Layoutdateien, Vektorformate, printgeeignet, webgeeignet)  Anhand eines konkreten Produktes prüfen. Extreme Beispiele	



<b>Lernsituation 7.1a</b>	<b>Text-, Bild- und Grafikdaten auf Integrationsfähigkeit für ein Printprodukt prüfen</b>
Ziele	
Inhalte	Dateiformate (Text, Pixel, Vektor), Bildauflösung, Ausgabefarbraum, Produkt- und verfahrensspezifische Vorgaben, PDF-X-Standard für Druckdaten, Über- und Unterfüllung, Beschnitt, Sonderfarben, Transparenzen, Fonts, offene Daten, ISO 12647 (PSO),
Kompetenzen	Überprüfen von Dateiformaten, Eignung beurteilen, Korrekturmöglichkeiten einschätzen.
Zeitrichtwert	6 h

	Zeit	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren 2. Planen 3. Entscheiden		Dateiformate identifizieren und ordnen  Unterscheidungsmerkmale für die Checkliste sammeln, Dateiformate in Tabellenform systematisieren, Dateiformate anhand des Produktes auswählen	Kartenabfrage, Blitzlicht, Arbeitsblatt – Musterbild als Datei und Ausdruck	Datensammlung für Printprodukt (CD-Cover, Flyer...) mit fehlerhaften Dateien (Schrift fehlt, JPEG mit Artefakten, falsche Bildauflösung, Logo als JPEG in ppt, fehlerhafte Layoutdatei...)
4. Ausführen 5. Kontrollieren 6. Bewerten		Erstellen der Checkliste.  Ungeeignete Dateitypen identifizieren und den Kunden informieren.  Qualität der Checkliste überprüfen und optimieren.	Anhand eines konkreten Produktes prüfen. Extreme Beispiele	

<b>Lernsituation 7.1b</b>	<b>Text-, Bild- und Grafikdaten auf Integrationsfähigkeit für ein Digitalprodukt prüfen</b>
Ziele	
Inhalte	Dateiformate (Text, Pixel, Vektor, Animation, Video, Audio), Bildauflösung, Ausgabefarbraum, Produkt- und verfahrensspezifische Vorgaben, Fonts, offene Daten
Kompetenzen	Überprüfen von Dateiformaten, Eignung beurteilen, Korrekturmöglichkeiten einschätzen.
Zeitrichtwert	6 h

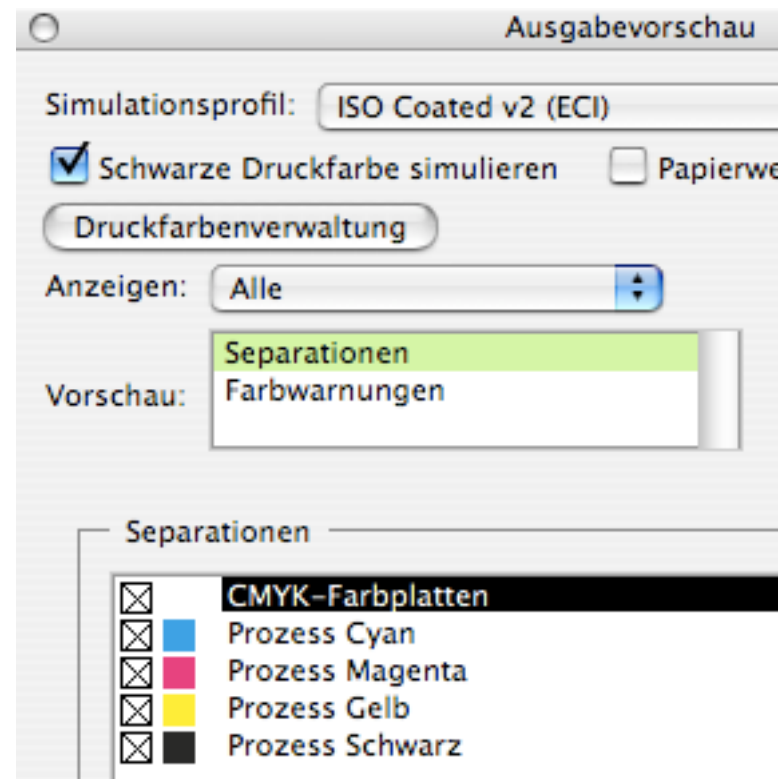
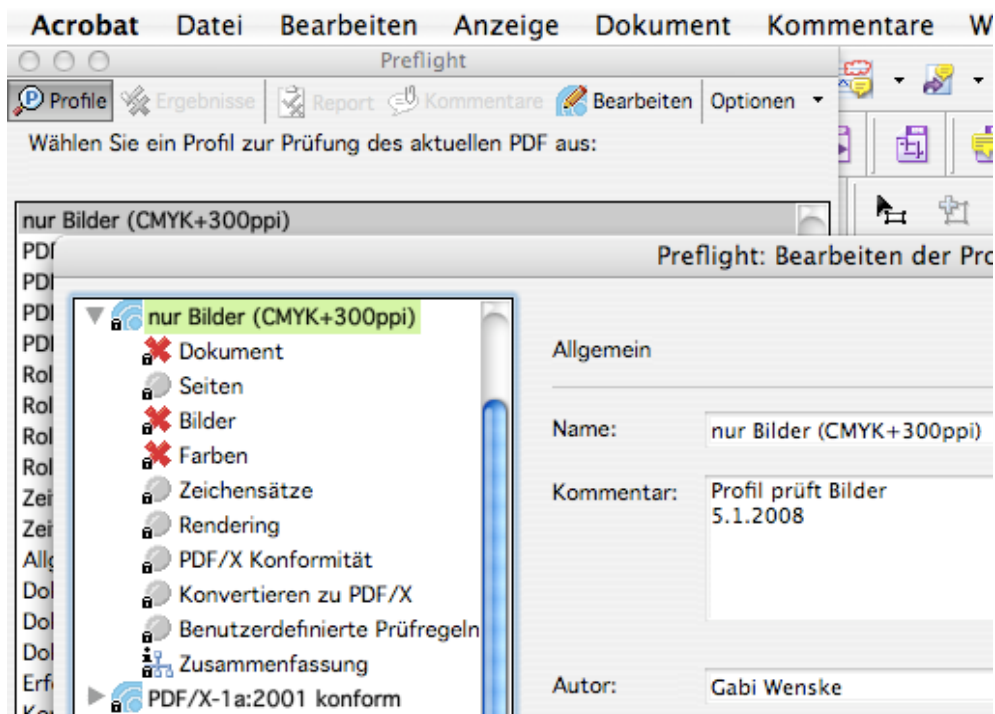
	Zeit	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren 2. Planen 3. Entscheiden		Dateiformate identifizieren und ordnen  Unterscheidungsmerkmale für die Checkliste sammeln, Dateiformate in Tabellenform systematisieren, Dateiformate anhand des Produktes auswählen	Kartenabfrage, Blitzlicht, Arbeitsblatt – Musterbild als Datei und Ausdruck	Dateisammlung für ein CD- Booklet oder einen Webauftritt
4. Ausführen 5. Kontrollieren 6. Bewerten		Erstellen der Checkliste.  Ungeeignete Dateitypen identifizieren und den Kunden informieren.  Qualität der Checkliste überprüfen und optimieren.	Tabelle verfassen (Printformate, Bewegtbildformate, Textformate, Layoutdateien, Vektorformate, printgeeignet, webgeeignet)  Anhand eines konkreten Produktes prüfen. Extreme Beispiele	

<b>Lernsituation 7.2</b>	<b>PDF für die Ausgabe erstellen, Dateien nach vorgegebenen Standards analysieren und bewerten</b>
Ziele	Sie erstellen Ausgabedateien für Digital- und Printmedien unter Berücksichtigung verfahrenstechnischer und wirtschaftlicher Aspekte. Sie überprüfen Bild- und Grafikdateien nach vorgegebenen Standards für Print- und Digitalmedien. Für die Bearbeitung und Konvertierung der Daten nutzen sie die Funktionen branchenüblicher Software. Die Schülerinnen und Schüler prüfen und bewerten die Ergebnisse der Ausgabedateien.
Inhalte	PDF mit unterschiedlichen Bild-Dateiformaten erstellen, nach Datenanlieferungsvorgaben analysieren und bewerten
Kompetenzen	Nach Vorgabe Ausgabedateien erstellen und prüfen, Prüfergebnisse analysieren und sichern
Zeitrichtwert	

	Zeit	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren		Vorgegebene Standards	Infoblatt unterschiedlicher Prüfvorgaben (z.B. screen, Print Zeitung, Print Kalender, Print Plotter) mit Kriterien nur für Bilder (Auflösung, Datentiefe, Farbraum, Kompression)	Für Print gebräuchliche Bilddateiformate herausfinden,  Für Digital gebräuchliche Bilddateiformate herausfinden.
2. Planen 3. Entscheiden 4. Ausführen 5. Kontrollieren		von geeigneten Dateiformaten Ausgabedateien (PDFs) erstellen PDFs nach Vorgabe prüfen,  Prüfergebnis zusammenstellen und geeignete Bilddatenformate für Digital- und Print festlegen.	Branchenübliche Software für die Erstellung der Ausgabedateien und Prüfprotokolle. Prüfkriterien übernehmen, bzw. selbst einstellen. Prüfprotokolle erstellen und bewerten	
6. Bewerten				Eigene Erkenntnisse (Bilder-Print) für die Datenanlieferung bei offenen Dateien auflisten.

Beispiel für ein Prüfprofil für Bilder, erstellt in Acrobat mit der Enfocus


Ausgabevorschau in Acrobat um die Separation zu überprüfen.



<b>Lernsituation 7.3</b>	<b>Ausgabedateien nach vorgegebenen Standards analysieren und bewerten</b>
Ziele	Sie überprüfen mit branchenüblicher Software Ausgabedateien nach vorgegebenen Standards für Printmedien. Die Schülerinnen und Schüler prüfen und bewerten die Ergebnisse.
Inhalte	vorgegebene PDF mit eingebauten Fehlern (Schrift, Sonderfarbe) nach Datenanlieferungsvorgaben analysieren und bewerten
Kompetenzen	Durchführen von Überprüfungen, Prüfergebnisse analysieren, entscheiden und für weitere Verwendung sichern
Zeitrichtwert	

	Zeit	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren		Unterschiedliche Datenanlieferungsrichtlinien (Ausdrucke) vergleichen	Ausdrucke von Datenanlieferungsrichtlinien unterschiedlicher Firmen	Schwerpunkt festlegen (ein oder mehrere Druckverfahren)
2. Planen		Prüfvorgaben erarbeiten (PDF-Version 1.3, Schrift, Sonderfarben, Auflösung, Datentiefe, Farbraum)		
3. Entscheiden		Mit eigenen Kenntnissen der Druckverfahren Prüfkriterien analysieren und zuordnen		
4. Ausführen		Prüfkriterien anwenden, PDF-Dateien nach vorgegebenen Prüfkriterien prüfen, Prüfprotokolle analysieren und bewerten	Team- oder Einzelarbeit: Prüfkriterien für branchenübliche Software benutzen und/oder erstellen.	Team/Eigene Erkenntnisse/Arbeitsergebnisse für die Datenanlieferung (Print) auflisten, erweitern
5. Kontrollieren				
6. Bewerten		Prüfkriterien für unterschiedliche Produkte und Druckverfahren zuordnen		

<b>Lernsituation 7.4</b>	<b>Software-Werkzeuge für die Bearbeitung, Korrektur und Konvertierung auswählen und anwenden</b>
Ziele	Die Schülerinnen und Schüler erstellen Ausgabedateien für Digital- und Printmedien Für die Bearbeitung und Konvertierung der Daten nutzen sie die Funktionen branchenüblicher Software. Sie prüfen die Ergebnisse der Ausgabedateien und führen bei Bedarf Korrekturen an den offenen Daten durch.  Offene Daten (Quark XPress) in PDF (Print oder Digital) konvertieren/umwandeln
Inhalte	Vordefinierte Konvertierungseinstellungen (joboptions) für die PDF-Erstellung anwenden, PDFs prüfen (Separationsvorschau, Preflight)
Kompetenzen	Erstellen und prüfen von PDFs, Prüfergebnisse analysieren, Fehler erkennen und korrigieren
Zeitrichtwert	

	Zeit	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren 2. Planen 3. Entscheiden 4. Ausführen 5. Kontrollieren 6. Bewerten		PDFs aus den offenen Daten (z.B. Quark XPress) mit vorgegebenen Joboptions erzeugen, Preflight durchführen, analysieren und ggf. Korrekturen für die offenen Daten festlegen. Dazu Datenanlieferungsrichtlinien/Prüfprotokoll aus 7.3b für die Erstellung der Joboptions heranziehen. Fehler in den offenen Daten korrigieren, neues PDF erstellen und prüfen. Anwenden unterschiedlicher Prüfmöglichkeiten (Separationsvorschau, Preflight)	Unterschiedliche Joboptions vorgeben, die angewendet werden. In Kleingruppen die offenen Daten korrigieren, PDF erstellen, prüfen.   High Quality Print.joboptions	Ein Durchgang reicht eventuell nicht aus.

<b>Lernsituation 7.5</b>	<b>Vorhandene Audio- und Bewegtbildaten prüfen und bearbeiten</b>
Ziele	Sie überprüfen nach Vorgabe AV-Daten für den Einsatz in Digitalmedien und wenden Schnitt- und Konvertierungsprogramme an.
Inhalte	Bildgröße, Framerate, Kompressionsverfahren, Schnitt, Konvertierung, DVD-Standard, Datenrate, Abtastrate, Datentiefe, Kanalzahl
Kompetenzen	AV-Material prüfen, konvertieren und schneiden
Zeitrichtwert	22 h

	Zeit	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren		Aufgabenstellung und Dramaturgische Vorgaben erfassen,	Beispiel: 15 Minuten Material zur Verfügung stellen, 1--2 Minuten Film erstellen lassen. Titel und Vertonung ergänzen lassen.	Rechnungen möglich
2. Planen		Rohmaterialien sichten und auswählen,		
3. Entscheiden		Musik und oder Sprache auswählen,		
4. Ausführen		Titel festlegen, Schnitt- und Konvertierungsprogramme anwenden,		
5. Kontrollieren		Ausgabedateien ausspielen und prüfen		
6. Bewerten		Präsentation		

*Ausgangsüberlegung „Aufhänger“ für dieses Lernfeld:*

*Unter Verwendung einer personenbezogenen Datenbank automatisiert Daten für Medienprodukte erstellen.*

### Überblick über die Lernsituationen

Lernsituation 8.1.a	Serienbrief mit einer Tabelle erstellen (Print)	6 Stunden
Lernsituation 8.1.b	Bulk-Mail/Newsletter mit einer Tabelle erstellen (Digital)	6 Stunden
Lernsituation 8.2	Eine personenbezogene Datenbank erstellen	8 Stunden
Lernsituation 8.3	Datenbankabfrage mit SQL durchführen und XML-Export erstellen	10 Stunden
Lernsituation 8.4	Erstellung datenbankgestützter Visitenkarten (nur Text)	6 Stunden
Lernsituation 8.5	Erstellung datenbankgestützter Messeausweise (Text und Bild)	8 Stunden
Lernsituation 8.6.a	Vorhandene Daten für verschiedene Printprodukte nutzen (Detailkatalog, Broschüre, Flyer, Newsletter, Bücherliste, DVD-Archiv, mehrsprachiges Produkt)	22 Stunden
Lernsituation 8.6.b	Vorhandene Daten für verschiedene Digitalprodukte nutzen (Newsletter, DVD-Archiv, mehrsprachiges Produkt) mit Audio- und /oder Videodatenverknüpfung	22 Stunden



<b>Lernsituation 8.1.a</b> <b>Lernsituation 8.1.b</b>	Serienbrief mit einer Tabelle erstellen (Print) Bulk-Mail/Newsletter mit einer Tabelle erstellen (Digital)
Ziele	Erstellung personalisierter Drucksachen und Mailings
Inhalte	Anlegen einer Datentabellen mit Bedingungsfeldern (z. B. personenbezogene Daten, Tabellenprogramm): Serienbrieffunktionen nutzen
Kompetenzen	Datentabelle in der 1. Normalform, Verknüpfung der Tabelleninhalte mit personalisierten Platzhalter, Serienfunktionen nutzen, verschiedene Ausgaben erzeugen (PDF, E-Mail etc.)
Zeitrichtwert	6 h

	Zeit	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren		Serienbrieffunktionen variable Daten personalisierte Medien	Auftragsbeschreibung, unstrukturierte Tabelle mit Personendaten	
2. Planen		Dokument mit konstanten und variablen Bereichen Datenfelder mit Bedingungen (Anrede) festlegen Verknüpfung der variablen Bereiche mit Datensatzfeldern	Gruppenarbeit	
3. Entscheiden		Herausfiltern des besten Weges	Plenum	
4. Ausführen		Personalisiertes Produkt erstellen	Programme (z.B. Textverarbeitung, Tabellenkalkulation)	Kein Datenbankprogramm, kein Layoutprogramm
5. Kontrollieren		Prüfung der erstellten Produkt		
6. Bewerten		Reflexion der Vorgehensweise		Vorbereitung für die 2. LS berücksichtigen

<b>Lernsituation 8.2</b>	<b>Eine personenbezogene Datenbank erstellen</b>
Ziele	Struktur einer Datenbank erkennen und umsetzen
Inhalte	Anlegen von mindestens 2 Datentabellen (z. B. personenbezogene Daten, firmenbezogene Daten): Datensätze erfassen;
Kompetenzen	Datenbankspezifische Fachbegriffe kennen (Primärschlüssel, Fremdschlüssel, Normalisierung, Relation, Datensatz, Datenfeld, Datentypen, Redundanz, Eindeutigkeit) logische Struktur der DB entwickeln
Zeitrichtwert	8 h

	Zeit	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren		Zielsetzung in Form einer Auftragsbeschreibung vorstellen (z. B. Personaldatenbank)	Auftragsbeschreibung, unstrukturierte Tabellen mit Adressdaten	Kann z. T. aus LS 1 übernommen werden
2. Planen		Datenbestand prüfen, logische Struktur entwickeln, Vorgehensweisen überlegen, Qualitätskriterien für Datenbanken ableiten (evtl. Checkliste)	Gruppenarbeit	
3. Entscheiden		Herausfiltern des besten Weges	Plenum	
4. Ausführen		programmgestützte Datenbankerstellung	Datenbankprogramm (z. B. MySQL, Access, FileMaker etc.)	
5. Kontrollieren		Prüfung der erstellten Datenbank;		
6. Bewerten		Reflexion der Vorgehensweise		

<b>Lernsituation 8.3</b>	Datenbankabfrage mit SQL durchführen und XML-Export erstellen
Ziele	Struktur von Datenbankabfragen erkennen, umsetzen und Datenbank-Export erzeugen, analysieren und editieren
Inhalte	Datenbankabfragen mit Assistenten und SQL-Befehlen Datenbank-Exporte (XML) erstellen XML-Exportdateien analysieren und anwendungsbezogen editieren
Kompetenzen	Datenbank-Reports, SQL-Befehlslogik; Aufbau einer XML-Datei, Prüfung einer XML-Datei
Zeitrichtwert	10 h

	Zeit	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren		Struktur und Syntax der SQL-Befehle zusammenstellen	Recherche und Tutorials	
2. Planen		Abfragebedingungen erarbeiten		
3. Entscheiden		Herausfiltern des besten Weges	Plenum	
4. Ausführen		SQL-Abfragen durchführen	Gruppenarbeit	
5. Kontrollieren		Vorstellen der Abfrageergebnisse	Museumsrundgang	
6. Bewerten		Reflexion der Vorgehensweise		

<b>Lernsituation 8.4</b>	<b>Datenbankgestützt Visitenkarten erstellen</b>
Ziele	Printausgabe mit variablen Daten erzeugen
Inhalte	Formatvorlage im Layoutprogramm erstellen; Exportdatei aus der Datenbank erzeugen (z. B. ASCII, XML); evtl. Filterfunktionen nutzen (z. B. SQL, XSLT); Exportdatei in Layoutprogramm einlesen; druckfähige Datei ausgeben (PDF)
Kompetenzen	Zusammenarbeit zwischen Layoutprogramm und Datenbank verstehen und umsetzen; Grundstruktur XML-basierenden Arbeitens beschreiben und anwenden
Zeitrichtwert	6 h
Hinweis	Realisierung über PlugIns wie InData oder XML

	Zeit	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren		Datenbankexport, XML-Importoptionen		
2. Planen		Datenauswahl definieren		
3. Entscheiden		Datenstruktur und Layout festlegen		
4. Ausführen		XML-Datei erzeugen, Visitenkarte layouten, variable Daten importieren		
5. Kontrollieren		Generierte Visitenkarten ausdrucken und mit den Vorgaben vergleichen		
6. Bewerten		Fehlerkorrektur durchführen		

<b>Lernsituation 8.5</b>	Erstellung datenbankgestützter Messeausweise (Text und Bild)
Ziele	Webausgabe variabler Daten im Browserfenster
Inhalte	Mit Hilfe eines Web-Editors wird eine Verbindung zur Datenbank hergestellt und die Datenbankinhalte in einer Website dargestellt;
Kompetenzen	Webserverbasierte Arbeitsweise zur Erstellung dynamischer Seiten nachvollziehen und beschreiben können (Webserver, Webclient, Skriptsprache und Datenbank); crossmediale Nutzung einer Datenbasis
Zeitrichtwert	8 h
Vorbereitung / Vorkenntnisse	Hinweis zur Vorbereitung: Datenbank wird auf dem Webserver bereit gestellt, Scripte werden über Webeditor automatisch generiert; Vorkenntnisse in der Bedienung eines grafischen Webeditors sind erwünscht (siehe LF 5)
Hinweis	Inhaltsüberschneidungen mit LF 12 d „Dynamische Websites konzipieren und programmieren“ (3. Aj, Gestaltung und Technik, digital); Methodischer Hinweis: Vorrangig Demonstrationsunterricht oder Anleitung über Screenshots

	Zeit	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren				
2. Planen				
3. Entscheiden				
4. Ausführen				
5. Kontrollieren				
6. Bewerten				

## Lernfeld 9

## Logos entwickeln und Corporate Design umsetzen

Zeitrictwert: 80 Stunden

*Ausgangsüberlegung:* Eine moderne Bäckerei-Kette zur Selbstbedienung benötigt ein neues Logo für den Einsatz in unterschiedlichen Medienprodukten. (Dies ist ein Beispiel und kann durch andere Firmen bzw. Branchen ausgetauscht werden)

### Überblick über die Lernsituationen

Lernsituation 9.1	Erarbeitung eines Kriterienkataloges für ein Logo.	10 Stunden
Lernsituation 9.2	Anwendung des Kriterienkataloges auf ein Redesign.	16 Stunden
Lernsituation 9.3	Durchführung eines Briefing-Gespräches.	8 Stunden
Lernsituation 9.4	Logogestaltung nach Vorgaben eines Corporate Designs.	30 Stunden
Lernsituation 9.5	Präsentation der Gestaltungsentwürfe vor dem Kunden.	16 Stunden

<b>Lernsituation 9.1</b>	Erarbeitung eines Kriterienkataloges für ein Logo.
Ziele	Bei der Konzeption, Gestaltung und Bewertung von grafischen Zeichen wenden die Schüler/ Schülerinnen die Theorien von Wahrnehmungs- und Wirkungszusammenhängen an. Sie diskutieren die Übertragbarkeit auf andere Länder und Kulturkreise, erarbeiten Bewertungskriterien und wenden diese auf ihre Gestaltungsarbeit an.
Inhalte	Grafische Zeichen, Piktogramme, Wort-Bild-Marke, Wahrnehmung, Gestalt-Gesetze, Gestaltungsmittel (Punkt - Linie - Fläche ...) Gestaltungskriterien
Kompetenzen	Sprech- und Schreib-K. , Teamfähigkeit, Kommunikations-K., Organisations-K.
Zeitrichtwert	10 USt

	Zeit	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren		Sammlung und Analyse von Logos (Positiv- / Negativbeispiele).	Internet-Recherche	
2. Planen		Differenzierung innerhalb der Klasse in Wortmarke, Bildmarke, Wortbildmarke	Gruppenarbeit	
3. Entscheiden		Sie kategorisieren die Logos nach unterschiedlichen Qualitätsstufen und leiten die gestalterischen und technischen Grundlagen für ein gelungenes Logo ab.	Gruppenarbeit	
4. Ausführen		Erstellen eines Logo-Bewertungskriterienkatalogs (Gestalterische und technische Grundlagen für die Entwurfsarbeit).	Liste der „Tu's!“ und „Tu's nicht!“ Gruppenarbeit, Computer	
5. Kontrollieren		Anwendung des Katalogs auf ein Logo in Form einer Lernkontrolle	Leistungsüberprüfung	
6. Bewerten		ggfs. Korrektur und Optimierung des Kriterienkatalogs.	Unterrichtsgespräch	

<b>Lernsituation 9.2</b>	Anwendung des Kriterienkataloges auf ein Redesign.
Ziele	Mit Hilfe von Kreativitätstechniken entwickeln sie Ideen, erstellen eine zielgruppenbezogene Gestaltungskonzeption und überarbeiten ein Logo
Inhalte	Recherche, Zielgruppenanalyse, CD, Zeitplanung, Gesprächsführung
Kompetenzen	Scribble-Techniken, Kreativitätstechniken, Teamfähigkeit, Kommunikations-K., Organisations-K.
Zeitrhythmuswert	16 USt

	Zeit	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren		Informationsbeschaffung über den Kunden und das Produkt	Fachbücher, Fachartikel, Internet-Recherche	
2. Planen		Systematisierung der beschafften Informationen, Entwicklung von Gestaltungsvarianten (Scribbles)	Mindmap, clustern, Zeichenpapier, Stifte	
3. Entscheiden		Auswahl einer Gestaltungsidee	S-S-L-Gespräch	
4. Ausführen		Umsetzung des Redesigns	Einzelarbeit, Rechnerarbeit	
5. Kontrollieren		Überprüfung und Bewertung des Redesigns anhand des Kriterienkataloges.	Beamer, Plenumsgespräch, Metaplan, Ausdrucke	
6. Bewerten				siehe 5. Kontrollieren



<b>Lernsituation 9.3</b>	Durchführung eines Briefing-Gespräches
Ziele	Die Schüler bereiten ein Briefing-Gespräch vor, führen es selbstständig und eigenverantwortlich durch. Sie werten Kundenvorgaben aus. Sie erstellen anschließend ein Re-Briefing.
Inhalte	Briefing, Rebriefing, Recherche, Zielgruppenanalyse, CD, Zeitplanung, Gesprächsführung
Kompetenzen	Sprech- und Schreib-K. , Teamfähigkeit, Kommunikations-K., Organisations-K.
Zeitrichtwert	8 USt

	Z	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren		Sie informieren sich vorab über den Kunden und das Produkt.	Lehrergespräch, Fachbücher, Fachartikel, Internet-Recherche	
2. Planen		Sie erstellen einen Fragenkatalog. Sie planen das Kundengespräch (Technik, Zielgruppe, Budget, Zeitplan, Hausfarbe, Gestaltung).	Arbeitsteilige Gruppenarbeit, Mindmap	
3. Entscheiden		Sie entscheiden sich für eine Auswahl der Fragen, Interviewer, Beobachter, Protokollanten	S-S-L-Gespräch, Beobachtungsbogen, Protokoll,	
4. Ausführen		Sie führen das Briefing mit dem Kunden durch.	(ggf.) Rollenspiel, Metaplan, Video-Kamera	
5. Kontrollieren		Sie reflektieren das Kundengespräch und erstellen ein Rebriefing.	Beamer, Plenumsgespräch, Metaplan, Ausdrücke	
6. Bewerten				siehe 5. Kontrollieren

<b>Lernsituation 9.4</b>	Logogestaltung nach Vorgaben eines Corporate Designs.
Ziele	Mit Hilfe von Kreativitätstechniken entwickeln sie Ideen, erstellen eine zielgruppenbezogene Gestaltungskonzeption und entwerfen ein Logo. Sie setzen ihre Entwürfe in verschiedenen Medienprodukten ein, überprüfen deren Wirkung und beurteilen sie nach gestalterischen und technischen Kriterien. Bei der respektvollen Beurteilung der Kreativleistung anderer bedienen sie sich unterschiedlicher Feedbacktechniken. Sie überprüfen ihre Gestaltung in Bezug auf rechtliche Aspekte.
Inhalte	Ideenfindung, Kreativitätstechniken, Scribble-Technik, Logo scribbeln, Formfindungsprozesse, Corporate Identity, Grafische Grundlagen, Urheberrecht, Markenschutz
Kompetenzen	Gestaltungskompetenz, Kritikfähigkeit, Reflexionsfähigkeit ...
Zeitrichtwert	30 UStd

	Zeit	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren		Kreativitätstechniken	z.B. Drei-Stuhl-Methode, Brainstorming, Kartenabfrage, Metaplan	Anwendung und Vertiefung des bereits in 9.2 Erlernten
2. Planen		Zielgruppenbezogene, zielgerichtete Sammlung von Formen, Schriften, Farben anlegen, Scribbletechniken Entwurfstechniken	Formänderung, Einzelarbeit, Schnippelmethode (Dreieck, Kreis, Quadrat), Einzelarbeit, Skizzenpapier, Computer	

3. Entscheiden		Auswahlkriterien: gestalterisch, kommunikativ und technisch, Briefing-Einhaltung Urheberrecht, Markenschutz	S-S-Präsentation oder in Gruppen, oder im Plenum Infopapier, Internet-Recherche, S-Kurzreferat, Fallbeispiele	
4. Ausführen		Umsetzung der Entwürfe am Computer mit branchenüblicher Software	Einzelarbeit am Computer	
5. Kontrollieren		Sie setzen ihre Entwürfe in verschiedene Medienprodukten ein, überprüfen deren Wirkung und beurteilen sie nach gestalterischen und technischen Kriterien.	Musterprodukte (Brötchentüte, Geschäftspapiere, Fassadenwerbung, Auto...) Assoziationskontrolle	
6. Bewerten		Bewertungskriterienkatalog anwenden.	Abschussmethode, Punkte-Klebe-Methode Experten-Gruppe Bewertung der Bewertung	

<b>Lernsituation 9.5</b>	Präsentation der Gestaltungsentwürfe vor dem Kunden.
Ziele	Sie präsentieren Konzeption und Medienprodukte vor Kunden und vertreten ihre Gestaltungsideen argumentativ.
Inhalte	Präsentationsmedien, Präsentationstechniken
Kompetenzen	Kritikfähigkeit, Reflexionsfähigkeit, Präsentationskompetenz
Zeitrichtwert	16 UStd

	Zeit	Inhalte	Medien und Methoden	H
1. Informieren		Präsentationstechniken	Lehrervortrag, Internetrecherche, Dummies anfertigen, Aufsteller, Display	
2. Planen		Organisation des Ablaufes, Zeitplanung	Metaplan	
3. Entscheiden		Moderator, Auswahl der Präsentationsmedien, Einsatz von Beobachtern/Protokollanten, Verhaltensregeln	Beamer, Laptop, Pappen, Stellwände, Beobachtungsbogen, Flipchart	
4. Ausführen		Durchführung der Präsentation	Beobachtungsbogen, Präsentationsmedien, Stichwortkarten, Video- Kamera	
5. Kontrollieren		Reflexion der Präsentation,		
6. Bewerten		Bewertung und Benotung der Präsentation	Bewertungsbogen, Punkteabfrage	