

*Ausgangsüberlegung „Aufhänger“ für dieses Lernfeld:*

Für die Markteinführung eines neuen Getränkes sollen auf der Grundlage von Marketingstrategien und –instrumenten Werbemaßnahmen geplant werden.

#### Überblick über die Lernsituationen

Lernsituation 10a.1	Eine Projektidee für die Eröffnungsveranstaltung eines Getränkebetriebs entwickeln und skizzieren	16
Lernsituation 10a.2	Eine Marktanalyse für die Einführung eines Szenetränkes durchführen	16
Lernsituation 10a.3	Eine Community-Website projektieren (Schwerpunkt Rechte, Projektmanagement, Sponsoring, Eng)	16
Lernsituation 10a.4	Eine Gewinnspiel mittels Mailing bewerben	16
Lernsituation 10a.5	Einen Onlineshop für Merchandising-Produkte konzipieren	16

<b>Lernsituation 10a.1</b>	Eine Projektidee für die Eröffnungsveranstaltung eines Getränkebetriebs entwickeln und skizzieren
Ziele	Die Schülerinnen und Schüler beraten Kunden und planen Auftragsprojekte. Sie bereiten Briefinggespräche inhaltlich und organisatorisch vor und führen diese durch.  Sie strukturieren und dokumentieren Kundenvorstellungen und Briefingergebnisse.
Inhalte	Briefing, Rebriefing, Meeting, Kundenkommunikation, Event-Marketing, Sponsering
Kompetenzen	Funktioln eines Briefings klären.  Briefinggespräch vorbereiten und führen  Ergebnisse des Briefinggespräches dokumentieren.  Funktion eines Rebriefings klären
Zeitrictwert	16 Stunden

Lernfeld 10.a1	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	Briefingtechnik Kundengespräch Ergebnisdokumentation, Briefingprotokoll	Kundenanfrage für eine Eröffnungsveranstaltung	umfassende Kundenbeschreibung grobe Produktbeschreibung Kundenrolle festlegen
2. Planen	Briefing unter Berücksichtigung des Auftrags und der Besonderheiten des Kunden planen	Checkliste erstellen	
3. Entscheiden			
4. Ausführen	Kundenbriefing durchführen und Ergebnisse dokumentieren	Rollenspiel	
5. Kontrollieren	Ergebnisse auf Vollständigkeit und Schlüssigkeit prüfen ggf. Rebriefing	Reflexion des Kundengesprächs inhaltliche Auswertung in Gruppen	
6. Bewerten			

<b>Lernsituation 10a.2</b>	Eine Marktanalyse für die Einführung eines Szenegetränkes durchführen
Ziele	Die Schülerinnen und Schüler recherchieren und analysieren produktbezogene Marktforschungsstudien und werten diese auftragsbezogen aus. Mit den Ergebnissen entwickeln sie Marketingziele, dokumentieren diese in einer Marketingkonzeption und bereiten Verträge vor. Mit Hilfe von Planungsinstrumenten bereiten sie die Daten tabellarisch und grafisch auf und nutzen dazu branchenübliche Software.
Inhalte	Methoden der Marktforschung, Marktanalyse vorbereiten, durchführen und auswerten, Marketingziele entwickeln
Kompetenzen	Aufgabenbezogene Studien analysieren, Fragenbogen entwickeln und auswerten
Zeitrictwert	16 Stunden

Lernfeld 10.a2	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	Informationen über den Markt der Szenegetränke beschaffen, auswerten und präsentieren	Abfrage unternehmensinterner Daten vorbereiten  Auswertung von Marktforschungsuntersuchungen (z. B. Internet)  Marktforschung selber durchführen	Produktbeschreibung vorbereiten und unternehmensinterne Daten festlegen
2. Planen	Überlegungen zur Produkt- und Sortimentspolitik für das Szenegetränk anstellen (Portfolioanalyse, Produktlebenszyklus, Markenstrategie)		Exemplarische Beschränkung auf die Produkt- und Sortimentspolitik (alternativ sind auch andere Marketinginstrumente (z. B. Kommunikationspolitik) denkbar)
3. Entscheiden	Ableitung einer Produktentwicklungsentscheidung für das Szenegetränk		
4. Ausführen	Marketingkonzeption erstellen und dem Kunden präsentieren	Branchenübliche Software zur Visualisierung der Daten	
5. Kontrollieren	Marketingkonzeptionen vorstellen und vergleichend bewerten	Bewertungscheckliste	
6. Bewerten			

<b>Lernsituation 10a.3</b>	Eine Community-Website für den Getränkehersteller projektieren
Ziele	Die Schülerinnen und Schüler planen Produktionsabläufe für Medienprodukte. Dazu strukturieren sie den Herstellungsablauf termin-, personal- und kostenorientiert. Sie berücksichtigen auftragsabhängige Urheber-, Verwertungs- und Nutzungsrechte. Kundenanfragen bearbeiten und beantworten sie auch in englischer Sprache.
Inhalte	E-Business, Projektplanungstechniken
Kompetenzen	Mediaplan und Budgetplan erstellen und gestalten
Zeitrictwert	16 Stunden

Lernfeld 10.a3	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	<p>Information über die Phasen der Projektplanungsmethode</p> <p>Analyse der vorgegebenen Agenturressourcen</p> <p>Analyse eines vorgegebenen Kundenbriefings des Getränkebetriebs zur Community-Website</p> <p>Urheberrechtliche Aspekte klären (Recht am eigenen Bild, Datenschutz, Verwertungsrechte)</p>	Kundenbriefing vorgeben	<p>Kundenbriefing sollte Vorgabe enthalten</p> <p>für die Einreichung von Rezeptvorschlägen</p> <p>für Fotogalerie in der Kunden mit Getränk posieren</p>
2. Planen	Erarbeitung eines Zeitplans (Netzplanmethode), Festlegung von Milestones, Planung von Ressourcen		Kombination mit LF 13 a denkbar
3. Entscheiden	Urheberrechtliche Vorschriften in die Websitegestaltung einarbeiten (AGB, Verwertungshinweise etc.)		
4. Ausführen	Dokumentation der Ablaufplanung		Evtl. bestimmte Phasen in den Ausbildungsbetrieben umsetzen und Zeitbedarf und Zeitplanung vergleichen
5. Kontrollieren	Kontrolle und Vergleich der Ablaufplanungen		
6. Bewerten			

<b>Lernsituation 10a.4</b>	Eine Gewinnspiel des Getränkeherstellers mittels Mailing bewerben
Ziele	Die Schülerinnen und Schüler planen Produktionsabläufe für Medienprodukte. Dazu strukturieren sie den Herstellungsablauf termin-, personal- und kostenorientiert. Sie berücksichtigen auftragsabhängige Urheber-, Verwertungs- und Nutzungsrechte. Kundenanfragen bearbeiten und beantworten sie auch in englischer Sprache.
Inhalte	Mailing, Projektplanungstechniken, werbliche Wirkungsmechanismen (KISS,RIC)
Kompetenzen	Planungstechniken auswählen und anwenden
Zeitrictwert	16 Stunden



Lernfeld 10.a4	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	<p>Information über die Phasen der Projektplanungsmethode</p> <p>Werbewirkungsmechanismen</p> <p>Analyse der vorgegebenen Druckressourcen</p> <p>Analyse eines vorgegebenen Kundenbriefings zur Mailingaktion des Getränkeherstellers</p> <p>Urheberrechtliche Aspekte klären (Datenschutz, Verwertungsrechte)</p>	Kundenbriefing vorgeben	<p>Kundenbriefing sollte Vorgabe enthalten</p> <p>für Adressdatenbank</p> <p>für Kontrolle der Werbeaktion</p>
2. Planen	Erarbeitung eines Zeitplans (Netzplanmethode), Festlegung von Milestones, Planung von Ressourcen		Kombination mit LF 12 a denkbar
3. Entscheiden	Urheberrechtliche Vorschriften im Umgang mit Kundendaten und Adresssammlungen		
4. Ausführen	Dokumentation der Ablaufplanung		Evtl. bestimmte Phasen in den Ausbildungsbetrieben umsetzen und Zeitbedarf und Zeitplanung vergleichen
5. Kontrollieren	Kontrolle und Vergleich der Ablaufplanungen		
6. Bewerten			

<b>Lernsituation 10a.5</b>	Einen Onlineshop für Merchandising-Produkte konzipieren
Ziele	Die Schülerinnen und Schüler planen Produktionsabläufe für Medienprodukte. Sie bereiten Verträge vor.
Inhalte	E-Business, Sponsoring
Kompetenzen	Formen des E-Business analysieren und auswählen, Kommunikationspolitik am Beispiel von Sponsoring konzipieren
Zeitrichtwert	16 Stunden

Lernfeld 10.a5	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	Information über den Abschluss von Kaufverträgen im Internet  Dokumentation, welche Informationen in der Website eingearbeitet werden müssen  Information über Mustervorlagen von Agenturverträgen	Kundenbriefing für den Merchandising-Shop vorgeben  Informationsmaterial über Kaufverträge im Internet und Musterverträge für Agenturen bereitstellen (insbesondere Internetrecherche sinnvoll)	Kundenbriefing sollte Vorgabe enthalten
2. Planen	Zeitplanung erstellen		
3. Entscheiden	Agenturvertrag für den Merchandising-Shop aufsetzen		
4. Ausführen	Checkliste über die zu beachtenden Rechtsinfos in der Website zusammenstellen  Layoutentwürfe für den Shop erstellen (rechtliche Informationen berücksichtigen)		
5. Kontrollieren	Analyse und Bewertung der Produkte	Bewertung anhand der erstellten Checkliste	
6. Bewerten			

Ausgangsüberlegung „Aufhänger“ für dieses Lernfeld:

S. visualisieren das Zahlenwerk eines Geschäftsberichts auf verschiedene Arten und stellen ihn als Digital- und Printversion her.

### Überblick über die Lernsituationen

Lernsituation 10c.1	S. entwickeln Gestaltungsraster u. Layout für den Geschäftsbericht nach Corporate Design-Vorgaben.	10 Stunden
Lernsituation 10c.2	S. bereiten das Zahlenwerk für einen Geschäftsbericht tabellarisch auf.	15 Stunden
Lernsituation 10c.3	S. erstellen eine Infografik (animiert und für den Druck).	15 Stunden
Lernsituation 10c.4	S. gestalten anwenderfreundliche Formulare.	20 Stunden
Lernsituation 10c.5	S. bereiten Mengentext mit Bildern und Grafiken lesefreundlich auf und setzen Absatzformate und Musterseiten ein.	20 Stunden

<b>Lernsituation 10c.1</b>	S. entwickeln Gestaltungsraster u. Layout für den Geschäftsbericht nach Corporate Design-Vorgaben.
Ziele	S. bereiten Informationen auf und gestalten diese mediengerecht.
Inhalte	Gestaltungsraster, CD-Vorgaben, Typografie, Layout; Struktur eines Geschäftsberichts (Jahresbericht, Jahresrechnung, ggf. Konzernstruktur, Absatzentwicklung, Investitionstätigkeit, Personalentwicklung, wirtschaftliche und finanzielle Lage, Marktstellung, Unternehmensleistung usw.)...
Kompetenzen	S. erarbeiten nach vorgegebenen Bedingungen (z.B. Corporate Design-Vorgaben) ein sinnvolles gestalterisches Konzept für einen Geschäftsbericht (Gestaltungsraster, Layout u.ä.).
Zeitrictwert	10 Stunden

<b>Lernsituation 10c.1</b>	Inhalte	Medien und Unterrichtsform	Hinweise
1. Informieren	S. sichten die Materialien.	Zahlen-, Bild- und Textmaterial des Geschäftsberichts	Bank, BVDM-Zahlen
2. Planen	S. wählen aus verschiedenen Geschäftsberichten ein Layout aus und/ der verwenden ein CD-Manual.		
3. Entscheiden			
4. Ausführen	S. erstellen Musterseiten und Absatzformate.	PC, Partnerarbeit	DTP-Programme
5. Kontrollieren	S. kontrollieren gegenseitig ihre Ergebnisse.	Checkliste	
6. Bewerten			

<b>Lernsituation 10.2</b>	S. bereiten das Zahlenwerk für einen Geschäftsbericht tabellarisch auf.
Ziele	S. visualisieren Zahlen und Zusammenhänge in Form von Tabellen.
Inhalte	Werk-, Akzidenztabelle; Kopf, Fuß, Zellen-, Raumverteilung; Ziffernarten und weitere Elemente einer Tabelle;
Kompetenzen	S. differenzieren Tabellenarten und erarbeiten Unterscheidungsmerkmale. S. leiten die Eignung der jeweiligen Tabelle und ihre entsprechenden Elemente nach inhaltlichen Aspekten ab.
Zeitrichtwert	15 Stunden

<b>Lernsituation 10.2</b>	Inhalte	Medien und Unterrichtsform	Hinweise
1. Informieren	S. sichten und analysieren unterschiedliche Tabellenarten.	Fachbücher, Lehrerinformationen, Internetrecherche	Ggf. Kriterienkatalog erstellen
2. Planen	S. wählen geeignete Tabellenform für das Zahlenmaterial aus.		
3. Entscheiden			
4. Ausführen	S. setzen die Tabellen am PC um.	Einzelarbeit	DTP-Programme
5. Kontrollieren	S. vergleichen die Ergebnisse und beurteilen diese nach Verwendbarkeit.	Gruppengespräch	
6. Bewerten			

<b>Lernsituation 10.3</b>	S. erstellen eine Infografik (animiert und / oder für den Druck).
Ziele	S. visualisieren Zahlen und Zusammenhänge in Form von Infografiken.
Inhalte	Diagramme (Visualisierung von Zahlen in Form von Torten-, Säulen-, Balken-, Kurvendiagrammen u.ä.); Organigramme (Visualisierung von Hierarchien, Handlungsabläufen, Prozessen); Karten (Visualisierung von Orten, Situationen);
Kompetenzen	S. unterscheiden einzelne Infografiken und leiten deren Eignung ab.
Zeitrictwert	15 Stunden

<b>Lernsituation 10.3</b>	Inhalte	Medien und Unterrichtsform	Hinweise
1. Informieren	S. sichten und analysieren unterschiedliche Infografiken.	Fachbücher, Lehrerinformationen, Internetrecherche	Ggf. Kriterienkatalog erstellen
2. Planen	S. wählen geeignete Infografikarten für das Zahlenmaterial aus.		
3. Entscheiden			
4. Ausführen	S. erstellen Infografiken am PC.	Einzelarbeit	DTP-Programme
5. Kontrollieren	S. vergleichen die Ergebnisse und beurteilen diese nach Verwendbarkeit.	Gruppengespräch	Vergleich der Visualisierungsformen: Print und Digital (Vor- und Nachteile)
6. Bewerten			

<b>Lernsituation 10.4</b>	S. gestalten anwenderfreundliche Formulare.
Ziele	Sie entwickeln Formulare und nutzen die unterschiedlichen Möglichkeiten von Digital- und Printmedien.
Inhalte	Form, Übersichtlichkeit, Klarheit, Funktionalität, Lesbarkeit, Eindeutigkeit, Auswertbarkeit durch Programm (Validierung), Beschriftung, Eingabefelder;
Kompetenzen	S. setzen Eingabemasken übersichtlich und anwenderfreundlich um.
Zeitrictwert	20 Stunden

<b>Lernsituation 10.4</b>	Inhalte	Medien und Unterrichtsform	Hinweise
1. Informieren	S. analysieren verschiedene Formulare.	Beispiele (Print-, Online-Formulare)	
2. Planen	S. wählen Formularvarianten nach Verwendungszweck und Zielgruppe aus.		
3. Entscheiden			
4. Ausführen	S. setzen Formular mit geeigneten Programmen um.		Bsp. PDF-Formularerstellung
5. Kontrollieren	S. testen im Feldversuch mit unbeteiligten Probanden ihre umgesetzten Formulare.		Exkursion, Interview
6. Bewerten			



<b>Lernsituation 10.5</b>	S. erstellen den Geschäftsbericht, indem sie den Mengentext mit Bildern und Grafiken lesefreundlich aufbereiten. Sie setzen Absatzformate und Musterseiten ein.
Ziele	S. integrieren die verschiedenen Elemente in ein Layout. Dazu bereiten sie umfangreiche Texte für Print- und/oder Digitalmedien auf und strukturieren diese übersichtlich und lesefreundlich. In diesem Zusammenhang gestalten sie grafische und farbliche Orientierungshilfen.
Inhalte	Lernsituation 10c.1 – 10c.4
Kompetenzen	S. binden unterschiedliche Dateiformate unter gestalterischen Aspekten in ein Gesamtlayout ein. S. beurteilen ihre erstellten Geschäftsberichte.
Zeitrictwert	20 Stunden

<b>Lernsituation 10.5</b>	Inhalte	Medien und Unterrichtsform	Hinweise
1. Informieren	S. sichten die Ergebnisse der vorausgehenden Lernsituationen und stellen ihre Daten zusammen.		Datenhandling
2. Planen	S. fügen die Daten der vorausgehenden Lernsituationen im Gestaltungsraster zusammen.		
3. Entscheiden			
4. Ausführen	S. erstellen einen Geschäftsbericht mit geeigneten Programmen.		Print und/oder Digital
5. Kontrollieren	S. vergleichen ihre Ergebnisse und beurteilen diese nach Verwendbarkeit.		
6. Bewerten			

Ausgangsüberlegung „Aufhänger“ für dieses Lernfeld:

- Event-Form „Speed-Dating“ soll am regionalen Markt platziert werden.
- Werbemaßnahmen für einen Messeauftritt nach einem vorgegebenen Budget konzipieren
- Werbemaßnahmen für eine Geschäftseröffnung (z. B. Hairy Trends) konzipieren und präsentieren

#### Überblick über die Lernsituationen

Lernsituation 11a.1	Werbemaßnahmen für ein Event konzipieren (Schwerpunkte: Struktur einer Konzeption, Zielgruppenanalyse, Kreativitätstechniken) +Präsentation	z.B. Speed-Dating 20 Stunden
Lernsituation 11a.2	Werbemaßnahmen für einen Messeauftritt konzipieren (Schwerpunkte: Strategie, Mediamix, Mediaplan, Budgetplanung) + Präsentation	20 Stunden
Lernsituation 11a.3	Werbemaßnahmen für Geschäftseröffnung konzipieren und präsentieren (Schwerpunkt: Visualisierung, Präsentation)	z.B. HairyTrends 40 Stunden

Lernsituation 11a.1	<p>Eine Event-Agentur möchte das Angebot "Speed-Dating" am regionalen Markt platzieren.</p> <p>Werbemaßnahmen für einen Event konzipieren.</p>
Ziele	<p>Die Schülerinnen und Schüler nutzen unterschiedliche Möglichkeiten der Informationsbeschaffung über die Eventform "Speed-Dating" und deren Zielgruppen.</p> <p>Sie wählen geeignete Kreativitätstechniken aus und wenden diese bei der Zielgruppenbestimmung an.</p> <p>Sie bestimmen Kriterien, nach denen Zielgruppen definiert werden.</p> <p>Sie kategorisieren diese nach den für den Auftrag relevanten wesentlichen Kriterien.</p>
Inhalte	Zielgruppenanalyse, Kreativitätstechniken, Präsentationstechniken, Semiotrie, Sinus-Milieu
Kompetenzen	Kreativitätstechniken: brainstorming, mindmapping, .... , Präsentationstechniken, Feedback-Techniken, Reflexion der Ergebnisse, produktive und kooperative Gruppenarbeit
Zeitrictwert	20 Stunden

	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	Informationsbeschaffung über die Eventform "speeddating", Zielgruppenanalyse, Markenpositionierung, Konkurrenzanalyse, Semiotrie Informationsrecherche über die Zielgruppe und über mögliche Werbemaßnahmen	Internetrecherche Rollenspiel als simuliertes "Speed-Dating" in der Klasse	
2. Planen	SuS bewerten die Kriterien für die Zielgruppenfindung und leiten daraus adäquate Werbemaßnahmen ab.	Gruppenpuzzle	
3. Entscheiden			
4. Ausführen	Entwicklung eines Werbemaßnahmenkataloges	Expertengruppen, Teamarbeit	
5. Kontrollieren	SuS wählen eine geeignete Präsentationsform für den zielgruppenspezifischen Werbemaßnahmenkatalog aus	Präsentationstechniken, Vorstellung und Vergleich der Gruppenergebnisse	
6. Bewerten			

<b>Lernsituation 11a.2</b>	Werbemaßnahmen für einen Messeauftritt nach einem vorgegebenen Budget konzipieren
Ziele	SuS entwickeln eine Strategie für den Messeauftritt eines Unternehmens. Sie nutzen die Merkmale von Zielgruppen. Sie stellen einen Mediamix zusammen und bringen diese Werbemaßnahmen in einen zeitlich und inhaltlich logischen Ablauf (Mediaplan). Sie erstellen eine Budgetplanung. Die SuS dokumentieren die Ergebnisse in einer Werbekonzeption.
Inhalte	Medienwirkungen, Kommunikationsziele, Kommunikationsstrategien, Präsentationsmethoden, Präsentationsorganisation
Kompetenzen	Aktive Information aus unterschiedlichen Quellen, Arbeitsabläufe und Arbeitsorganisation selbstbestimmt planen und strukturieren, geeignete Präsentationsformen auswählen, Reflexion der Ergebnisse, produktive und kooperative Gruppenarbeit
Zeitrichtwert	20 Stunden

	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	<p>Informationen zusammentragen über das Unternehmen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unternehmensform,</li> <li>• Unternehmensphilosophie,</li> <li>• Unternehmensgröße,</li> <li>• Unternehmensbudget und</li> <li>• Veranstaltungsform "Messe"</li> <li>• Zielgruppe des Unternehmens</li> </ul> <p>Informationsbeschaffung zu den Kosten einzelner Werbemaßnahmen.</p>	<p>Internetrecherche</p> <p>Lerntheke</p>	Angebote einholen
2. Planen	<p>Analysieren und beurteilen die Informationen und planen Werbemaßnahmen in einem Mediamix, begründen die zeitlich und inhaltliche Reihenfolge und beachten das zur Verfügung stehende Budget.</p>	<p>Metaplan</p> <p>Netzplantechnik</p>	
3. Entscheiden			
4. Ausführen	<p>Die SuS entwickeln und visualisieren eine Werbestrategie</p>	<p>Wandzeitung,</p> <p>Power-Point-Präsentation</p>	
5. Kontrollieren	<p>Präsentation der Arbeitsergebnisse, Präsentationsorganisation, Präsentationstechniken, Überprüfung der Ergebnisse auf Realisierbarkeit</p>	<p>Präsentationstechniken, Vorstellung und Vergleich der Gruppenergebnisse, Vergleich mit den eingeholten Angeboten</p>	
6. Bewerten			

<b>Lernsituation 11a.3</b>	Werbemaßnahmen für eine Geschäftseröffnung (z. B. Hairy Trends) konzipieren und präsentieren
Ziele	Die Schülerinnen und Schüler erstellen Konzeptionen für Medienprodukte und präsentieren diese. SuS nutzen die Merkmale von Zielgruppen und visualisieren verschiedene Medienprodukte für eine Kundenpräsentation Für eine Konzeptpräsentation prüfen und wählen sie die notwendigen Daten aus und erstellen eine Präsentation. Dazu setzen sie Präsentationssoftware ein. Die Schülerinnen und Schüler präsentieren vor Kunden. Stärken und Schwächen der Präsentation analysieren sie, entwickeln Verbesserungsvorschläge und setzen diese um.
Inhalte	Struktur einer Konzeption (Gliederung, sprachliche Aspekte in Deutsch integrieren), Erstellen einer Konzeption, Präsentationstechniken, Kundengespräch, Kundenpräsentation, Feedback-Techniken
Kompetenzen	Arbeitsabläufe strukturieren, geeignete Präsentationsformen auswählen, Reflexion der Ergebnisse, produktive und kooperative Gruppenarbeit
Zeitrichtwert	40 Stunden

	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	Briefing, Umgang mit Kunden, Kommunikationsziele, Kommunikationsstrategien, Präsentationsmethoden und Präsentationsorganisation, Gestaltungsgrundsätze, Werbewirkungsmodelle (AIDA, PPPP, KISS).	Lerntheke	
2. Planen	Erstellen einer Konzeption, Entwicklung und Visualisierung beispielhafter Medienprodukte für die Werbemaßnahme	Einzel- oder Gruppenarbeit	Mediengestalter (B+P) erstellen eine umfassendere Konzeption, Mediengestalter (K+V) erstellen eine Gestaltungskonzeption
3. Entscheiden		Gestaltungs- bzw. Präsentationssoftware	
4. Ausführen	Kundenpräsentation am Beispiel der Geschäftseröffnung	Präsentationssoftware, Videoaufnahmen	
5. Kontrollieren	Körpersprache (Gestik, Mimik)	Beobachtungsprotokoll, Bewertungsbogen, Videoaufnahmen	
6. Bewerten	Sprachverhalten, Rhetorik Zeitmanagement		



*Ausgangsüberlegung „Aufhänger“ für dieses Lernfeld:*

*Die Schülerinnen erhalten ein Briefing und technische Vorgaben für die Konzeption und Realisation eines Print- oder Digitalmedienproduktes.*

### Überblick über die Lernsituationen

Lernsituation 11c.1	Ein Konzept nach Briefingvorgaben erstellen	15 Stunden
Lernsituation 11c.2	Entwürfe erstellen und Gestaltungsvariante auswählen	20 Stunden
Lernsituation 11c.3	Den Arbeitsablauf planen und dokumentieren	10 Stunden
Lernsituation 11c.4	Ein Medienprodukt fachgerecht erstellen	25 Stunden
Lernsituation 11c.5	Ein Medienprodukt präsentieren und beurteilen	10 Stunden

<b>Lernsituation 11c.1</b>	Ein Konzept nach Briefingvorgaben erstellen
Ziele	Die Schülerinnen und Schüler planen und erstellen komplexe Medienprodukte. Auf der Basis eines Briefings bestimmen sie gestalterische und technische Vorgaben für ein Digital- oder Printprodukt.
Inhalte	Analyse von Briefing und Vorgaben  Gestalterische und technische Erfordernisse aus den Vorgaben ableiten  Die Entscheidungen begründen und dokumentieren
Kompetenzen	
Zeitrichtwert	15 Stunden

<b>Lernsituation 11c.1</b>			
1. Informieren			
2. Planen			
3. Entscheiden			
4. Ausführen			
5. Kontrollieren			
6. Bewerten			

<b>Lernsituation 11c.2</b>	Entwürfe erstellen und Gestaltungsvariante auswählen
Ziele	Ausgehend von den gestalterischen Vorgaben erstellen sie Entwürfe und entscheiden sich unter Berücksichtigung von Briefing und Zielgruppe für eine Gestaltungsvariante.
Inhalte	Material sichten Entwürfe erstellen (Scribble, Dummy, Navigationsplan...) Entwürfe präsentieren und zielgruppenbezogen beurteilen Die Entscheidungen begründen und dokumentieren
Kompetenzen	Entscheidungsfähigkeit Kritikfähigkeit
Zeitrichtwert	20 Stunden

<b>Lernsituation 11c.2</b>			
1. Informieren			
2. Planen			
3. Entscheiden			
4. Ausführen			
5. Kontrollieren			
6. Bewerten			

<b>Lernsituation 11c.3</b>	Den Arbeitsablauf planen und dokumentieren
Ziele	Sie planen die Produktionsschritte, die Produktionsmittel sowie den Zeitbedarf und dokumentieren dies in Form eines Arbeitsplanes.
Inhalte	Produktionsschritte ermitteln  Einen Produktionsplan (Termine, Aufgaben, Personen...) erstellen und in geeigneter Weise dokumentieren
Kompetenzen	Kommunikationsfähigkeit  Teamfähigkeit
Zeitrichtwert	10 Stunden

<b>Lernsituation 11c.3</b>			
1. Informieren			
2. Planen			
3. Entscheiden			
4. Ausführen			
5. Kontrollieren			
6. Bewerten			

<b>Lernsituation 11c.4</b>	Ein Medienprodukt fachgerecht erstellen
Ziele	Unter Berücksichtigung der technischen Möglichkeiten des gewählten Ausgabemediums realisieren die Schüler/innen das Medienprodukt und beachten dabei rechtliche Aspekte. Bei der Datenaufbereitung richten sie sich nach den jeweiligen technischen Standards und Qualitätsanforderungen.
Inhalte	Erstellen und bearbeiten einzelner Elemente für ein Medienprodukt  Zusammenführen und ausgeben mit geeigneter branchenüblicher Software  Überprüfung der Ausgabe und Korrektur
Kompetenzen	
Zeitrichtwert	25 Stunden

<b>Lernsituation 11c.4</b>			
1. Informieren			
2. Planen			
3. Entscheiden			
4. Ausführen			
5. Kontrollieren			
6. Bewerten			

<b>Lernsituation 11c.5</b>	Ein Medienprodukt präsentieren und beurteilen
Ziele	Sie beurteilen die Produkte hinsichtlich der technischen Umsetzung und der gestalterischen Wirkung und überprüfen die Einhaltung ihres Arbeitsplans. Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihr Projekt und stellen sich der Kritik.
Inhalte	Präsentation der Arbeitsergebnisse vor der Gruppe  Beurteilen nach Vorgaben des Briefings  Bewerten der gestalterischen Gesamtwirkung  Prüfen auf technische Umsetzbarkeit  Einhalten der Arbeitsplanung überprüfen
Kompetenzen	
Zeitrichtwert	10 Stunden

Ausgangsüberlegung „Aufhänger“ für dieses Lernfeld:

Großauftrag eines Kunden, 8-Farbenmaschine wird angeschafft, mehrere Printprodukte werden kalkuliert

#### Überblick über die Lernsituationen

Lernsituation 12a.1	Druckkosten für eine 4c und 8c-Maschine auftragsbezogen berechnen und vergleichen	16
Lernsituation 12a.2	Einen Flyer nach Vorgaben kalkulieren	20
Lernsituation 12a.3	Eine mehrseitige Broschur mit Umschlag nach Vorgaben kalkulieren	20
Lernsituation 12a.4	Eine Kostenübersicht für Printprodukte erstellen	24



<b>Lernsituation 12.a1</b>	Druckkosten für eine 4c und 8c-Maschine auftragsbezogen berechnen und vergleichen
Ziele	DSS ermitteln den Kostensatz pro Fertigungsstunde für die 8c-Druckmaschine.  DSS berechnen die Druckkosten für beide Maschinen anhand vorgegebener Auftragsdaten und bewerten die Ergebnisse.
Inhalte	Platzkostenrechnung, Kostenarten, Kostenstellen, Abschreibung, Nutzungsgrad, Beschäftigungsgrad, Zeitarten, Kostensatz
Kompetenzen	Kostenarten unterscheiden und zuordnen, Platzkostenrechnung erstellen
Zeitrichtwert	16

Lernfeld 12.a1	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	<p>Inhalte der Platzkostenrechnung</p> <p>Analyse der Platzkostenrechnung der 4c-Maschine</p> <p>Analyse des Angebotes für 8c-Maschine</p> <p>Produktionsabläufe für typische 4/4-Produkte (Musterauftrag)</p>	<p>Lehrer gibt Ausgangssituation vor.</p> <p>Platzkostenrechnung der vorhandenen 4c-Maschine</p> <p>K+LG</p> <p>Angebot für 8c-Maschine</p> <p>Musterauftrag für ein 4/4-Produkt</p> <p>Gruppenarbeit</p>	<p>Druckerei plant Anschaffung einer 8c-Maschine und benötigt Entscheidungsgrundlage</p> <p>Lehrer agiert als Leiter der Buchhaltung</p>
2. Planen	Vorgehensweise für Platzkostenrechnung planen		
3. Entscheiden	Druckprozess für 4/4-Produkte festlegen		
4. Ausführen	<p>Kostensatz pro Fertigungsstunde mit Hilfe der Platzkostenrechnung ermitteln</p> <p>Druckkosten und Produktionszeiten für beide Maschinen berechnen und vergleichen</p>	arbeitsgleiche Gruppenarbeit	
5. Kontrollieren	Darstellung und Bewertung der Ergebnisse	Präsentation der Gruppenergebnisse, Auswertung im Unterrichtsgespräch	
6. Bewerten			

<b>Lernsituation 12.a2</b>	Einen Flyer nach Vorgaben kalkulieren
Ziele	<p>Sie erfassen die Auftragsdaten und prüfen diese auf Vollständigkeit sowie sachliche Richtigkeit. Auf Grundlage der Auftragsanalyse legen sie einen Produktionsablauf fest. Dafür wählen sie die benötigten Produktionsmittel aus und bestimmen Material- und Zeitbedarf.</p> <p>Aus vorgegebenen Leistungskatalogen ermitteln und übernehmen sie Kosten- und Leistungswerte und ermitteln daraus den Angebotspreis.</p>
Inhalte	Produktionsplanung, Nutzenberechnung, Kalkulationssystematik, Materialkosten, Fertigungskosten, Selbstkosten, Angebotspreis
Kompetenzen	Produktionswege auswählen und Arbeitsgänge festlegen, Kosten- und Leistungswerte ermitteln und Angebotspreis errechnen
Zeitrictwert	20

Lernfeld 12.a2	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	<p>Auftragsdaten</p> <p>Produktionsablauf</p> <p>Bedruckstoff</p> <p>Kalkulationssystematik (bvdm)</p>	<p>Kundenanfrage</p> <p>Beschreibung der vorhandenen Produktionsmittel und Rohbogenformate (50 x 70 cm)</p> <p>Lehrerinformation</p>	<p>Auftrag: Flyer (4/4 farbig, DIN lang Wickelfalz, Auflage, PDF geliefert, Verpackung und Versand)</p> <p>digitaler Workflow, CtP-Belichter, 4c-Druckmaschine Kl. I, Schnellschneider 115 cm, Kombifalzmaschine 55x90 cm</p>
2. Planen	Auftragsdaten erfassen und auf Vollständigkeit prüfen		
3. Entscheiden	<p>Produktionsablauf festlegen</p> <p>Materialkosten anfragen (Papier, Farbe)</p>	Auftragstasche	
4. Ausführen	<p>Kosten- und Leistungswerte erfassen und in eine Kalkulationssystematik übertragen</p> <p>Material-, Fertigungs- und Selbstkosten ermitteln</p> <p>Angebotspreis berechnen</p>	arbeitsgleiche Gruppenarbeit	
5. Kontrollieren	Produktionsablauf korrekt	Vorstellung und Vergleich der Gruppenergebnisse	
6. Bewerten	<p>Kosten- und Zeitwerte richtig erfasst</p> <p>Überprüfung und Korrektur aller Ergebnisse</p>		Bewertungskriterien (Wertigkeit von Kalkulationsfehlern)

<b>Lernsituation 12.a3</b>	Eine mehrseitige Broschur mit Umschlag nach Vorgaben kalkulieren
Ziele	<p>Sie erfassen die Auftragsdaten und prüfen diese auf Vollständigkeit sowie sachliche Richtigkeit. Auf Grundlage der Auftragsanalyse legen sie einen Produktionsablauf fest. Dafür wählen sie die benötigten Produktionsmittel aus und bestimmen Material- und Zeitbedarf.</p> <p>Aus vorgegebenen Leistungskatalogen ermitteln und übernehmen sie Kosten- und Leistungswerte und ermitteln daraus den Angebotspreis.</p> <p>Sie führen Schwachstellenanalysen durch und entwickeln Verbesserungsvorschläge hinsichtlich des Produktionsablaufes.</p>
Inhalte	mehrteilige Produkte mit Sonderfarbe, komplexe Produktionsplanung
Kompetenzen	Herstellungskosten, Selbstkosten, Materialkosten und Zuschläge ermitteln und Angebotspreis errechnen
Zeitrichtwert	20

Lernfeld 12.a3	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	<p>Auftragsdaten</p> <p>Produktionsablauf</p> <p>Bedruckstoffe</p> <p>Sonderfarben</p>	<p>Kundenanfrage</p> <p>Beschreibung der vorhandenen Produktionsmittel und Rohbogenformate (70 x 100 cm, 63 x 88 cm, 61 x 86 cm)</p>	<p>Auftrag: Rückstichbroschur A5 (Umschlag: 5/0 – 4c + Lack, Inhalt 4/4, 36 Seiten, PDF für Inhalt geliefert, analoge Bildvorlagen und Text für den Umschlag, Auflage)</p> <p>Scanner, digitaler Workflow, CtP-Belichter, 4c-Druckmaschine Kl. IIIb, 5c-Druckmaschine Kl. I Schnellschneider 115 cm, Kombifalzmaschine 55 x 90 cm Taschenfalzmaschine 73 x 116 cm Bogenzusammentragmaschine Drahtheftmaschine Fadenheftmaschine</p>
2. Planen	Auftragsdaten erfassen und auf Vollständigkeit prüfen	Gruppenarbeit	
3. Entscheiden	<p>Produktionsablauf festlegen</p> <p>Materialkosten anfragen (Papier, Farbe)</p>		
4. Ausführen	<p>Kosten- und Leistungswerte erfassen und in eine Kalkulationssystematik übertragen</p> <p>Material-, Fertigungs- und Selbstkosten ermitteln</p> <p>Angebotspreis berechnen</p>		
5. Kontrollieren	Produktionsablauf prüfen und optimieren	Vorstellung und Vergleich der Gruppenergebnisse	Bewertungskriterien (Wertigkeit von Kalkulationsfehlern)
6. Bewerten	<p>Kosten- und Zeitwerte richtig erfasst</p> <p>Überprüfung und Korrektur aller Ergebnisse</p>		

<b>Lernsituation 12.a4</b>	Eine Kostenübersicht für Printprodukte erstellen
Ziele	<p>Sie erfassen die Auftragsdaten und prüfen diese auf Vollständigkeit sowie sachliche Richtigkeit. Auf Grundlage der Auftragsanalyse legen sie einen Produktionsablauf fest. Dafür wählen sie die benötigten Produktionsmittel aus und bestimmen Material- und Zeitbedarf.</p> <p>Aus vorgegebenen Leistungskatalogen ermitteln und übernehmen sie Kosten- und Leistungswerte und ermitteln daraus den Angebotspreis. Sie kalkulieren auch alternative technische Produktionswege und erstellen entsprechende Angebote. Sie bewerten die Ergebnisse, führen Schwachstellenanalysen durch und entwickeln Verbesserungsvorschläge hinsichtlich des Produktionsablaufes.</p>
Inhalte	Produktionsplanung, Maschinenbelegung, Grenzmenge, Grenzaufgabe
Kompetenzen	Produktionswege vergleichen, fixe und variable Kosten vergleichen, Grenzmengen errechnen
Zeitrichtwert	24

Lernfeld 12.a4	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	<p>Auftragsdaten</p> <p>Produktionsablauf</p> <p>Bedruckstoffe</p> <p>Grenzmenge / Grenzauflage</p>	<p>Situation: Werbeagentur holt von verschiedenen Druckereien Angebote ein, um eine Druckereibewertung vorzunehmen</p> <p>Gruppenarbeit (jede Gruppe übernimmt Rolle einer Druckerei)</p>	<p>Auftrag:</p> <p>1. Broschur (abgewandelt zu 12.a3)</p> <p>2. Plakat</p> <p>unterschiedliche Auflagen</p> <p>unterschiedliche Druckereiausstattungen</p>
2. Planen	Auftragsdaten erfassen und auf Vollständigkeit prüfen		
3. Entscheiden	<p>Produktionsablauf festlegen</p> <p>Materialkosten anfragen (Papier, Farbe)</p>		
4. Ausführen	<p>Kosten- und Leistungswerte erfassen und in eine Kalkulationssystematik übertragen</p> <p>Material-, Fertigungs- und Selbstkosten ermitteln</p> <p>Grenzauflage berechnen</p> <p>Angebotspreis berechnen und Angebotsschreiben erstellen</p>		
5. Kontrollieren	Produktionsablauf vergleichen	Vorstellung und Vergleich der Gruppenergebnisse im Plenum	Infografik
6. Bewerten	<p>Überprüfung und Korrektur aller Ergebnisse</p> <p>Druckereibewertung mit Grenzauflagen visualisieren</p>		



Ausgangsüberlegung „Aufhänger“ für dieses Lernfeld:

Umsetzung einer vorgegeben Konzeption (Berater-K.)

### Überblick über die Lernsituationen

Lernsituation 12b.1 Bernd	Die Gestaltung eines Logo auf Grundlage einer bestehenden Konzeption einer Kampagne z. B. “hairy trends” (konzeptionelle Vorüberlegungen eines Medienberaters; Vorgaben z.B. nicht figurativ, Abstraktion, Symbolik, Funktionalität, zeitgemäße Ästhetik, Feedback-Techniken)	20 Stunden
Lernsituation 12b.2 Alex	Für einen Geschäftsbericht der Filialkette “hairy trends” wird die tabellenbezogene Umsatzentwicklung in einer Infografik gestaltet. (Abtraktion, Funktionalität, themenbezogen, Tabellen)	10 Stunden
Lernsituation 12b.2	Für einen Flyer der Filialkette “hairy trends” wird die Anfahrtsskizze für eine Filiale in einer Infografik gestaltet.	10 Stunden
Lernsituation 12b.3 Willi	Für eine Hauszeitschrift einer Firma z. B. “hairy trends” wird ein Gestaltungsraster entwickelt und umgesetzt. (Musterseiten, Stilvorlagen, Layoutsoftware, Datenüberprüfung)	30 Stunden
Lernsituation 12b.4 Alex	Für eine Präsentation der Kampagne z. B. der firma “hairy trends” werden Handmuster erstellt (Papier, Druckverfahren, Farbe, Veredelung, Weiterverarbeitung, Kunden-Feedback)	20 Stunden

Lernsituation 12b.1	Die Gestaltung eines Logo auf Grundlage der bestehenden Konzeption "hairy trends"
Ziele	(Vorgaben z.B. nicht figurativ, Abstraktion, Symbolik, Funktionalität)
Inhalte	(Vorgaben z.B. nicht figurativ, Abstraktion, Symbolik, Funktionalität)
Kompetenzen	•
Zeitrictwert	

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

<b>Lernsituation 12b. 2</b>	Für einen Geschäftsbericht der Filialkette "hairy trends" wird die Umsatzentwicklung in einer Infografik gestaltet.
Ziele	
Inhalte	Manipulation von Ergebnisdarstellung (Ergebnisse hübschen, Vorteile/ Nachteile von Tabellen und Infografiken, Diagrammarten
Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"><li>•</li></ul>
Zeitrichtwert	Stunden

	Zeit	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren				
2. Planen				
3. Entscheiden		<input type="checkbox"/>		
4. Ausführen		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
5. Kontrollieren		<input type="checkbox"/>		
6. Bewerten		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Lernfeld 12c  
60 Stunden

## Farbmanagement nutzen und pflegen

Zeitrichtwert:

*Ausgangsüberlegung „Aufhänger“ für dieses Lernfeld:*

*Kunde reklamiert einen Druckauftrag, weil das Druckergebnis von dem selbst erstellten Ausdruck abweicht.*

### Überblick über die Lernsituationen

Lernsituation 12C.1	Druckbogen mit dem Musterausdruck visuell und messtechnisch vergleichen, Bilddatei mit Kontrollelementen auf Ausgabegerät ausdrucken.	10 Stunden
Lernsituation 12C.2	Ein- und Ausgabegerät kalibrieren und profilieren.	15 Stunden
Lernsituation 12C.3	„Technische Richtlinien für Daten, Prüfdrucke und Filme“ (BVDM) analysieren und nutzen.	25 Stunden
Lernsituation 12C.4	Profile in Anwendungsprogrammen nutzen und CMS-Workflow durchführen.	10 Stunden

<b>Lernsituation 12C.1</b>	Druckbogen mit dem Musterausdruck visuell und messtechnisch vergleichen, Bilddatei mit Kontrollelementen auf Ausgabegerät ausdrucken.
Ziele	<p>Die Schülerinnen und Schüler vergleichen den Druckbogen mit dem Musterausdruck eines Kunden.</p> <p>Sie vergleichen Druckbogen unter verschiedenen Lichtarten.</p> <p>Sie erkennen erhebliche Unterschiede in Farbsättigung und Kontrast.</p> <p>Sie erkennen den visuellen Farbabweich als individuelle Sinneswahrnehmung und leiten daraus die Notwendigkeit ab, Farben mittels objektiven Messsystemen zu ermitteln.</p> <p>Sie informieren sich über messtechnische Verfahren, wählen geeignete Messgeräte und Kontrollelemente aus und wenden diese an.</p> <p>Sie dokumentieren ihre Arbeitsschritte und präsentieren die Dokumentation.</p>
Inhalte	Farbmaßsysteme, (Norm-) Lichtarten, Farbtemperatur, Metamerie, Spektralfotometer, Dreibereichsmessgerät, Medienkeil, Kontrollelemente, Delta E
Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"><li>• Beurteilung unterschiedlicher Farbwiedergaben</li><li>• Anwendung von Messgeräten</li><li>•</li><li>• technische Dokumentationen auswerten</li><li>• strukturiertes analysieren von Problemen</li><li>• englischsprachige Fachbegriffe interpretieren</li><li>• digitale Präsentationen erstellen und vorführen</li></ul>

Lernfeld 12c  
60 Stunden

## Farbmanagement nutzen und pflegen

Zeitrichtwert:

Zeitrichtwert	10 Stunden

<b>Lernsituation 12C.1</b>	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	Messgeräte, farbmétrische Maßzahlen (Farbmetrik)	Technische Dokumentation	
2. Planen	Einsatz der Messgeräte und Kontrollelemente planen und deren Einsatz entscheiden.	Spektralfotometer, Dreibereichsfotometer, Kontrollelemente	
3. Entscheiden			
4. Ausführen	Anwenden der Messgeräte	Spektralfotometer, Dreibereichsfotometer, Kontrollelemente	
5. Kontrollieren	Sie erkennen die Notwendigkeit objektiver Messungen		
6. Bewerten			

Lernfeld 12c  
60 Stunden

## Farbmanagement nutzen und pflegen

Zeitrichtwert:

<b>Lernsituation 12C.2</b>	Ein- und Ausgabegerät kalibrieren und profilieren.
Ziele	Die Schülerinnen und Schüler erkennen die Notwendigkeit, der durchgängigen Gerätekalibrierung.
Inhalte	ICC-Profile, Color Lookup Table, Profilerstellungs-Software, IT8.7-Testcharts,
Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sorgfältiger und systematischer Umgang mit den Messgeräten und Testvorlagen</li><li>• Anwendung verschiedener Messgeräte und geeigneter Software</li><li>• technische Dokumentationen auswerten</li><li>• englischsprachige Fachbegriffe interpretieren</li><li>• digitale Präsentationen erstellen und vorführen</li></ul>
Zeitrichtwert	15 Stunden



<b>Lernsituation 12C.2</b>	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	Handhabung und Zuordnung der Soft- und Hardware zur Profilierung der Geräte.	Gruppenarbeit	Diverse Programme:
2. Planen	Die logische Einbindung aller im Workflow eingebundener Geräte und Programme planen		
3. Entscheiden			
4. Ausführen	Messungen durchführen und die erstellten Profile systemabhängig speichern und einbinden.		
5. Kontrollieren	Wirksamkeit der Profile anhand geeigneter Darstellungen überprüfen.		
6. Bewerten			

<b>Lernsituation 12C.3</b>	„Technische Richtlinien für Daten, Prüfdrucke und Filme“ (BVDM) analysieren und nutzen.
Ziele	Visualisierung und Beschreibung des Einsatzes von Farbmanagementsystemen
Inhalte	ICC-Profil, Color Lookup Table, Arbeitsfarbräume, Rendering-Intents, Gamut-Mapping, Color Matching Modul, Medienstandard Druck, Prozessstandard
Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"><li>• technische Dokumentationen auswerten</li><li>• englischsprachige Fachbegriffe interpretieren</li><li>• digitale Präsentationen erstellen und vorführen</li></ul>
Zeitrichtwert	25 Stunden

Lernsituation 12C.3	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	Die Schüler informieren sich mittels geeigneter Literaturquellen über branchenübliche Qualitätsanforderungen bezüglich der Farbwiedergabe in der Medienproduktion.	„Technische Richtlinien für Daten, Prüfdrucke und Filme“ (BVDM und FOGRA).  <a href="http://www.fogra.org">www.fogra.org</a> , <a href="http://www.icc.org">www.icc.org</a> , <a href="http://www.eci.org">www.eci.org</a>	
2. Planen	Sie planen die Informationsbeschaffung.		
3. Entscheiden	Sie wählen aus den beschafften Informationen die wesentlichen Inhalte aus.		
4. Ausführen	Beschreibung und Darstellung des CMS-Workflows	Infoplakate, Hand-Outs,	Wie funktioniert CMS im Ausbildungsbetrieb
5. Kontrollieren	Schülerinnen und Schüler kontrollieren und bewerten die Ergebnisse		
6. Bewerten			

Lernfeld 12c  
60 Stunden

## Farbmanagement nutzen und pflegen

Zeitrichtwert:

<b>Lernsituation 12C.4</b>	Profile in Anwendungsprogrammen nutzen und CMS-Workflow durchführen.
Ziele	Die Schülerinnen und Schüler wählen die Profile entsprechend ihrer Eingabe- und Ausgabegeräte.
Inhalte	Medienstandard, Prozessstandard, Kontraktproof
Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"><li>• Eigenverantwortlich komplexe Strukturzusammenhänge in die Praxis umzusetzen</li></ul>
Zeitrichtwert	10 Stunden

Lernsituation 12C.4	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	Aus LS 12C.2 und 12C.3 leiten die Schüler einen CMS-Workflow ab.		
2. Planen	Sie planen die Durchführung eines CMS-Workflows exemplarisch anhand eines Fotos das unter definierten Druckbedingungen (Papierklasse und Druckverfahren) ausgegeben werden soll.		
3. Entscheiden			
4. Ausführen	<p>Sie konfigurieren die Farbeinstellungen der Anwendersoftware nach den Standards aus LS 12C.3.</p> <p>Sie führen anschließend den Workflow mit den selbst erstellten Profilen durch.</p>		
5. Kontrollieren	Sie kontrollieren und bewerten die Ein- und Ausgabeergebnisse visuell und messtechnisch.		
6. Bewerten			

*Ausgangsüberlegung „Aufhänger“ für dieses Lernfeld:*

*Die Schüler/innen erhalten einzelne Aufgabenstellungen, die sich in ihrer Komplexität von Mal zu Mal steigern. Ein Beispiel wäre die Website für einen Verein, die Schritt für Schritt ausgebaut wird. (Anmeldeformular, Rückmeldung, Fehlersuche, Einlesen der Infos in eine Datenbank, Auswerten der Datenbank...)*

### Überblick über die Lernsituationen

Lernsituation 12d.1	Ein Abfrageformular erstellen und auswerten	22 Stunden
Lernsituation 12d.2	Erweiterung und Anpassung des Abfrageformulars	20 Stunden
Lernsituation 12d.3	Ein Content Management System einrichten	18 Stunden

<b>Lernsituation 12d.1</b>	Ein Abfrageformular erstellen und auswerten
Ziele	
Inhalte	<p>⇒ Ein selbst erstelltes Standardformular (z.B. Vereinsanmeldung) als E-Mail versenden.</p> <p>⇒ Eine Arbeitsumgebung mit Webserver, PHP, MySQL, ftp, E-Mail Client und Entwicklungstools einrichten und testen.</p> <p>⇒ Das Formular durch ein selbst erstelltes PHP-Script auswerten und die Inhalte anzeigen lassen.</p> <p>⇒ Mit einem Entwicklungstool (z.B. PHP MyAdmin) eine Datenbank erzeugen, die alle Daten speichert.</p> <p>⇒ Rückmeldung aus der Datenbank mit Anzeige der Daten.</p>
Kompetenzen	•
Zeitrichtwert	22 Stunden

	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	Recherchemethoden Interviewtechniken	Methoden der Recherche (Interview mit Kollegen, Firmenleitung Literaturrecherche, etc)	
2. Planen	Fragebogen erstellen Termine vereinbaren	Gruppenarbeit	
3. Entscheiden	Gesprächsprotokoll vorbereiten		
4. Ausführen	Firmenstruktur ermitteln Produktpalette aufzeigen Serviceangebote erfassen Dokumentation erstellen	Einzelarbeit im Ausbildungsbetrieb Organigramm	
5. Kontrollieren	Vollständigkeit der Daten	Gruppenarbeit	
6. Bewerten	Brauchbarkeit der Daten Methodenreflexion		

<b>Lernsituation 12d.2</b>	Erweiterung und Anpassung des Abfrageformulars
Ziele	
Inhalte	<p>⇒ Optimieren der Formularseite nach gestalterischen Vorgaben unter Berücksichtigung der Usability und Accessibility.</p> <p>⇒ Optimierung der Datenbankstruktur in mehrere Tabellen (Namen, Sportarten, Veranstaltungen ... erweiterbar!)</p> <p>⇒ Anpassung des Scripts an die geänderte Datenbankstruktur.</p> <p>⇒ Validierung des Formulars und des Scripts.</p>
Kompetenzen	•
Zeitrichtwert	20 Stunden

	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	Recherchemethoden Interviewtechniken	Methoden der Recherche (Interview mit Kollegen, Firmenleitung Literaturrecherche, etc)	
2. Planen	Fragebogen erstellen Termine vereinbaren	Gruppenarbeit	
3. Entscheiden	Gesprächsprotokoll vorbereiten		
4. Ausführen	Firmenstruktur ermitteln Produktpalette aufzeigen Serviceangebote erfassen Dokumentation erstellen	Einzelarbeit im Ausbildungsbetrieb Organigramm	
5. Kontrollieren	Vollständigkeit der Daten	Gruppenarbeit	
6. Bewerten	Brauchbarkeit der Daten Methodenreflexion		



<b>Lernsituation 12d.3</b>	Ein Content Management System einrichten
Ziele	.
Inhalte	⇒ Erweiterung der bestehenden Website um eine Login-Funktion inkl. Rechte-verwaltung, Kennwortverschlüsselung, Cookies und Sessions. ⇒ Auswahl, Installation, Konfiguration und Prüfung eines geeigneten Content-Management-Systems (CMS). ⇒ Prüfung und Korrektur des CMS
Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kommunikationsfähigkeit</li><li>• Organisationsfähigkeit</li><li>• Einfühlungsvermögen</li></ul>
Zeitrichtwert	18 Stunden

	Zeit	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren		Präsentationsarten Präsentationsmedien Präsentationssoftware	Literaturrecherche	
2. Planen		Präsentationsform und –medium wählen Präsentationsablauf planen	Flowchart	
3. Entscheiden				
4. Ausführen		Infografik erstellen Datenmaterial visualisieren Präsentation erstellen und durchführen	Präsentationsmedien	bei digitaler Präsentation Handouts erstellen lassen Poster fotografieren und ausdrucken
5. Kontrollieren		Vollständigkeit der Inhalte Kriterien für Präsentationen	Checkliste	
6. Bewerten		Selbstreflexion Kritik	Unterrichtsgespräch Punktabfrage	

*Evaluation des Lernfeldes 12d:*

Feedback durch z.B. Fragebogen, Punktabfrage, Zielscheibe, „Stuhlreflexion“ etc.

*Ausgangsüberlegung „Aufhänger“ für dieses Lernfeld:*

Ein Verlag möchte eine Lern-DVD herausgeben und benötigt dazu verschiedene Planungsgrundlagen.

### Überblick über die Lernsituationen

Lernsituation 13a.1	Lern-DVD mit Booklet kalkulieren	20
Lernsituation 13a.2	Die Gewinnschwelle für eine Lern-DVD ermitteln	10
Lernsituation 13a.3	Produktpalette eines Medienbetriebes analysieren (Portfolioanalyse)	10

<b>Lernsituation 13.a1</b>	<b>Eine Multimedia-DVD mit Booklet kalkulieren</b>
Ziele	<p>Die Schülerinnen und Schüler bestimmen Herstellungsmöglichkeiten von Digitalmedienprodukten und kalkulieren die Herstellungskosten auf der Basis von Auftragsdaten.</p> <p>Sie erfassen die Auftragsdaten und prüfen diese auf Vollständigkeit sowie sachliche Richtigkeit. Auf Grundlage der Auftragsanalyse planen sie Produktionsprozesse, entscheiden sich für einen Produktionsablauf und bestimmen die Eigen- und Fremdleistungen.</p> <p>Aus vorgegebenen Leistungskatalogen ermitteln und übernehmen sie Kosten- und Leistungswerte und erstellen entsprechende Angebote.</p>
Inhalte	Kalkulationssystematik für Digitalmedien, Materialkosten, Fremdleistungen, Verwertungsrechte, Lizenzgebühren, Fertigungskosten, Selbstkosten, Angebotspreis, Deckungsbeitrag
Kompetenzen	Beurteilen einer Kalkulationssystematik Strukturierte Analyse der Problemstellung Fachbegriffe interpretieren
Zeitrichtwert	20 Stunden

Lernfeld 13.a1	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	Auftragsdaten Produktionsprozesse (Hauptprozesse, Teilprozesse, Aktivitäten) Kalkulationssystematik digital (bvdm)	Kundenanfrage Lehrerinformation	Auftrag: html-basierte Multimedia-DVD mit Booklet vorgegebene Auftragsdetails
2. Planen	Auftragsdaten erfassen und auf Vollständigkeit prüfen	Unterrichtsgespräch	
3. Entscheiden	Produktionsprozesse festlegen Fremdleistungs- und Materialkosten anfragen		
4. Ausführen	Kosten- und Leistungswerte erfassen und in eine Kalkulationssystematik übertragen Material-, Fertigungs- und Selbstkosten ermitteln Angebotspreis berechnen		
5. Kontrollieren	Produktionsprozesse korrekt aufgeführt		Bewertungskriterien (Wertigkeit von Kalkulationsfehlern)
6. Bewerten	Kosten- und Zeitwerte richtig erfasst Überprüfung und Korrektur aller Ergebnisse		

<b>Lernsituation 13.a2</b>	Die Gewinnschwelle für eine Lern-DVD ermitteln
Ziele	Die Schülerinnen und Schüler ermitteln auftragsbezogene Gewinne und Verluste.
Inhalte	Variable Kosten, fixe Kosten, Gesamtkosten, Erlös, Break-Even, Kostenverläufe
Kompetenzen	Anwendung kalkulatorischer Grundlagen Selbstständige Analyse der Aufgabenstellung Beurteilen der Ergebnisse
Zeitrichtwert	10 Stunden

Lernfeld 13.a2	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	Auftragsdaten Kostenstruktur, Gewinn und Verlust	Kundenauftrag	Kundenauftrag mit unterschiedlichen Auflagen  Basis: Kostenwerte aus LS 13a1 Zusatzinformationen: realisierter Kaufpreis pro Stück, Auflagenerhöhung mit resultierenden sprungfixen Kosten (z.B. Fixkosten Druck, Mastering etc.)
2. Planen	Kostenstruktur der Kalkulation analysieren (fixe, variable, sprungfixe Kosten)	Partnerarbeit	
3. Entscheiden	Übernahme der benötigten Kostenwerte		
4. Ausführen	Erlöse für verschiedene Auflagen berechnen  Kosten und Erlöse gegenüberstellen und deren Verläufe visualisieren  Gewinnschwelle berechnen		
5. Kontrollieren	Ergebnisse präsentieren, vergleichen und ggf. korrigieren	Unterrichtsgespräch, Forum	
6. Bewerten			

<b>Lernsituation 13.a3</b>	Produktpalette eines Medienbetriebes analysieren (Portfolioanalyse)
Ziele	DSS führen eine Produktgruppenanalyse durch. Sie verwenden dabei die Portfoliotechnik.
Inhalte	Produktgruppen, Portfolio, Produktzyklus, Marktanteile, Umsatz
Kompetenzen	Anwendung einer Analysemethode Bewerten der Ergebnisse
Zeitrichtwert	10 Stunden



Lernfeld 13.a3	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	Produktgruppen, Portfolio, Marktanteile, Umsatz, Produktzyklus	Anfrage der Verlagsleitung Lehrerinformation Portfolioanalyse	Auftrag: Für eine Vorstandspräsentation soll die Produktpalette (Lern-DVD, kommerzielles E-Learning_Forum, Lehrbuch, Vierteljahreszeitschrift) eines Verlages analysiert und optimiert werden. Buchhaltung (Lehrer) liefert Ausgangsdaten (z.B. Marktanteile, Wachstum, Umsätze)
2. Planen	Zahlenmaterial sichten und auswählen	Gruppenarbeit	
3. Entscheiden	Auswahl der Analysetools Visualisierungsmöglichkeiten sondieren		
4. Ausführen	Zahlenmaterial aufbereiten und in geeigneter Form visualisieren (Tabellen, Diagramme, Matrix) Ergebnisse entsprechend der Aufgabenstellung interpretieren, Konsequenzen und Lösungsvorschläge ableiten und formulieren		Ausgabe der Ergebnisse als Print- oder Digitalprodukt
5. Kontrollieren	Vollständigkeit, Darstellung, Folgerichtigkeit	Ergebnispräsentation im Rollenspiel oder Plenum	
6. Bewerten			

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

Alte Prüfungsarbeit Mediendesign z.B. "Corpus Care" mit Konzeption und Anschauungsmaterialien als Vorlage für ein/mehrere Digitalmedienprodukt/e.

Überblick über die Lernsituationen

Lernsituation 13b.1	Strukturierung von Inhalten und Erstellung eines Navigationsplanes	10 Stunden
Lernsituation 13b.2	Entwicklung eines Gestaltungsrasters auf der Grundlage eines CDs z.B. "Corpus Care"	10 Stunden
Lernsituation 13b.3	Aufgrund einer bestehenden Konzeption und eines CDs erfolgt die Umsetzung eines mediengerechten Screendesigns (Bildschirmtypografie, Interaktivität, Funktionalität, Benutzerführung)	20 Stunden

Lernfeld 13b  
Stunden

## Konzeptionen für Digitalmedien gestalterisch umsetzen

Zeitrichtwert: 40

Lernsituation 13b.1	Strukturierung von Inhalten und Erstellung eines Navigationsplanes
Ziele	Die SuS strukturieren die Inhalte und erstellen einen Navigationsplan, sie kontrollieren auf Funktionalität
Inhalte	Benutzerführung Navigationsstrukturen Funktionalität
Kompetenzen	•
Zeitrichtwert	10 Stunden

	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	gegebene Webauftritte hinsichtlich der Navigationsstruktur analysieren	Struktur legen mit Karten Bildung von arbeitsgleichen Gruppen	z. B. eigene Schulhomepage
2. Planen	Übertragung der Erkenntnisse auf eine gegebene Konzeption eines Werbeauftrittes	Bildung von arbeitsgleichen Gruppen	
3. Entscheiden			
4. Ausführen	Strukturierung der Inhalte Erstellung eines Navigationsplans	Bildung von arbeitsgleichen Gruppen	
5. Kontrollieren	Überprüfung des Navigationsplanes auf Funktionalität	Gruppenpräsentation, Wahl des Favoriten	der funktionalste Navigationsplan wird für die nächste Lernsituation verwendet
6. Bewerten			

<b>Lernsituation 13b. 2</b>	Entwicklung eines Gestaltungsrasters auf der Grundlage eines CDs
Ziele	
Inhalte	Gestaltungsraster Übersichtlichkeit Usability Benutzerführung Interface Design
Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"><li>•</li></ul>
Zeitrichtwert	10 Stunden

	Zeit	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren		Informationsrecherche anhand der vorgegebenen Konzeption		
2. Planen		Analyse unterschiedlicher Gestaltungsraster für Nonprint-Produkte.		
3. Entscheiden		Festlegung eines Gestaltungsraster, bezogen auf das Produkt		
4. Ausführen		Umsetzung des Gestaltungsrasters auf der Grundlage eines CDs z.B. "Corpus Care"		
5. Kontrollieren		Präsentation vor der Klasse, Bewertung durch die Klasse anhand vorgegebener Gestaltungskriterien		
6. Bewerten				

<b>Lernsituation 13b.3</b>	
Ziele	Umsetzung eines mediengerechten Screendesigns
Inhalte	Bildschirmtypografie Interaktivität Funktionalität Benutzerführung
Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ausbau der Kritikfähigkeit</li> </ul>
Zeitrichtwert	20 Stunden

	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	Erfassung der vorgegebenen Informationen zum Corporate Design		
2. Planen	Ideen sammeln und visualisieren		unter Beachtung von Gestaltungsprinzipien im Screendesign
3. Entscheiden	Scribbles erstellen Auswählen eines geeigneten Entwurfs		
4. Ausführen	Umsetzung des Entwurfes		
5. Kontrollieren	Präsentation vor der Klasse, Anwenden von Feedback-Techniken,		
6. Bewerten			

*Ausgangsüberlegung „Aufhänger“ für dieses Lernfeld:*

Schüler stellen eine 8-seitige Broschüre her zu Themen der Medienproduktion (Falzarten, Bindearten, Workflow Print und Digital, Ausschließen, pdf...)

### Überblick über die Lernsituationen

Lernsituation 13.1	Schüler recherchieren Inhalte aus LF 3 und erarbeiten neue Inhalte aus 13c und fassen die Ergebnisse in einer Textdatei zusammen	4 Stunden
Lernsituation 13.2	Schüler entwickeln passend zu ihrem Thema ein Layout und setzen es um	4 Stunden
Lernsituation 13.3	Schüler erstellen eine offene Datei mit den Inhalten aus 13.1 und dem Layout aus 13.2	4 Stunden
Lernsituation 13.4	Schüler erstellen ein ausschließfähiges pdf mit allen notwendigen Parametern und prüfen die Datei (Preflight)	10 Stunden
Lernsituation 13.5	Schüler fertigen ein Falzmuster an und erarbeiten ein Ausschließmuster für ihre Broschüre	14 Stunden
Lernsituation 13.6	Schüler stellen ein Handmuster (Dummy) der Broschüre her und bewerten das Produkt	16 Stunden
Lernsituation 13.7	Schüler fertigen eine Dokumentation über das Erstellen der Broschüren als z.B. 8-Seiter an	8 Stunden



<b>Lernsituation 13.1</b>	Schüler recherchieren Inhalte aus LF 3 und erarbeiten neue Inhalte aus 13c und fassen die Ergebnisse in einer Textdatei zusammen
Ziele	
Inhalte	Wdh.: Falzarten, Wendarten, Grundlagen Ausschließen, Zusammentragen-Sammeln, Workflow Print und digital Neu: pdf, Ausschließen vertiefen und ausführen, jdf, RIP,
Kompetenzen	Schüler recherchieren selbständig und fassen ihre Ergebnisse strukturiert zusammen
Zeitrichtwert	4 Stunden

<b>Lernsituation 13.1</b>	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	Falzarten, Wendarten, Grundlagen Ausschließen, Zusammentragen-Sammeln, Workflow Print und digital Neu: pdf, Ausschließen vertiefen und ausführen, jdf, RIP	Fachbücher, Internet, Unterrichtsaufzeichnungen, Recherche	Wiederholung aus LF 3
2. Planen	Inhalte strukturieren, wesentliche Inhalte herausarbeiten	Gruppengespräche in den Expertengruppen	
3. Entscheiden			
4. Ausführen	Textdatei erstellen	PC, Textprogramm	
5. Kontrollieren	Vorstellung der Gruppenergebnisse	Expertenvorträge	
6. Bewerten			

<b>Lernsituation 13.2</b>	Schüler entwickeln passend zu ihrem Thema ein Layout und setzen es um
Ziele	
Inhalte	Gestaltungsraster, Typo-Regeln...
Kompetenzen	Gestaltungsgrundsätze wiederholen und anwenden
Zeitrictwert	4 Stunden

<b>Lernsituation 13.2</b>	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	Gestaltungsraster, Typo-Regeln	Beispiele, Fachliteratur, Einzelarbeit	(evtl. einheitliches Format und einheitliche Typographie)
2. Planen	Schüler entscheiden sich für ein Grundlayout	Brainstorming, Mindmapping	
3. Entscheiden			
4. Ausführen	Grundlayout (Layoutvorlage) in DTP-Programm anlegen	Einzelarbeit, Partnerarbeit	
5. Kontrollieren	Siehe 13.3		
6. Bewerten			

<b>Lernsituation 13.3</b>	Schüler erstellen eine offene Datei mit den Inhalten aus 13.1 und dem Layout aus 13.2
Ziele	
Inhalte	Layoutprogramme anwenden
Kompetenzen	Layoutprogramm sicher bedienen
Zeitrictwert	4 Stunden

<b>Lernsituation 13.3</b>	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	Siehe 13.2		
2. Planen	Siehe 13.2		
3. Entscheiden			
4. Ausführen	Schüler importieren und formatieren die Texte im Layoutprogramm	PC, Partnerarbeit	
5. Kontrollieren	Schüler prüfen ihre Layoutdatei hinsichtlich typografischer Grundsätze und inhaltlicher Vollständigkeit	Ausdruck der Datei und Kontrolle	
6. Bewerten			

<b>Lernsituation 13.4</b>	Schüler erstellen ein ausschießfähiges pdf mit allen notwendigen Parametern und prüfen die Datei (Preflight)
Ziele	
Inhalte	pdf mit Einzelseiten, Beschnitt, Beschnittmarken, Kompatibilität (Rip-abhängig), Farbkonvertierung, Überfüllen...
Kompetenzen	Schüler stellen pdf-Parameter produktorientiert ein
Zeitrictwert	10 Stunden

<b>Lernsituation 13.4</b>	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	Möglichkeiten des pdf-Exports und Möglichkeiten des Prüfens der Ergebnisse	Lehrervortrag oder Schülervortrag	Direkter Export oder Distiller
2. Planen	Einzelseiten (keine Druckbögen), Beschnitt, Beschnittmarken, Kompatibilität (Rip-abhängig), Farbkonvertierung, Überfüllen...	vorgegebene Checkliste	
3. Entscheiden			
4. Ausführen	pdf erstellen		Job-Options
5. Kontrollieren	Seperationsvorschau, Beschnitt, Bildauflösung, Farbmodus	PC,Partnerarbeit	Preflight (Acrobat, Pitstop ...)
6. Bewerten			

<b>Lernsituation 13.5</b>	Schüler fertigen ein Falzmuster an und erarbeiten ein Ausschießmuster für ihre Broschüre
Ziele	
Inhalte	Falzmuster, Wendearten, Falzanlage, Ausschießmuster
Kompetenzen	Schüler fertigen Falzmuster an und erstellen unter Berücksichtigung der Parameter für Druck und Weiterverarbeitung ein Ausschießmuster
Zeitrictwert	12 Stunden

<b>Lernsituation 13.5</b>	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	Siehe 13.1		
2. Planen	Auswahl der Falzart passend zur Broschüre	Papier, Stift,	
3. Entscheiden			
4. Ausführen	Falzmuster anfertigen und Ausschießmuster erstellen	Einzelarbeit	
5. Kontrollieren	Vergleich mit einem zur Verfügung gestellten Muster	Unterrichtsgespräch	Anschluss zum Lernfeld 11c
6. Bewerten			

<b>Lernsituation 13.6</b>	<b>Schüler stellen ein Handmuster (Dummy) der Broschüre her und bewerten das Produkt</b>
Ziele	
Inhalte	Schüler schießen ihre Broschüre aus (per Hand oder Layoutsoftware oder Ausschießsoftware), Drucken und Falzen sie
Kompetenzen	
Zeitrictwert	10 Stunden

<b>Lernsituation 13.6</b>	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	Begriffe klären: Handmuster, Dummy		
2. Planen	Schüler wählen die erforderlichen Importoptionen aus und ordnen die Seiten zu		Layoutsoftware (per Hand oder Ausschießsoftware)
3. Entscheiden			
4. Ausführen	Platzieren ihrer Einzelseiten anhand des Ausschießschemas auf einem Druckbogen, Ausdrucken und Falzen		
5. Kontrollieren	Dummys zur Ansicht für alle auslegen	Galerierundgang	
6. Bewerten	Bewerten nach Qualität der technischen Umsetzung		

<b>Lernsituation 13.7</b>	<b>Dokumentation der LS 1-7</b>
Ziele	
Inhalte	Schüler dokumentieren die Arbeitsschritte der Herstellung Ihrer Broschüre
Kompetenzen	
Zeitrictwert	8 Stunden

<b>Lernsituation 13.7</b>	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	Inhalte einer Dokumentation	Checkliste	Parallel zu allen Lernsituationen angefertigt
2. Planen	Verantwortlichkeiten festlegen, Zeitmanagement, Aufbau und Form	Expertengruppen	Aufbau und Form kann auch vorgeben werden
3. Entscheiden			
4. Ausführen	Kontinuierliches Aufzeichnen der Schritte der Produktherstellung		
5. Kontrollieren	Abgleich der Dokumentation anhand der Checkliste, Überprüfung der Verständlichkeit der Dokumentation		Leitfrage: Kann ich mittels der Dokumentation das Produkt herstellen?
6. Bewerten			

*Ausgangsüberlegung „Aufhänger“ für dieses Lernfeld:*

*Die Schüler/innen stellen Animationen, Videos und Audiodateien her, um einen Sachverhalt (Wie funktioniert ein...?) zu verdeutlichen und ein multimediales Gesamtprodukt zu erstellen*

### Überblick über die Lernsituationen

Lernsituation 13d.1	Ein audiovisuelles Medienprodukt konzipieren	10 Stunden
Lernsituation 13d.2	Eine Animation nach thematischen Vorgaben erstellen	12 Stunden
Lernsituation 13d.3	Ein Video nach thematischen Vorgaben erstellen	12 Stunden
Lernsituation 13d.4	Eine Audiodatei nach thematischen Vorgaben erstellen	12 Stunden
Lernsituation 13d.5	Eine Oberfläche für ein Medienprodukt erstellen und Animationen, Videos und Audiodateien integrieren	14 Stunden



<b>Lernsituation 13d.1</b>	Ein audiovisuelles Medienprodukt konzipieren
Ziele	Die Schülerinnen und Schüler konzipieren im Team Multimediaprodukte. Sie planen Arbeitsschritte und Aufgabenverteilung und beachten die prozessbezogenen technischen Normen und wirtschaftlichen Aspekte.
Inhalte	Inhalte recherchieren und ein zielgruppengerechtes Konzept aufstellen  Verbindliche Arbeitspakete mit Meilensteinen für die Teammitglieder festlegen  Erstellung von Storyboards, Dreh- und Schnittplänen
Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kommunikationsfähigkeit</li><li>• Organisationsfähigkeit</li><li>• Einfühlungsvermögen</li></ul>
Zeitrichtwert	10 Stunden

	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	Recherchemethoden Interviewtechniken	Methoden der Recherche (Interview mit Kollegen, Firmenleitung Literaturrecherche, etc)	
2. Planen	Fragebogen erstellen Termine vereinbaren	Gruppenarbeit	
3. Entscheiden	Gesprächsprotokoll vorbereiten		
4. Ausführen	Firmenstruktur ermitteln Produktpalette aufzeigen Serviceangebote erfassen Dokumentation erstellen	Einzelarbeit im Ausbildungsbetrieb Organigramm	
5. Kontrollieren	Vollständigkeit der Daten	Gruppenarbeit	
6. Bewerten	Brauchbarkeit der Daten Methodenreflexion		

<b>Lernsituation 13d.2</b>	Eine Animation nach thematischen Vorgaben erstellen
Ziele	Die Schülerinnen und Schüler konzipieren im Team Multimediaprodukte und bearbeiten Animation mit den Grundfunktionen branchenspezifischer Software. Bei der Produktion berücksichtigen sie Urheber- und Verwertungsrechte.
Inhalte	Erstellen einer Tweeninganimation und/oder einer scriptgesteuerten Animation (Intro-Animation und/oder Produktanimation)
Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikationsfähigkeit</li> <li>• Organisationsfähigkeit</li> </ul>
Zeitrichtwert	12 Stunden

	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	Recherchemethoden	Methoden der Recherche (Literaturrecherche, Internetrecherche, Recherche vor Ort)	Material muss entweder selbst erstellt werden oder es wird vorgegebenes Material verwendet
2. Planen		Gruppenarbeit	
3. Entscheiden			
4. Ausführen	Dokumentation erstellen		
5. Kontrollieren	Vollständigkeit der Daten	Gruppenarbeit	
6. Bewerten	Brauchbarkeit der Daten		

<b>Lernsituation 13d.3</b>	Ein Video nach thematischen Vorgaben erstellen
Ziele	Die Schülerinnen und Schüler konzipieren im Team Multimediaprodukte und bearbeiten Videodateien mit den Grundfunktionen branchenspezifischer Software. Bei der Produktion berücksichtigen sie Urheber- und Verwertungsrechte.
Inhalte	Sammeln von vorhandenem Videomaterial oder Produktion von eigenem Videomaterial  Bearbeitung der Daten nach Plan in einem Schnittprogramm (einlesen, kürzen, schneiden, überblenden, Audiospur bearbeiten, ausspielen)
Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikationsfähigkeit</li> <li>• Organisationsfähigkeit</li> </ul>
Zeitrichtwert	12 Stunden

	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren	Recherchemethoden	Methoden der Recherche (Literaturrecherche, Internetrecherche, Recherche vor Ort)	Material muss entweder selbst erstellt werden oder es wird vorgegebenes Material verwendet
2. Planen		Gruppenarbeit	
3. Entscheiden			
4. Ausführen	Dokumentation erstellen		
5. Kontrollieren	Vollständigkeit der Daten	Gruppenarbeit	
6. Bewerten	Brauchbarkeit der Daten		

<b>Lernsituation 13d.4</b>	Eine Audiodatei nach thematischen Vorgaben erstellen
Ziele	Die Schülerinnen und Schüler konzipieren im Team Multimediaprodukte und bearbeiten Audiodateien mit den Grundfunktionen branchenspezifischer Software. Bei der Produktion berücksichtigen sie Urheber- und Verwertungsrechte.
Inhalte	Sammeln von vorhandenem Audiomaterial oder Produktion von eigenem Audiomaterial  Bearbeitung der Daten nach Plan in einem Audioprogramm (importieren, kürzen, schneiden, faden, aufnehmen, Effekte und Filter anwenden, konvertieren und exportieren)
Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikationsfähigkeit</li> <li>• Organisationsfähigkeit</li> </ul>
Zeitrichtwert	12 Stunden

	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren			Material muss entweder selbst erstellt werden oder es wird vorgegebenes Material verwendet
2. Planen		Gruppenarbeit	
3. Entscheiden			
4. Ausführen	Dokumentation erstellen		
5. Kontrollieren	Vollständigkeit der Daten	Gruppenarbeit	
6. Bewerten	Brauchbarkeit der Daten		

<b>Lernsituation 13d.5</b>	Eine Oberfläche für ein Medienprodukt erstellen und Animationen, Videos und Audiodateien integrieren
Ziele	Sie bereiten die Daten prozessbezogen für verschiedene Ausgabemedien auf und integrieren die Teilprodukte in ein Multimediaprodukt. Mit geeigneten Werkzeugen führen sie Korrekturen fachgerecht durch und optimieren damit ihre Ergebnisse. Bei der Gestaltung grafischer Benutzeroberflächen berücksichtigen sie Regeln für benutzerfreundliches Screendesign.
Inhalte	Auswahl einer geeigneten Ausgabeplattform gemäß Konzeption (Flash, HTML, Acrobat, Powerpoint..)  Benutzeroberfläche mit Navigationselementen herstellen  Integration der verschiedenen Medien in das Medienprodukt  Testlauf, Korrekturen, Präsentation
Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kommunikationsfähigkeit</li><li>• Organisationsfähigkeit</li><li>• Kritikfähigkeit</li></ul>
Zeitrichtwert	14 Stunden

	Zeit	Inhalte	Medien und Methoden	Hinweise
1. Informieren		Präsentationsarten Präsentationsmedien Präsentationssoftware	Literaturrecherche	
2. Planen		Präsentationsform und –medium wählen Präsentationsablauf planen	Flowchart	
3. Entscheiden				
4. Ausführen		Infografik erstellen Datenmaterial visualisieren Präsentation erstellen und durchführen	Präsentationsmedien	bei digitaler Präsentation Handouts erstellen lassen Poster fotografieren und ausdrucken
5. Kontrollieren		Vollständigkeit der Inhalte Kriterien für Präsentationen	Checkliste	
6. Bewerten		Selbstreflexion Kritik	Unterrichtsgespräch Punktabfrage	

*Evaluation des Lernfeldes 12d:*

Feedback durch z.B. Fragebogen, Punktabfrage, Zielscheibe, „Stuhlreflexion“ etc.