

***Ministerium für Kultus, Jugend und Sport  
Baden-Württemberg***

**Bildungsplan für die Berufsschule**

**Mediengestalter Digital und Print und  
Mediengestalterin Digital und Print**

**Ausbildungsjahr 1, 2 und 3**

**Baden-  
Württemberg**



**KMK-Beschluss  
vom 16.12.2022**

## Inhaltsverzeichnis

<b>Teil I</b>	<b>Vorbemerkungen</b>	<b>3</b>
<b>Teil II</b>	<b>Bildungsauftrag der Berufsschule</b>	<b>4</b>
<b>Teil III</b>	<b>Didaktische Grundsätze</b>	<b>6</b>
<b>Teil IV</b>	<b>Berufsbezogene Vorbemerkungen</b>	<b>7</b>
<b>Teil V</b>	<b>Lernfelder</b>	<b>10</b>
<b>Teil VI</b>	<b>Lesehinweise</b>	<b>32</b>

## Impressum

Herausgeber: Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg |  
Postfach 10 34 42 | 70029 Stuttgart

Erstellung: Sekretariat der Kultusministerkonferenz | Referat Berufliche Bildung,  
Weiterbildung und Sport | Taubenstraße 10 | 10117 Berlin

Veröffentlichung: Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung (ZSL) | Abteilung 4 |  
Heilbronner Straße 314 | 70469 Stuttgart | Telefon 0711 21859-0  
[www.bildungsplaene-bw.de](http://www.bildungsplaene-bw.de)

## **Teil I Vorbemerkungen**

Der vorliegende Bildungsplan entspricht dem Rahmenlehrplan für den berufsbezogenen Unterricht der Berufsschule, der durch die Ständige Konferenz der Kultusminister der Länder beschlossen worden und mit der entsprechenden Ausbildungsordnung des Bundes (erlassen vom Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz oder dem sonst zuständigen Fachministerium im Einvernehmen mit dem Bundesministerium für Bildung und Forschung) abgestimmt ist.

Der Bildungsplan baut grundsätzlich auf dem Niveau des Hauptschulabschlusses bzw. vergleichbarer Abschlüsse auf. Er enthält keine methodischen Festlegungen für den Unterricht. Der Bildungsplan beschreibt berufsbezogene Mindestanforderungen im Hinblick auf die zu erwerbenden Abschlüsse.

Die Ausbildungsordnung des Bundes und der Rahmenlehrplan der Kultusministerkonferenz sowie die Bildungspläne der Länder für den berufsübergreifenden Lernbereich regeln die Ziele und Inhalte der Berufsausbildung. Auf diesen Grundlagen erwerben die Schüler und Schülerinnen den Abschluss in einem anerkannten Ausbildungsberuf sowie den Abschluss der Berufsschule.

## Teil II      **Bildungsauftrag der Berufsschule**

Die Berufsschule und die Ausbildungsbetriebe erfüllen in der dualen Berufsausbildung einen gemeinsamen Bildungsauftrag.

Die Berufsschule ist dabei ein eigenständiger Lernort, der auf der Grundlage der Rahmenvereinbarung über die Berufsschule (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 12.03.2015 in der jeweils geltenden Fassung) agiert. Sie arbeitet als gleichberechtigter Partner mit den anderen an der Berufsausbildung Beteiligten zusammen und hat die Aufgabe, den Schülern und Schülerinnen die Stärkung berufsbezogener und berufsübergreifender Handlungskompetenz zu ermöglichen. Damit werden die Schüler und Schülerinnen zur Erfüllung der Aufgaben im Beruf sowie zur nachhaltigen Mitgestaltung der Arbeitswelt und der Gesellschaft in sozialer, ökonomischer, ökologischer und individueller Verantwortung, insbesondere vor dem Hintergrund sich wandelnder Anforderungen, befähigt. Das schließt die Förderung der Kompetenzen der jungen Menschen

- zur persönlichen und strukturellen Reflexion,
- zum verantwortungsbewussten und eigenverantwortlichen Umgang mit zukunftsorientierten Technologien, digital vernetzten Medien sowie Daten- und Informationssystemen,
- in berufs- und fachsprachlichen Situationen adäquat zu handeln,
- zum lebensbegleitenden Lernen sowie zur beruflichen und individuellen Flexibilität zur Bewältigung der sich wandelnden Anforderungen in der Arbeitswelt und Gesellschaft,
- zur beruflichen Mobilität in Europa und einer globalisierten Welt

ein.

Der Unterricht der Berufsschule basiert auf den für jeden staatlich anerkannten Ausbildungsberuf bundeseinheitlich erlassenen Ordnungsmitteln. Darüber hinaus gelten die für die Berufsschule erlassenen Regelungen und Schulgesetze der Länder.

Um ihren Bildungsauftrag zu erfüllen, muss die Berufsschule ein differenziertes Bildungsangebot gewährleisten, das

- in didaktischen Planungen für das Schuljahr mit der betrieblichen Ausbildung abgestimmte handlungsorientierte Lernarrangements entwickelt,
- einen Unterricht mit entsprechender individueller Förderung vor dem Hintergrund unterschiedlicher Erfahrungen, Fähigkeiten und Begabungen aller Schüler und Schülerinnen ermöglicht,
- ein individuelles und selbstorganisiertes Lernen in der digitalen Welt fördert,
- eine Förderung der bildungs-, berufs- und fachsprachlichen Kompetenz berücksichtigt,
- eine nachhaltige Entwicklung der Arbeits- und Lebenswelt und eine selbstbestimmte Teilhabe an der Gesellschaft unterstützt,
- für Gesunderhaltung und Unfallgefahren sensibilisiert,
- einen Überblick über die Bildungs- und beruflichen Entwicklungsperspektiven einschließlich unternehmerischer Selbstständigkeit aufzeigt, um eine selbstverantwortliche Berufs- und Lebensplanung zu unterstützen,
- an den relevanten wissenschaftlichen Erkenntnissen und Ergebnissen im Hinblick auf Kompetenzentwicklung und Kompetenzfeststellung ausgerichtet ist.

Zentrales Ziel von Berufsschule ist es, die Entwicklung umfassender Handlungskompetenz zu fördern. Handlungskompetenz wird verstanden als die Bereitschaft und Befähigung des Einzelnen, sich in beruflichen, gesellschaftlichen und privaten Situationen sachgerecht durchdacht sowie individuell und sozial verantwortlich zu verhalten.

**Handlungskompetenz** entfaltet sich in den Dimensionen von Fachkompetenz, Selbstkompetenz und Sozialkompetenz.

### **Fachkompetenz**

Bereitschaft und Fähigkeit, auf der Grundlage fachlichen Wissens und Könnens Aufgaben und Probleme zielorientiert, sachgerecht, methodengeleitet und selbstständig zu lösen und das Ergebnis zu beurteilen.

### **Selbstkompetenz<sup>1</sup>**

Bereitschaft und Fähigkeit, als individuelle Persönlichkeit die Entwicklungschancen, Anforderungen und Einschränkungen in Familie, Beruf und öffentlichem Leben zu klären, zu durchdenken und zu beurteilen, eigene Begabungen zu entfalten sowie Lebenspläne zu fassen und fortzuentwickeln. Sie umfasst Eigenschaften wie Selbstständigkeit, Kritikfähigkeit, Selbstvertrauen, Zuverlässigkeit, Verantwortungs- und Pflichtbewusstsein. Zu ihr gehören insbesondere auch die Entwicklung durchdachter Wertvorstellungen und die selbstbestimmte Bindung an Werte.

### **Sozialkompetenz**

Bereitschaft und Fähigkeit, soziale Beziehungen zu leben und zu gestalten, Zuwendungen und Spannungen zu erfassen und zu verstehen sowie sich mit anderen rational und verantwortungsbewusst auseinanderzusetzen und zu verständigen. Hierzu gehört insbesondere auch die Entwicklung sozialer Verantwortung und Solidarität.

Methodenkompetenz, kommunikative Kompetenz und Lernkompetenz sind immanenter Bestandteil von Fachkompetenz, Selbstkompetenz und Sozialkompetenz.

### **Methodenkompetenz**

Bereitschaft und Fähigkeit zu zielgerichtetem, planmäßigem Vorgehen bei der Bearbeitung von Aufgaben und Problemen (zum Beispiel bei der Planung der Arbeitsschritte).

### **Kommunikative Kompetenz**

Bereitschaft und Fähigkeit, kommunikative Situationen zu verstehen und zu gestalten. Hierzu gehört es, eigene Absichten und Bedürfnisse sowie die der Partner wahrzunehmen, zu verstehen und darzustellen.

### **Lernkompetenz**

Bereitschaft und Fähigkeit, Informationen über Sachverhalte und Zusammenhänge selbstständig und gemeinsam mit anderen zu verstehen, auszuwerten und in gedankliche Strukturen einzuordnen. Zur Lernkompetenz gehört insbesondere auch die Fähigkeit und Bereitschaft, im Beruf und über den Berufsbereich hinaus Lerntechniken und Lernstrategien zu entwickeln und diese für lebenslanges Lernen zu nutzen.

---

<sup>1</sup> Der Begriff „Selbstkompetenz“ ersetzt den bisher verwendeten Begriff „Humankompetenz“. Er berücksichtigt stärker den spezifischen Bildungsauftrag der Berufsschule und greift die Systematisierung des DQR auf.

### **Teil III Didaktische Grundsätze**

Um dem Bildungsauftrag der Berufsschule zu entsprechen, werden die jungen Menschen zu selbstständigem Planen, Durchführen und Beurteilen von Arbeitsaufgaben im Rahmen ihrer Berufstätigkeit befähigt.

Lernen in der Berufsschule zielt auf die Entwicklung einer umfassenden Handlungskompetenz. Mit der didaktisch begründeten praktischen Umsetzung – zumindest aber der gedanklichen Durchdringung – aller Phasen einer beruflichen Handlung in Lernsituationen wird dabei Lernen in und aus der Arbeit vollzogen.

Handlungsorientierter Unterricht im Rahmen der Lernfeldkonzeption orientiert sich prioritär an handlungssystematischen Strukturen und stellt gegenüber vorrangig fachsystematischem Unterricht eine veränderte Perspektive dar. Nach lerntheoretischen und didaktischen Erkenntnissen sind bei der Planung und Umsetzung handlungsorientierten Unterrichts in Lernsituationen folgende Orientierungspunkte zu berücksichtigen:

- Didaktische Bezugspunkte sind Situationen, die für die Berufsausübung bedeutsam sind.
- Lernen vollzieht sich in vollständigen Handlungen, möglichst selbst ausgeführt oder zumindest gedanklich nachvollzogen.
- Handlungen fördern das ganzheitliche Erfassen der beruflichen Wirklichkeit in einer zunehmend globalisierten und digitalisierten Lebens- und Arbeitswelt (zum Beispiel ökonomische, ökologische, rechtliche, technische, sicherheitstechnische, berufs-, fach- und fremdsprachliche, soziale und ethische Aspekte).
- Handlungen greifen die Erfahrungen der Lernenden auf und reflektieren sie in Bezug auf ihre gesellschaftlichen Auswirkungen.
- Handlungen berücksichtigen auch soziale Prozesse, zum Beispiel die Interessenerklärung oder die Konfliktbewältigung, sowie unterschiedliche Perspektiven der Berufs- und Lebensplanung.

Die der Umsetzung dieses Bildungsplans zugrundeliegenden rechtlichen Rahmenbedingungen sind in der „Verordnung des Kultusministeriums über die Ausbildung und Prüfung an den Berufsschulen (Berufsschulordnung)“ in der jeweils gültigen Fassung geregelt. Die der Berufsschulordnung angefügte Stundentafel enthält die ausgewiesenen Unterrichtsbereiche „Berufsfachliche Kompetenz“ und „Projektkompetenz“.

#### **Projektkompetenz**

Die Projektkompetenz geht über die Fachkompetenz hinaus und bildet vorrangig deren Vernetzung mit der Methoden-, Selbst- und Sozialkompetenz ab. Die überfachlichen Kompetenzen zeigen sich z. B. in der Entwicklung von Lösungsstrategien, der Informationsverarbeitung, den Techniken der kognitiven Auseinandersetzung mit dem Projektauftrag sowie deren Präsentation. In diesem Zusammenhang erkennen die Schülerinnen und Schüler ihre vorhandenen Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten. Zum Erreichen dieses Ziels bedarf es der gemeinsamen Planung, Durchführung und Kontrolle durch die Lehrkräfte.

## Teil IV Berufsbezogene Vorbemerkungen

Der vorliegende Rahmenlehrplan für die Berufsausbildung zum Mediengestalter Digital und Print und zur Mediengestalterin Digital und Print ist mit der Verordnung über die Berufsausbildung zum Mediengestalter Digital und Print und zur Mediengestalterin Digital und Print vom 15.05.2023 (BGBl. 2023 I Nr. 128 vom 17.05.2023) abgestimmt.

Der Rahmenlehrplan für den Ausbildungsberuf Mediengestalter Digital und Print und Mediengestalterin Digital und Print (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 18.01.2007 i. d. F. vom 25.09.2015) wird durch den vorliegenden Rahmenlehrplan aufgehoben.

Der Erwerb der für den Prüfungsbereich Wirtschafts- und Sozialkunde erforderlichen Kompetenzen erfolgt auf der Grundlage der Bildungspläne für den Kompetenzbereich Wirtschaftskompetenz und des Fachs Gemeinschaftskunde des Landes Baden-Württemberg.

In Ergänzung des Berufsbildes (Bundesinstitut für Berufsbildung unter <https://www.bibb.de>) sind folgende Aspekte im Rahmen des Berufsschulunterrichtes bedeutsam:

Mediengestalter Digital und Print und Mediengestalterinnen Digital und Print sind in Betrieben der Druckvorstufe, in Druckereien, Werbeagenturen, Webagenturen und artverwandten Unternehmen tätig. Sie gestalten, realisieren und präsentieren Medienprodukte.

Typische berufliche Handlungsfelder sind das Entwickeln und Visualisieren von Ideen und Designkonzeptionen, die Gestaltung und technische Umsetzung von Konzepten, das Erstellen von Bilddaten, die Bild- und Grafikdatenbearbeitung, das Planen und Organisieren von Projekten, das produktionsgerechte Umsetzen der Daten für unterschiedliche Druckverfahren, das Entwickeln, Gestalten und Umsetzen von digitalen und interaktiven Medienprodukten und der Ausgabe von Medienprodukten.

Die Lernfelder orientieren sich an den beruflichen Handlungsfeldern. Sie sind methodisch-didaktisch so umzusetzen, dass sie zu einer umfassenden beruflichen Handlungskompetenz führen. Diese umfasst insbesondere vernetztes Denken, Eigeninitiative und analytische Fähigkeiten. Praxis- und berufsbezogene Lernsituationen nehmen dabei eine zentrale Stellung in der Unterrichtsgestaltung ein.

Die Schule entscheidet im Rahmen ihrer Möglichkeiten und in Kooperation mit den Ausbildungsbetrieben eigenständig über die inhaltliche Ausgestaltung der Lernsituationen unter Berücksichtigung der regional unterschiedlichen Besonderheiten.

Die in den Lernfeldern formulierten Kompetenzen beschreiben den Qualifikationsstand am Ende des Lernprozesses. Kursiv ausgezeichnete Inhalte stellen Mindestanforderungen dar. Die Lernfelder bauen spiralcurricular aufeinander auf.

## Struktur des Rahmenlehrplans

- Der Ausbildungsberuf gliedert sich in die vier Fachrichtungen Projektmanagement, Designkonzeption, Printmedien und Digitalmedien.
- Im ersten und zweiten Ausbildungsjahr legt der Rahmenlehrplan den Schwerpunkt auf die Vermittlung fachrichtungsübergreifender Kompetenzen, die allgemeine und crossmediale Aspekte der Medienproduktion berücksichtigen.
- Die Lernfelder 3 und 4 bilden die Reihenfolge des Produktionsablaufes ab. Aus didaktischen Gründen bietet es sich an, diese in umgekehrter Reihenfolge zu unterrichten.
- Ziele und Inhalte der Lernfelder 1 bis 6 sind mit den geforderten Qualifikationen der Ausbildungsordnung für die Zwischenprüfung abgestimmt.
- Im dritten Ausbildungsjahr erfolgt die Differenzierung in die Fachrichtungen.
- Die Projektlernfelder 11c – d bieten zudem die Möglichkeit, Kompetenzen aus den Wahlqualifikationen, die seitens der Betriebe gefördert werden, schulisch zu vertiefen.

<b>1. Ausbildungsjahr</b> (fachrichtungsübergreifend)			
LF 1 Printprodukte nach Kundenvorgaben gestalten			
LF 2 Digitale Medienprodukte nach Kundenvorgaben gestalten und realisieren			
LF 3 Daten crossmedial aufbereiten			
LF 4 Daten crossmedial ausgeben			
<b>2. Ausbildungsjahr</b> (fachrichtungsübergreifend)			
LF 5 Printprodukte konzipieren, gestalten und realisieren			
LF 6 Digitale Medienprodukte konzipieren, gestalten und realisieren			
<b>Zwischenprüfung</b>			
LF 7 Medien aus Datenquellen zu einem Medienprodukt zusammenführen			
LF 8 Logos entwickeln und in Gestaltungskonzepten projektorientiert umsetzen			
<b>3. Ausbildungsjahr</b> in den Fachrichtungen			
<i><b>Projektmanagement</b></i>	<i><b>Designkonzeption</b></i>	<i><b>Printmedien</b></i>	<i><b>Digitalmedien</b></i>
LF 9a Marketingmaßnahmen entwickeln	LF 9b Kundenwünsche analysieren und Entwürfe visualisieren	LF 9c Qualitätsstandards umsetzen	LF 9d Content-Management-Systeme nutzen
LF 10a Betriebliche Arbeits-Prozesse organisieren	LF 10b Medienübergreifende Gestaltungsideen entwickeln und visualisieren	LF 10c Farbmanagement anwenden	LF 10d Interaktivität gestalten und realisieren
LF 11a Projekte konzipieren und organisieren	LF 11b Designkonzepte projektorientiert entwickeln, visualisieren und präsentieren	LF 11c Printmedienprojekte realisieren	LF 11d Digitale Medienprojekte realisieren

Mediengestalter Digital und Print und Mediengestalterinnen Digital und Print arbeiten projekt- und teamorientiert in enger Zusammenarbeit und Rücksprache mit den Kunden und Kundinnen. Sie sind in ihrer beruflichen Tätigkeit häufig im Spannungsfeld gestalterischer, wirtschaftlicher und technischer Anforderungen eingesetzt. Sie sollten insbesondere folgende **Selbst- und Sozialkompetenzen** entwickeln:

- selbstständig und verantwortungsbewusst handeln,
- eigene Wertvorstellungen entwickeln und vertreten,
- teamorientiert arbeiten und gemeinsam Probleme lösen,
- respektvoll und aufgeschlossen miteinander umgehen und
- mit Innovationen konstruktiv umgehen.

Über alle Lernfelder hinweg muss die Förderung folgender **übergreifender beruflicher Handlungskompetenzen** sichergestellt werden:

- Der Erwerb von Berufs- und Fachsprache sowie Fremdsprache ist in den Lernfeldern über die Ausbildungsjahre hinweg integriert.
- In den Lernfeldern werden die Dimensionen der ökologischen, ökonomischen und sozialen Nachhaltigkeit, des wirtschaftlichen Denkens, der interkulturellen Unterschiede und der Inklusion berücksichtigt.
- Der Kompetenzerwerb im Kontext der digitalen Arbeits- und Geschäftsprozesse ist integrativer Bestandteil der Fachkompetenzen und entfaltet sich darüber hinaus in überfachlichen Kompetenzdimensionen.
- Vorschriften und Maßnahmen zur Arbeitssicherheit sowie des Gesundheits- und Umweltschutzes sind umzusetzen.
- Die Nutzung von informationstechnischen Systemen und der Einsatz von digitalen Medien sind integrierte Bestandteile der Lernfelder. Auf die situationsangemessene Anwendung von Datenschutz und Datensicherheit ist im Berufsfeld Druck und Medien besonders zu achten. In Zusammenhang mit der Be- und Verarbeitung von Bilddaten kommen den rechtlichen Vorgaben, insbesondere der Bild- und Persönlichkeitsrechte besondere Bedeutung zu.
- Im Hinblick auf den technologischen und gesellschaftlichen Wandel sind die Ziele der Lernfelder offen formuliert. Lebenslanges Lernen und die Fähigkeit zur Anpassung an ein sich ständig änderndes Arbeitsumfeld stellen eine wichtige Grundlage des Berufsbilds dar.

Bei entsprechender Relevanz werden die übergeordneten Kompetenzen in einzelnen Lernfeldern gesondert ausgewiesen.

**Teil V Lernfelder**

<b>Übersicht über die Lernfelder für den Ausbildungsberuf Mediengestalter Digital und Print und Mediengestalterin Digital und Print</b>				
<b>Lernfelder</b>		<b>Zeitrichtwerte in Unterrichtsstunden</b>		
		1. Jahr	2. Jahr	3. Jahr
Nr.				
1	Printprodukte nach Kundenvorgaben gestalten	80		
2	Digitale Medienprodukte nach Kundenvorgaben gestalten und realisieren	80		
3	Daten crossmedial aufbereiten	80		
4	Daten crossmedial ausgeben	80		
5	Printprodukte konzipieren, gestalten und realisieren		80	
6	Digitale Medienprodukte konzipieren, gestalten und realisieren		80	
7	Medien aus Datenquellen zu einem Medienprodukt zusammenführen		40	
8	Logos entwickeln und in Gestaltungskonzepten projektorientiert umsetzen		80	
<b>Fachrichtung Projektmanagement</b>				
9a	Marketingmaßnahmen entwickeln			80
10a	Betriebliche Arbeitsprozesse organisieren			80
11a	Projekte konzipieren und organisieren			120
<b>Fachrichtung Designkonzeption</b>				
9b	Kundenwünsche analysieren und Entwürfe visualisieren			80
10b	Medienübergreifende Gestaltungsideen entwickeln und visualisieren			80
11b	Designkonzepte projektorientiert entwickeln, visualisieren und präsentieren			120

<b>Fachrichtung Printmedien</b>				
9c	Qualitätsstandards umsetzen			80
10c	Farbmanagement anwenden			80
11c	Printmedienprojekte realisieren			120
<b>Fachrichtung Digitalmedien</b>				
9d	Content-Management-Systeme nutzen			80
10d	Interaktivität gestalten und realisieren			80
11d	Digitale Medienprojekte realisieren			120
<b>Summen: insgesamt 880 Stunden</b>		<b>320</b>	<b>280</b>	<b>280</b>

**Lernfeld 1: Printprodukte nach Kundenvorgaben gestalten****1. Ausbildungsjahr  
Zeitrichtwert: 80 Stunden****Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Printprodukte nach Kundenvorgaben zu gestalten.**

Die Schülerinnen und Schüler **werten** kundenspezifische Vorgaben eines Briefings aus. Sie kommunizieren auftragsbezogen und adressatengerecht die gestalterischen Vorgaben der Kundinnen und Kunden. Sie machen sich mit den verschiedenen betrieblichen Abläufen und Prozessen vertraut und diskutieren eigene Erfahrungen. Sie erstellen einen Arbeitsplan und legen Teilaufgaben fest.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über gestaltungstechnische Grundlagen (*Gestaltgesetze, Typografie, Farbwirkung, Formate, Bildausschnitt, Bildwirkung*). Sie verschaffen sich einen Überblick über vergleichbare und zeitgemäße Printprodukte und deren Druckveredelung. Sie ordnen ihre Arbeit in den Produktionsablauf eines modernen Printprodukts ein. Sie beschaffen sich projektbezogene Informationen auch in einer Fremdsprache und mit digitalen Medien. Hierbei empfangen, prüfen, verarbeiten, übermitteln und sichern sie digitale Daten und beachten dabei die Vorschriften zum Datenschutz, zur Datensicherheit und zum Urheberrecht.

Die Schülerinnen und Schüler definieren Ziele und **planen** im Team unter besonderer Berücksichtigung der Kundenvorgaben (*Briefing/Re-Briefing/De-Briefing*) und unter fertigungstechnischen, ökonomischen und ökologischen Aspekten ihre Arbeit mithilfe digitaler Medien. Sie entwickeln Kriterien für die Umsetzung ihres Produkts.

Die Schülerinnen und Schüler **gestalten** unter Beachtung der typografischen Grundlagen, der Farbwirkung und der Wirkung von Bildern ein Printprodukt (*Produktmuster*). Sie wenden Entwurfstechniken an und gestalten die Entwürfe nach einem Gestaltungskonzept. Sie bereiten die Computerarbeitsplätze vor und wählen grundlegende Programmeinstellungen aus. Sie beachten dabei ergonomische Gesichtspunkte und die Arbeitssicherheitsvorschriften bei der Arbeitsplatzeinrichtung. Sie verschaffen sich einen Überblick über branchenspezifische Software, wählen auf Grundlage der Gestaltungsidee Layout-, Bildbearbeitungs- und Illustrationsprogramme aus und setzen diese in ausgewählten Dateiformaten und unter Beachtung medienpezifischer Vorgaben um.

Die Schülerinnen und Schüler **überprüfen** unter Berücksichtigung der Zielgruppe die gestalterische Wirkung des Entwurfs und bereiten die Abnahme durch die Kundinnen und Kunden beim De-Briefing vor. Sie stellen ihre Entwürfe vor. Sie überprüfen und beurteilen in Teamarbeit die Wirkung anhand der abgeleiteten Kriterien. Sie äußern sich konstruktiv, akzeptieren begründete Kritik und korrigieren gegebenenfalls ihre Entwürfe. Sie präsentieren die Ergebnisse den Kundinnen und Kunden.

Die Schülerinnen und Schüler **reflektieren** nach Abschluss des Gestaltungsauftrags ihr Vorgehen. Sie diskutieren unter ökologischen, ökonomischen und qualitativen Gesichtspunkten den Produktionsprozess.

**Lernfeld 2: Digitale Medienprodukte nach Kundenvorgaben gestalten und realisieren****1. Ausbildungsjahr  
Zeitrictwert: 80 Stunden****Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, digitale Medienprodukte nach Kundenvorgaben zu gestalten und unter Beachtung technischer Standards zu realisieren.**

Die Schülerinnen und Schüler **werten** kundenspezifische Vorgaben zur Gestaltung eines digitalen Medienproduktes aus. Dazu machen sie sich mit den gestalterischen Vorgaben der Kundinnen und Kunden und den Bedürfnissen der Zielgruppe vertraut und analysieren die vorgegebenen Medien im Hinblick auf deren Kommunikationsziel.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über grundlegende gestalterische und technische Eigenschaften digitaler Medienprodukte (*Typografie, Farbwirkung, Bildwirkung, Benutzeroberfläche, Benutzerinteraktion*) im Rahmen der Kundenvorgaben. Hierzu verschaffen sie sich einen Überblick über gestalterische Grundsätze und Layoutoptionen digitaler Medien. Hierbei beachten sie auch die Gestaltung der Benutzerschnittstellen (*UI*) und die Benutzererfahrungen (*UX*). Sie beschaffen sich projektbezogene Informationen auch in einer Fremdsprache und mit digitalen Medien.

Die Schülerinnen und Schüler **planen** das Medienprodukt, indem sie die Handlungsschritte und die Zuständigkeiten im Team in analoger und digitaler Form festlegen. Dazu erstellen sie einen strukturierten Zeitplan. Sie wenden Kreativitätstechniken an, um kriteriengeleitet Gestaltungsentwürfe zu konzipieren. Sie verwenden dabei branchenspezifische Software und Darstellungsformen (*Drahtgittermodell, Mockup*). Sie empfangen, bewerten, verarbeiten, übermitteln und sichern digitale Daten aus den Kundenvorgaben und beachten die Vorschriften zum Datenschutz und zur Datensicherheit. Sie präsentieren ihre Gestaltungsentwürfe, auch in digitaler Form, vergleichen und bewerten diese anhand der entwickelten Kriterien des zu Grunde gelegten Gestaltungskonzeptes.

Die Schülerinnen und Schüler treffen eine begründete Entscheidung für einen Gestaltungsentwurf, erstellen daraus das fertige Layout (*Clickdummy, Prototyp*) mittels branchenspezifischer Software und fügen Interaktionsmöglichkeiten nach Kundenvorgaben hinzu. Sie **setzen** das Layout mittels vom World Wide Web Consortium standardisierter Sprachen in ein lauffähiges Produkt **um**. Zu diesem Zweck nutzen sie entsprechende Referenzen als Hilfe, auch in einer Fremdsprache. Bei der Umsetzung achten sie auf eine Trennung von Inhalt und Gestaltung.

Die Schülerinnen und Schüler **kontrollieren** ihr Produkt bezüglich Gestaltung, Technik und Funktion unter Berücksichtigung des Layouts und der Kundenvorgaben. Hierzu analysieren sie ihren Quelltext und korrigieren ihn gegebenenfalls hinsichtlich der aktuell gültigen Standards. Bei Bedarf führen sie nach Kundenvorgaben Änderungen durch. Sie präsentieren ihre Ergebnisse.

Die Schülerinnen und Schüler dokumentieren, **bewerten** und reflektieren ihren Arbeitsprozess sowie ihre Lernstrategien. Sie nehmen Kritik entgegen und reagieren darauf angemessen sowie lösungsorientiert.

**Lernfeld 3: Daten crossmedial aufbereiten****1. Ausbildungsjahr  
Zeitrictwert: 80 Stunden**

**Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Bilder, Grafiken und Videomaterial systemunabhängig und entsprechend dem Verwendungszweck aufzubereiten und Fonts zu nutzen.**

Die Schülerinnen und Schüler **analysieren** Bild-, Grafik-, Text- und Videomaterial (*Dateiformate, Kompression*) im Hinblick auf die Integrationsfähigkeit in ein Medienprodukt und mit dem Fokus auf verfahrenstechnische, wirtschaftliche und medienrechtliche Aspekte.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über die jeweiligen ausgabespezifischen und qualitativen Anforderungen, indem sie Qualitätskriterien, Eigenschaften und Einsatzmöglichkeiten berücksichtigen (*Farbraum, Datentiefe, Bitmap, Vektor, Metadaten, Kontrast, Helligkeit, Farbigkeit*). Sie ermitteln unterschiedliche Möglichkeiten der Datenübertragung und -speicherung.

Die Schülerinnen und Schüler **planen** den Einsatz von Vektor- und Pixeldateiformaten. Dabei beachten sie Ein- und Ausgabefarbräume, die notwendige Farbtiefe und unterscheiden zwischen verlustfreien und verlustbehafteten Dateiformaten. Sie berechnen die erforderliche Bildauflösung und die Datenmenge von Bild-, Video- und Audiodaten und führen Formatanpassungen durch. Sie legen für vorgegebene Videodaten die ausgabespezifische Aufbereitung fest. Für die erforderliche Datenspeicherung und -sicherung verwalten sie lokale, externe und Cloud-Speicher und nutzen unterschiedliche Verfahren (*Schnittstellen, Backup*). Dabei beachten sie die Chancen und Risiken der digitalen Technologien.

Die Schülerinnen und Schüler **erstellen** Grafikelemente und vektorisieren Bildvorlagen. Für pixelbasierte Vorlagen legen sie neue Bildausschnitte fest, führen Bildmontagen (*Bildfreistellungen*) aus und nutzen verschiedene Möglichkeiten der Bildoptimierung. Die Bild- und Grafikdaten werden crossmedial und ausgabespezifisch aufbereitet (*Farbraum, Auflösung, Dateiformat*). Sie nutzen branchentypische Programme zur Sichtung und Visualisierung von Bilddaten, zur Bearbeitung von Bild-Rohdaten, zur Anpassung von Metadaten und für den ausgabespezifischen automatisierten Export. Zur Bearbeitung des Videomaterials wenden sie die Grundlagen der Schnitttechnik an und konvertieren das Material in das geplante Ausgabeformat. Dazu verwenden sie branchentypische Softwareprodukte. Für eine medienspezifische Ausgabe berücksichtigen sie technische Parameter wie *Ausgabeauflösung, Rasterweite, Rasterverfahren, Größe und Auflösung des Ausgabe-mediums, Frameraten und Farbtiefe*. Bei der Darstellung von Textinformationen berücksichtigen sie die Textcodierung und nutzen Fontformate unter Beachtung ihrer Besonderheiten. Sie installieren und verwalten Schriften, beachten die lizenzrechtlichen Vorgaben zur Nutzung für das Medienprodukt und verwenden dazu branchentypische Softwareprodukte.

Die Schülerinnen und Schüler **prüfen** die Ergebnisse und Qualität der Ausgabedateien und optimieren diese bei Bedarf.

Die Schülerinnen und Schüler dokumentieren und **bewerten** ihren Arbeitsprozess sowie das Medienprodukt und bringen Verbesserungsvorschläge ein, auch im Hinblick auf automatisierte Arbeitsabläufe.

**Lernfeld 4: Daten crossmedial ausgeben****1. Ausbildungsjahr  
Zeitrichtwert: 80 Stunden**

**Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Medienprodukte nach Kundenvorgaben und unter Berücksichtigung des Arbeitsablaufs crossmedial auszugeben.**

Die Schülerinnen und Schüler **klären** den Auftrag adressatengerecht mit den Kundinnen und Kunden. Sie analysieren den Auftrag im Hinblick auf mögliche Produktionsabläufe und dokumentieren diese fortlaufend auch mit digitalen Medien.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über Ausgabeverfahren (*Druckverfahren, Veröffentlichung digitaler Medien*) und vergleichen diese hinsichtlich wirtschaftlicher, qualitativer und nachhaltiger Gesichtspunkte. Sie beschaffen sich auftragsbezogene Informationen auch in einer Fremdsprache und mit digitalen Medien.

Die Schülerinnen und Schüler **planen** den Ausgabeprozess unter Berücksichtigung produktspezifischer Vorgaben (*Anschnitt, Schnittmarken, Viewport, Datenstruktur*) und des digitalen Auftragsmanagements. Sie erstellen Arbeitsanweisungen für die Erstellung von Daten für Druck- und Digitalmedienausgabe. Sie übernehmen die Verantwortung für den Produktionsprozess, indem sie die Vorschriften zum Arbeitsschutz und zur Datensicherheit beachten.

Die Schülerinnen und Schüler **wählen** medienspezifisch Teilprodukte und Materialien für die Fertigung eines Medienproduktes **aus**. Dabei berücksichtigen sie ökonomische Parameter (*Hosting, Software*) sowie Materialien wie Bedruckstoffe (*Papier, Folie*). Sie beachten die Ziele für nachhaltige Entwicklung (*Umweltsiegel, Umweltzeichen*) sowie Aspekte der Weiterverarbeitung (*Falz-, Heft- und Bindearten*).

Die Schülerinnen und Schüler **überprüfen** ihre Dokumentation auf technische Durchführbarkeit des geplanten Produktionsablaufs und nehmen gegebenenfalls Änderungen vor.

Die Schülerinnen und Schüler **reflektieren** den Arbeitsprozess, bringen Verbesserungsvorschläge (*Feedbackregeln*) ein. Dabei entwickeln sie ihre Kommunikationsfähigkeit und zeigen im Umgang miteinander Kooperationsbereitschaft, Wertschätzung und Respekt.

**Lernfeld 5: Printprodukte konzipieren, gestalten und realisieren****2. Ausbildungsjahr  
Zeitrichtwert: 80 Stunden****Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, komplexe Printprodukte zu konzipieren, zu gestalten und zu realisieren.**

Die Schülerinnen und Schüler **machen sich** mit dem Auftrag **vertraut**. Dabei erfassen und analysieren sie grundlegende Anforderungen an ein Printprodukt, vor allem in Bezug auf das Zusammenspiel von Inhalt, Gestaltung und Bildwirkung. Sie definieren Beurteilungskriterien, legen mögliche Lösungen fest, diskutieren eigene Erfahrungen und erstellen einen Arbeitsplan, indem sie ihre Termine strukturieren und festlegen.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über die Möglichkeiten der Bild- und Textgestaltung (*Bildgestaltung, Bildausschnitt, Bildwirkung, Typografie und Satzarten*) sowie die technischen Anforderungen an Produkte in der Printproduktion (*Ausgabetechniken, Ausschließen, Weiterverarbeitung*). Sie informieren sich über die Farbkonvertierung von Bilddaten (*Farbsysteme, Farbprofile*). Die Schülerinnen und Schüler beschaffen sich rechtliche Informationen auch mithilfe digitaler Medien, machen sich mit den entsprechenden Vorgaben bei der Konzeption von Medienprodukten vertraut (*Rechtsquellen, Bildrechte, Nutzungsrechte, Persönlichkeitsrechte*) und berücksichtigen sie bei der Gestaltung.

Die Schülerinnen und Schüler wenden Entwurfstechniken an, legen den Arbeitsablauf fest und **planen** im Team die gestalterische und technische Umsetzung des Printprodukts (*Gestaltungsraster, Gestaltungskonzept*) auch unter den Gesichtspunkten der Nachhaltigkeit. Sie erstellen hierzu Arbeitsanweisungen für Arbeitsabläufe und Teilprozesse für das digitale Auftragsmanagement. Sie überprüfen ihre Arbeitsplätze und -mittel bezüglich ergonomischer Gesichtspunkte und den Anforderungen in der Vorstufenproduktion. Hierbei nutzen sie auch Informationen in einer Fremdsprache.

Die Schülerinnen und Schüler **erstellen** und beschaffen Bildmaterial unter Berücksichtigung fotografischer Aufnahmetechniken. Dabei verwenden sie auch computergenerierte Bilder. Sie bearbeiten Bild- und Grafikmaterial unter Beachtung des Verwendungszwecks, der Bildgestaltung und Bildwirkung mittels branchenspezifischer Software (*Gradation*). Dabei berücksichtigen sie technische Parameter und rechtliche Bestimmungen. Sie wenden non-destruktive Techniken (*Masken, Einstellungsebenen*) der Bildmontage zur Erstellung eines Comosings an. Unter Einsatz branchenspezifischer Software gestalten sie aus Text- und Bildmaterial das Layout für ein Printprodukt und erstellen ein Produktmuster. Die ausgewählten Bilddaten konvertieren sie in die zur Ausgabe vorgesehenen Farbräume (*Farbvoreinstellungen, Profilwarnungen*). Hierbei erstellen, bewerten, bearbeiten, übermitteln und sichern sie digitale Daten und beachten dabei die Vorschriften zum Datenschutz und zur Datensicherheit. Die Schülerinnen und Schüler verwenden standardisierte Preflight-Profile, überprüfen und korrigieren gegebenenfalls damit ihre Dateien. Sie produzieren ein Druckmuster und wenden dabei Techniken der Weiterverarbeitung und der Druckveredelung an.

Die Schülerinnen und Schüler **beurteilen** unter Berücksichtigung der festgelegten Kriterien die Produkte und analysieren deren Wirkung auf die Zielgruppe. Sie stellen ihre Entwürfe vor und diskutieren die Ergebnisse sachlich und konstruktiv.

Die Schülerinnen und Schüler **reflektieren** nach Abschluss des Auftrags den Gestaltungs- und Lernprozess und dokumentieren ihre Arbeitsabläufe. Sie diskutieren unter ökologischen, ökonomischen und qualitativen Gesichtspunkten ihr Vorgehen.

**Lernfeld 6: Digitale Medienprodukte konzipieren, gestalten und realisieren****2. Ausbildungsjahr  
Zeitrichtwert: 80 Stunden**

**Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, digitale Medienprodukte für verschiedene digitale Ausgabemedien zu entwerfen, zu gestalten und zu realisieren.**

Die Schülerinnen und Schüler **analysieren** den Kundenauftrag unter Beachtung des Kommunikationsziels. Sie verschaffen sich einen Überblick über die Kommunikationsmittel, Gestaltungsvorlagen und Gestaltungsideen.

Die Schülerinnen und Schüler sondieren zur Entwicklung einer Gestaltungsidee passende Kreativitätstechniken und verschaffen sich einen Überblick über Produkte oder Dienstleistungen der Mitbewerber und Mitbewerberinnen. Sie **informieren** sich über technische Eigenschaften (*Auflösung, Bildseitenverhältnis, Anwendungsprogramme, responsives Design*) des gewünschten Ausgabemediums und erkunden technische Erfordernisse (*HTML, Cascading Style Sheet, Mediaqueries, Javascript*) zur Umsetzung des Auftrags. Sie berücksichtigen Aspekte, die eine barrierefreie Nutzung ermöglichen und beachten rechtliche Grundlagen (*Impressumspflicht, Datenschutz*).

Die Schülerinnen und Schüler **planen** das Medienprodukt, indem sie die erforderlichen Arbeitsschritte in eine chronologische Reihenfolge bringen und zeitlich planen. Sie erstellen hierzu Arbeitsanweisungen für Arbeitsabläufe und Teilprozesse für das digitale Auftragsmanagement. Sie skizzieren Gestaltungsentwürfe auf Basis eines Gestaltungskonzeptes, entscheiden sich dabei für Bilder, Grafiken, Farben, Schriften sowie multimediale Elemente und stimmen diese im Team ab. Dabei gehen sie konstruktiv und respektvoll mit Kritik um. Sie präsentieren den Entwurf und besprechen ihn mit den Kundinnen und Kunden, begründen dabei das Gestaltungskonzept in Bezug auf das Kommunikationsziel und arbeiten Änderungswünsche ein.

Die Schülerinnen und Schüler **fertigen** aus den Gestaltungsentwürfen einen Prototyp an und überprüfen ihn in einem iterativen Prozess auf Benutzerfreundlichkeit (*Benutzerschnittstellen, Benutzererfahrung*). Sie berücksichtigen die spezifischen Auftragsdaten und beachten dabei die IT-Sicherheit. Sie setzen den Prototypen mittels vom World Wide Web Consortium standardisierter Sprachen in ein lauffähiges Produkt um. Sie optimieren ihr Produkt auch für Suchmaschinen (*semantische Struktur, Inhalt, Metadaten*). Zu diesem Zweck nutzen sie entsprechende Referenzen als Hilfe, auch in einer Fremdsprache.

Die Schülerinnen und Schüler **kontrollieren** ihr Produkt bezüglich Gestaltung, Technik und Funktion unter Berücksichtigung des Gestaltungsentwurfs und der Kundenvorgaben. Hierzu analysieren sie ihren Quelltext und korrigieren ihn gegebenenfalls hinsichtlich der Standards. Bei Bedarf führen sie nach Kundenvorgaben Änderungen durch. Sie präsentieren ihre Ergebnisse den Kundinnen und Kunden.

Die Schülerinnen und Schüler dokumentieren, **bewerten** und reflektieren ihren Arbeitsprozess und diskutieren die Vor- und Nachteile der verschiedenen Herangehensweisen auch im Hinblick auf nachhaltiges Webdesign. Sie analysieren eigene Qualifizierungsbedarfe für zukünftige Arbeitsprozesse.

**Lernfeld 7: Medien aus Datenquellen zu einem Medienprodukt zusammenführen****2. Ausbildungsjahr  
Zeitrichtwert: 40 Stunden**

**Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Produkte aus datengestützten Quellen nach Kundenvorgaben zusammenzuführen und unter Beachtung technischer Standards zu realisieren.**

Die Schülerinnen und Schüler **analysieren** den Arbeitsauftrag. Dazu machen sie sich mit dem Aufbau der zur Verfügung gestellten Datensammlung vertraut. Sie diskutieren eigene Erfahrungen sowie mögliche Herangehensweisen und erstellen einen Arbeitsplan.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über die relevanten und branchenüblichen Datenaustauschformate, Ausgabeformate (*PDF-Standards*) und Möglichkeiten der Automatisierung.

Die Schülerinnen und Schüler **planen** die benötigte Datenorganisation und **entscheiden** sich für eine strukturierte Vorgehensweise.

Die Schülerinnen und Schüler bereiten die Daten auf. Dabei berücksichtigen sie die Konsistenz, Richtigkeit und Vollständigkeit. Sie **erstellen** nach Vorgaben ein Produkt, indem sie die Daten zusammenführen und bei Bedarf Maßnahmen zur Korrektur der Workflow-Automation einleiten. Sie lesen Metadaten aus Bilddateien aus, binden die Informationen in das Produkt ein (*Bildunterschrift, Copyright*) und geben statistische Daten als Diagramm aus. Sie konvertieren das Produkt in das gewünschte Ausgabeformat (*Digital, Print*) und beachten dabei branchenübliche Standards.

Die Schülerinnen und Schüler **kontrollieren** ihr Produkt bezüglich Technik und Funktion unter Berücksichtigung der Kundenvorgaben. Bei Bedarf führen sie Änderungen durch. Sie präsentieren ihre Ergebnisse.

Die Schülerinnen und Schüler dokumentieren, **bewerten** und reflektieren ihren Arbeitsprozess und diskutieren die Vor- und Nachteile der verschiedenen Herangehensweisen.

**Lernfeld 8: Logos entwickeln und in Gestaltungskonzepten projektorientiert umsetzen****2. Ausbildungsjahr  
Zeitrichtwert: 80 Stunden**

**Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Logos zu entwickeln und in gegebenen Gestaltungskonzepten projektorientiert umzusetzen.**

Die Schülerinnen und Schüler **analysieren** ein Kunden-Briefing, machen sich mit den kundenspezifischen Vorgaben vertraut und ermitteln die Zielgruppe und deren Bedürfnisse unter Berücksichtigung kultureller Identitäten. Sie organisieren ihr Team für den Auftrag durch eine Projektmanagementmethode (*klassisch, kollaborativ, agil*) und legen die erforderlichen Kommunikationsstrukturen und Zuständigkeiten fest. Hierbei berücksichtigen sie digitale Planungswerkzeuge.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich im Team über gestalterische und technische Eigenschaften (*Reproduzierbarkeit, Sonderfarben, Schutzzone*) von Logos (*Logoarten, Logokriterien, Semiotik*) und die weiteren Bestandteile eines Gestaltungskonzeptes (*Geschäftsausstattung, Design Manual, Farb- und Bildkonzept*). Sie beschaffen sich projektbezogene Informationen auch in einer Fremdsprache und mit digitalen Medien. Sie recherchieren Möglichkeiten der nachhaltigen Bedruckstoff- und Farbauswahl.

Die Schülerinnen und Schüler **planen** und strukturieren das weitere Vorgehen eigenverantwortlich. Sie legen unter Berücksichtigung von Zeit- und Qualitätsvorgaben interne und externe Leistungen fest. Sie definieren im Team Kriterien für die Gestaltung der aus dem Kunden-Briefing hervorgehenden Bestandteile und formulieren ihre Ziele in einer Leitidee.

Die Schülerinnen und Schüler **gestalten** Logoentwürfe auch mit räumlicher Wirkung unter Berücksichtigung des Urheberrechts und verwandter Schutzrechte. Hierzu wenden sie verschiedene Entwurfs- und Kreativitätstechniken an. Auf Grundlage des Logos entwickeln sie Bestandteile des Gestaltungskonzeptes. Dazu verwenden sie branchenspezifische Software. Sie gleichen den Projektstatus mit ihrer Planung ab und passen Abläufe flexibel an. Sie bereiten eine Kundenpräsentation (*Präsentationsform, Präsentationstechnik*) vor.

Die Schülerinnen und Schüler **überprüfen** kriteriengeleitet ihre Projektergebnisse. Hierbei gleichen sie die Kundenvorgaben mit den erstellten Bestandteilen des Gestaltungskonzeptes ab und optimieren dieses bei Bedarf. Sie präsentieren das Konzept, begründen ihre Entwürfe unter Verwendung von Berufssprache und gehen konstruktiv mit Kritik um. Die Schülerinnen und Schüler reflektieren ihr Auftreten gegenüber den Kundinnen und Kunden.

Die Schülerinnen und Schüler **bewerten** den Arbeitsprozess insbesondere im Hinblick auf den Ablauf des Projektes. Dabei beurteilen sie die Projektplanung und -durchführung und machen konstruktive Vorschläge zur Optimierung.

**Fachrichtung Projektmanagement****Lernfeld 9a: Marketingmaßnahmen entwickeln****3. Ausbildungsjahr  
Zeitrichtwert: 80 Stunden****Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Marketingstrategien zu planen und Marketingmaßnahmen zielgruppengerecht zu konzipieren.**

Die Schülerinnen und Schüler **machen sich** unter Berücksichtigung der Wettbewerber mit der aktuellen Situation im Markt **vertraut**, nutzen dazu Marktforschungsinstrumente und leiten Marketingziele für den Kundenauftrag ab.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über branchenübliche Marktanalysen und Marktforschungsergebnisse und werten diese unter Berücksichtigung innerbetrieblicher Strukturen auftragspezifisch aus. Ausgehend von den Marketingzielen stimmen sie Marketingstrategien (*Consumer Benefits, Tonality*) mit den Kundinnen und Kunden unter Berücksichtigung von Kosten und Terminen ab. Sie bearbeiten und beantworten Kundenanfragen auch in einer Fremdsprache.

Die Schülerinnen und Schüler **planen** den Einsatz unterschiedlicher Marketingmaßnahmen (*klassisches Marketing, agiles Marketing*) unter Einbeziehung branchenspezifischer Expertise. Dabei bereiten sie inhaltlich und organisatorisch begleitende Briefinggespräche mit den Kundinnen und Kunden vor und führen diese durch. Sie strukturieren und dokumentieren die Ergebnisse.

Die Schülerinnen und Schüler **erstellen** Zielgruppenprofile und stimmen diese mit den Kundinnen und Kunden ab. Sie unterscheiden die verschiedenen Marketinginstrumente voneinander, wählen auftragsbezogene Marketinginstrumente (*Marketing-Mix*) zur Zielerreichung aus und entwickeln Marketingmaßnahmen unter Berücksichtigung der Kundenvorgaben. Sie beachten auftragsabhängige Urheber-, Verwertungs- sowie Nutzungsrechte und berücksichtigen ethische Grenzen.

Die Schülerinnen und Schüler **überprüfen** die gewählten Marketingmaßnahmen unter Berücksichtigung von Kosten und Terminen auf den zu erwartenden Erfolg.

Die Schülerinnen und Schüler **reflektieren** den Einfluss der Marketingmaßnahmen auf Zielsetzungen des Unternehmens. Sie setzen sich kritisch mit deren Einfluss auf gesellschaftliche Prozesse auseinander und hinterfragen die eigenen Wertvorstellungen.

**Lernfeld 10a: Betriebliche Arbeitsprozesse organisieren****3. Ausbildungsjahr  
Zeitrichtwert: 80 Stunden****Die Schülerinnen und Schüler verfügen über die Kompetenz, betriebliche Arbeitsprozesse zu organisieren und betriebliche Leistungen zu kalkulieren.**

Die Schülerinnen und Schüler **machen sich** mit den betrieblichen Arbeitsprozessen **vertraut**. Sie analysieren die Kostenarten, Kostenstellen und Kostenträger in einem Medienbetrieb.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über branchenübliche Preiskalkulationen mit Zuschlagssätzen (*Kalkulationsschemata*) sowie die rechtlichen Grundlagen für das Erstellen von Angeboten und Verträgen.

Die Schülerinnen und Schüler **planen** eine Preiskalkulation anhand von betrieblichen Kosten nach Kostenstellen und berücksichtigen Angebote externer Dienstleister, auch in einer Fremdsprache. Sie koordinieren Termine mit Hilfe von branchenüblichen Terminplanungsinstrumenten.

Die Schülerinnen und Schüler **erstellen** ein branchenübliches Angebot und berücksichtigen die gesetzlichen Rahmenbedingungen sowie ökonomische und ökologische Aspekte. Sie kalkulieren das Angebot anhand interner betrieblicher Kosten- und Leistungssätze. Auf Grundlage vorhandener Entwürfe bereiten sie Verträge unterschriftsreif für den Abschluss vor. Sie kontrollieren die betriebsinternen und externen Kosten und haben den Zahlungsvorgang im Blick. Sie erstellen Ausgangsrechnungen und dokumentieren den Zahlungsverkehr. Sie bereiten ihre Ergebnisse in branchenüblicher Form für die kaufmännische Steuerung und Kontrolle auf.

Die Schülerinnen und Schüler **wägen** die entstandenen Kosten in einem Vergleich mit den geplanten Kosten (*Soll-Ist-Vergleich*) **ab**.

Die Schülerinnen und Schüler **bewerten** die Arbeitsprozesse im Hinblick auf innerbetriebliche und ökonomische Ziele sowie Aspekte der Nachhaltigkeit.

**Lernfeld 11a: Projekte konzipieren und organisieren****3. Ausbildungsjahr  
Zeitrichtwert: 120 Stunden****Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Projekte vom Auftrag bis zur Auswertung zu konzipieren und zu präsentieren.**

Die Schülerinnen und Schüler **analysieren** Auftragsanforderungen der Kundinnen und Kunden, machen sich mit den Kundenwünschen und Kundenbedarfen für ein Projektkonzept vertraut.

Die Schülerinnen und Schüler entscheiden sich ausgehend vom Projektauftrag der Kundinnen und Kunden für ihre Projektmanagementvorgehensweise. Sie **recherchieren** in multiprofessionellen Teams die für die interne Projektplanung erforderlichen Informations- und Kommunikationsstrukturen. Sie informieren sich über die gestalterischen und technischen Umsetzungsmöglichkeiten des Kundenauftrags.

Die Schülerinnen und Schüler entscheiden sich für eine Umsetzungsvariante und organisieren sich selbstständig im Projektteam. Sie **planen** und strukturieren den internen Projektlauf, indem sie den Aufwand für das Projekt hinsichtlich des Personals, der Kosten und der Termine bestimmen. Dazu nutzen sie branchenspezifische Software auch in einer Fremdsprache. Sie schätzen mögliche Risiken realistisch ein. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln Ideen für die Präsentation des Projektkonzepts.

Die Schülerinnen und Schüler **erstellen** das Projektkonzept mit den dazugehörigen analogen und digitalen Medienproduktentwürfen. Sie arbeiten zielgerichtet und strukturiert, übernehmen Verantwortung im Projektteam und kommunizieren in unterschiedlichen Rollen situationsangemessen. Sie legen Regeln insbesondere zur Konfliktlösung fest und nutzen diese, um bei der Umsetzung des Projektes auftretende Konflikte konstruktiv zu lösen. Sie stellen den Kundinnen und Kunden Zwischenstände des Projektkonzepts vor. Sie passen den Projektlauf flexibel an und dokumentieren dabei den Arbeitsfortschritt zur Gewährleistung des Informations- und Kommunikationsflusses. Abschließend visualisieren und präsentieren sie das Projektkonzept.

Die Schülerinnen und Schüler holen sich Feedback der Kundinnen und Kunden ein und **beurteilen** daraufhin das Projektkonzept und ihre Präsentation.

Die Schülerinnen und Schüler **reflektieren** das eigene Handeln unter ökologischen, ökonomischen und qualitativen Gesichtspunkten. Sie entwickeln Vorschläge zur Optimierung des Projektlaufs.

**Fachrichtung Designkonzeption****Lernfeld 9b: Kundenwünsche analysieren und Entwürfe visualisieren****3. Ausbildungsjahr  
Zeitrichtwert: 80 Stunden****Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Kundenwünsche zu analysieren und Entwürfe zu visualisieren.**

Die Schülerinnen und Schüler **analysieren** Kundenwünsche, machen sich im Team mit deren Anforderungen vertraut und leiten daraus in Absprache mit den Beteiligten ihre Handlungsschritte ab.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über gestalterische und technische Umsetzungsmöglichkeiten. Sie beraten die Kundinnen und Kunden, auch in einer Fremdsprache.

Die Schülerinnen und Schüler **planen** die Umsetzung und visualisieren Entwurfsideen (*Medientypen, Bild-, Typo-, Farb- und Formkonzepte, Zielgruppe, zentrale Botschaft*). Sie berücksichtigen den entstehenden Aufwand an Personal und Kosten sowie Termine. Sie ermitteln Fremdbedarfsanforderungen, -leistungen und -kosten und koordinieren notwendige Bestellungen.

Die Schülerinnen und Schüler **erstellen ihre Entwürfe**. Sie bewerten, bearbeiten, übermitteln und sichern digitale Daten und beachten dabei die Vorschriften zum Datenschutz und zur Datensicherheit. Sie präsentieren die Entwürfe den Kundinnen und Kunden.

Die Schülerinnen und Schüler **prüfen** die Rückmeldungen der Kundinnen und Kunden. Sie optimieren ihre Ergebnisse bei Bedarf (*iterativer Prozess*).

Die Schülerinnen und Schüler **bewerten** den Prozess unter ökologischen, ökonomischen und qualitativen Gesichtspunkten.

**Lernfeld 10b: Medienübergreifende Gestaltungsideen entwickeln und visualisieren****3. Ausbildungsjahr  
Zeitrichtwert: 80 Stunden****Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, medienübergreifende Gestaltungsideen nach Vorgaben von Kundinnen und Kunden zu entwickeln und zu visualisieren.**

Die Schülerinnen und Schüler **analysieren** spezifische Vorgaben von Kundinnen und Kunden. Sie machen sich mit der Zielgruppe (*Zielgruppenbeschreibung, Zielgruppentypen*) und den Marketingzielen von Kundinnen und Kunden vertraut.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über Werbewirksamkeitsmodelle (*AIDA-Modell, KISS-Modell*) und die visuelle Sprache der Gestaltung (*semiotische Analyse*). Sie berücksichtigen die Marketing-Kommunikationsinstrumente (*Werbepotschaft, Werbemittel, Werbeträger*) hinsichtlich ihrer medienspezifischen Anwendbarkeit.

Die Schülerinnen und Schüler **entwickeln** in einem Kreativprozess auftragsbezogene Ideen, entscheiden sich für eine Gestaltung und legen Kommunikationsziele fest.

Die Schülerinnen und Schüler **visualisieren** auch mit Hilfe branchenspezifischer Software erste Entwürfe für Print- und Digitalmedien. Sie stimmen ihre Ergebnisse mit den Kundinnen und Kunden ab und gehen auf Einwände lösungsorientiert ein. Sie dokumentieren ihre Ergebnisse und Absprachen.

Die Schülerinnen und Schüler **bewerten** ihre Gestaltungsideen hinsichtlich der Kommunikationsziele und prüfen diese auf technische und wirtschaftliche Umsetzbarkeit.

Die Schülerinnen und Schüler **reflektieren** ihr Auftreten gegenüber Kundinnen und Kunden. Sie analysieren aufgetretene Kommunikationsstörungen und leiten Optimierungsvorschläge ab.

**Lernfeld 11b: Designkonzepte projektorientiert entwickeln, visualisieren und präsentieren****3. Ausbildungsjahr  
Zeitrictwert: 120 Stunden****Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Designkonzepte projektorientiert zu entwickeln, zu visualisieren und zu präsentieren.**

Die Schülerinnen und Schüler **analysieren** den Kundenauftrag und setzen sich mit den bestehenden Kommunikationszielen und Gestaltungsvorgaben auseinander. Dabei berücksichtigen sie die Zielgruppe, das Unternehmensleitbild sowie die Marktsituation. Sie diskutieren im Team die Vorgehensweise und planen den Arbeitsprozess.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über die Bestandteile eines Designkonzepts und über die Visualisierung von Entwürfen und Prototypen (*Piktogramm, Signet, Farbwelten, Bildsprache, fotografische, filmische und illustrative Umsetzung*). Sie machen sich über Methoden und Techniken für die Präsentation von Designkonzepten auch mit digitalen Medien kundig. Im Team definieren sie Qualitätskriterien zur Vorbereitung und Durchführung der Präsentation.

Die Schülerinnen und Schüler **planen** die gestalterische und inhaltliche Umsetzung für das Designkonzept und berücksichtigen dabei urheberrechtliche Vorgaben. Sie wenden Kreativitätstechniken an.

Die Schülerinnen und Schüler **erstellen** das Designkonzept mithilfe branchenüblicher Software. Sie fertigen auf Basis des Designkonzepts Prototypen und Produktmuster an. Sie bereiten die Präsentation (*3D- und immersive Visualisierung*) vor und berücksichtigen dabei Arbeitsschritte zur Visualisierung ihres Entwurfs für Digital- und Printmedien. Sie führen und moderieren Präsentationsgespräche und wenden Kommunikationsstrategien an. Sie nehmen die Rückmeldung der Kundinnen und Kunden entgegen und passen das Designkonzept, die Prototypen und Produktmuster entsprechend des Feedbacks an.

Die Schülerinnen und Schüler **beurteilen** kriteriengeleitet ihr Designkonzept und die Präsentation. Sie dokumentieren die Maßnahmen zur Qualitätssicherung.

Die Schülerinnen und Schüler **nehmen** nach Abschluss der Präsentation **Stellung** zu Störungen in den Kommunikationsprozessen und zeigen mögliche Lösungen auf.

**Fachrichtung Printmedien****Lernfeld 9c: Qualitätsstandards umsetzen****3. Ausbildungsjahr  
Zeitrichtwert: 80 Stunden****Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, branchentypische Qualitätsstandards mittels Sollwerte und Messtechnik umzusetzen.**

Die Schülerinnen und Schüler **analysieren** den Kundenauftrag unter besonderer Berücksichtigung aktueller Qualitätsstandards.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über die aktuellen Standards und Vorgaben der Druckindustrie (*PDF/X-Standards, Binding-Strategien, MedienStandard Druck, ProzessStandard Offsetdruck, ProzessStandard Digitaldruck*) sowie Aufbau, Funktion und Ablauf der dazu nötigen Messverfahren (*Densitometer, Spektralfotometer*). Dabei beachten sie auch die Messbedingungen und die zu überwachenden Parameter (*Rasterkonfiguration*). Sie recherchieren spezifizierte und von Dienstleistern bereitgestellte Joboptions zur Erstellung druckreifer PDF-Dateien.

Die Schülerinnen und Schüler **entscheiden sich** auftragsbezogen für den Einsatz von Mess- und Prüfverfahren und den zu verwendenden Ausgabestandard. Dabei werden die üblichen Optionen zur Aufbereitung von Druckdaten festgelegt (*Early Binding, Intermediate Binding, Late Binding*).

Die Schülerinnen und Schüler **überprüfen** die erstellten Druckdaten zunächst visuell und mit Hilfe spezifizierter Prüfprofile auf Fehlerfreiheit. Sie analysieren dabei das erstellte Prüfprotokoll und beheben bei Bedarf Fehler in der PDF-Datei und in den offenen Dateien. Am Druckprodukt führen sie Mess- und Prüfverfahren (*Druckkennlinie, Tonwertzunahmelinie, Farbabweichung*) durch und vergleichen die Messergebnisse mit den entsprechenden Vorgaben der Kundinnen und Kunden und den branchentypischen Standards. Dabei achten sie besonders auf die Farbverbindlichkeit und nutzen branchentypische Kontrollelemente (*Druckkontrollstreifen, Passmarken, Medienkeil*). Sie besprechen mögliche Korrekturen mit den Kundinnen und Kunden und der Druckerei in adressatengerechter Sprache und setzen diese um.

Die Schülerinnen und Schüler **beurteilen** die verwendeten Mess- und Prüfverfahren und bewerten die Ergebnisse.

Die Schülerinnen und Schüler **reflektieren** den Arbeitsprozess, bringen Verbesserungsvorschläge ein und dokumentieren die optimierten Arbeitsablauf für spätere Aufträge.

**Lernfeld 10c: Farbmanagement anwenden****3. Ausbildungsjahr  
Zeitrichtwert: 80 Stunden**

**Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Farbprofile von Geräten und Druckprozessen zu erstellen und anzuwenden, mit deren Hilfe Daten in andere Farbräume zu konvertieren und dafür Arbeitsabläufe einzurichten.**

Die Schülerinnen und Schüler **analysieren** den Datenbestand eines Kundenauftrages auf bestehende Farbräume und machen sich mit dem Erstellen von Farbprofilen auch unter Verwendung digitaler Medien vertraut.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über die Vorgehensweise der Kalibrierung und der Profilierung und verwenden dazu auch Medien in Fremdsprache. Sie machen sich mit den Grundlagen des Farbmanagements und der Farbseparation vertraut (*Profile-Connection-Space, Profilklassen, Profilartern, Color-Gamut, Rendering Intents, Separationsarten*).

Die Schülerinnen und Schüler **planen** die Vorgehensweise zum Konvertieren der Daten unter Berücksichtigung einer ausgewählten Datenstruktur. Sie recherchieren zur Verfügung gestellte Profile mithilfe digitaler Medien. Dabei beachten sie die Vorschriften zum Datenschutz und zum Urheberrecht.

Die Schülerinnen und Schüler **kalibrieren** und **profilieren** alle im Arbeitsablauf vorgesehenen Geräte und Druckprozesse, indem sie Farbprofile erstellen, beschaffen und im Betriebssystem verwalten. Dazu benutzen sie branchenspezifische Hard- und Software. Sie konvertieren Daten unter Berücksichtigung der notwendigen Umrechnungsmethoden in die zur weiteren Bearbeitung vorgesehenen Farbräume. Dabei beachten sie verschiedene Ausgabeprozesse und Farbseparationsarten (*Bunt-/Unbunt-Aufbau, maximaler Farbauftrag*). Sie beachten auch die ergonomische Arbeitsplatzgestaltung.

Die Schülerinnen und Schüler erstellen farbverbindliche Proofs und **werten** diese messtechnisch anhand aktueller Standards **aus**. Bei der visuellen Kontrolle beachten sie die gültigen Abmusterungsbedingungen.

Die Schülerinnen und Schüler **reflektieren** den Arbeitsprozess. Sie diskutieren unter arbeitsergonomischen, ökonomischen und qualitativen Gesichtspunkten ihr Vorgehen und formulieren Optimierungsmöglichkeiten. Sie nehmen Kritik entgegen und reagieren darauf angemessen sowie lösungsorientiert.

**Lernfeld 11c Printmedienprojekte realisieren****3. Ausbildungsjahr  
Zeitrichtwert: 120 Stunden**

**Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Medienelemente produktspezifisch für die Druckausgabe aufzubereiten, auszugeben und Arbeitsschritte der Weiterverarbeitung vorzubereiten.**

Die Schülerinnen und Schüler machen sich mit dem Auftrag vertraut. Dafür **analysieren** sie Bild-, Grafik- und Textmaterial im Hinblick auf die Integrationsfähigkeit in das gewünschte Druckprodukt, auf ausgabespezifische Besonderheiten abhängig vom Druckverfahren und auf verfahrenstechnische Möglichkeiten der Weiterverarbeitung.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über Möglichkeiten, Inhalte strukturiert und übersichtlich darzustellen (*Tabellen, Infografiken*) und diese innerhalb eines gewählten Layouts einzubinden. Sie verschaffen sich einen Überblick über technische und gestalterische Möglichkeiten der Bilderfassung. Zudem eruiieren sie Möglichkeiten der Live-Datenkontrolle bei der Erstellung der Layoutdateien. Sie beschaffen sich auftragsbezogene Informationen zur Datenübertragung und -weiterverarbeitung, insbesondere auch über Arbeitsschritte und technische Abläufe der Positionierung von Nutzen oder Seiten auf der Druckform. Weiterführend informieren sie sich über Möglichkeiten, Produktionsdaten zu optimieren, zu dokumentieren und für Folgeaufträge zu archivieren. Hierzu nutzen sie auch Informationen in einer Fremdsprache.

Die Schülerinnen und Schüler **planen** die Produktionsschritte, die Produktionsmittel sowie den Zeitbedarf und dokumentieren dies in Form eines Arbeitsplanes. Dabei achten sie auf Aspekte der Nachhaltigkeit. Ausgehend von Verwendungszweck, Qualitätsanforderung und Kundenwunsch formulieren sie die Schritte der Datenbearbeitung.

Die Schülerinnen und Schüler bereiten Informationen auf und **realisieren** das Medienprodukt unter Berücksichtigung des gewählten Ausgabemediums. Abhängig vom jeweiligen Druckprodukt wählen sie Automatisierungswerkzeuge aus und bearbeiten damit die bereitgestellten Daten. Bei der Arbeit mit Layoutprogrammen nutzen sie die Vorteile von Formaten und Skripten. Bildmaterial wird manuell und mit den Möglichkeiten automatisierter Bearbeitung aufbereitet. Bei der Ausgabe der fertigen Layoutdateien achten sie darauf, die Daten für das jeweilige Druckverfahren zu optimieren. Dazu wählen sie auftragsbezogenen Arbeits- und Ausgabefarbräume aus, versehen Bilddateien mit Ausgabeprofilen und beurteilen das Ergebnis. Sie verarbeiten offene Dateien zu geschlossenen Ausgabedateien und kontrollieren diese auf drucktechnische Verwendbarkeit und Vollständigkeit. Bei der Datenaufbereitung richten sie sich nach den jeweiligen technischen Standards und Qualitätsanforderungen. Unter Einbeziehung branchenspezifischer Software schießen sie Seiten aus. Sie erstellen unter Berücksichtigung der Parameter für Druck, Weiterverarbeitung und Druckveredlung einen digitalen Formproof und kontrollieren die korrekte Übernahme in den Arbeitsablauf. Dazu nutzen sie unterschiedliche Ausgabesysteme.

Die Schülerinnen und Schüler **beurteilen** die Produkte hinsichtlich der gestalterischen und technischen Umsetzung. Sie vertreten ihre Meinung und entwickeln ihre Kommunikationsfähigkeit. Im Umgang miteinander zeigen sie Wertschätzung und Respekt.

Die Schülerinnen und Schüler **reflektieren** die Arbeitsprozesse, bringen Verbesserungsvorschläge ein und dokumentieren die optimierten Arbeitsablauf für spätere Aufträge.

**Fachrichtung Digitalmedien****Lernfeld 9d: Content-Management-Systeme nutzen****3. Ausbildungsjahr  
Zeitrictwert: 80 Stunden****Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Content-Management-Systeme zur Gestaltung und Umsetzung von Medien auszuwählen, einzurichten und zu pflegen.**

Die Schülerinnen und Schüler **analysieren** den Auftrag. Sie stimmen mit den Kundinnen und Kunden die gestalterischen und funktionalen Wünsche und Anforderungen an das Content-Management-System ab.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über die technischen Anforderungen datenbankgestützter Content-Management-Systeme. Sie erkunden den Aufbau und die Strukturen des gewählten Content-Management-Systems. Sie verschaffen sich einen Überblick über die für das Projekt relevanten Einsatzgebiete der Script-, Programmier-, und Abfragesprachen. Sie erkunden die gestalterischen und funktionalen Möglichkeiten von Templates, die das Content-Management-System im Vergleich zu einer statischen Website bietet. Dabei sondieren sie auch Möglichkeiten einer ressourcenschonenden Gestaltung (*Green-Web-Design*).

Die Schülerinnen und Schüler **planen** das Einrichten und Anpassen des ausgewählten Content-Management-Systems und prüfen erforderliche Zusatzfunktionen. Sie entwickeln ausgehend vom Kundenauftrag in einem iterativen, agilen Prozess inhaltliche Strukturen des Content-Management-Systems. Sie skizzieren Gestaltungsentwürfe auch mit Hilfe digitaler Medien. Sie erstellen Prototypen unter Verwendung von Templates und stimmen diese im Team ab. Dabei gehen sie konstruktiv mit Kritik um. Den abgestimmten Entwurf präsentieren sie den Kundinnen und Kunden und besprechen ihn mit ihnen. Sie arbeiten Änderungswünsche ein.

Die Schülerinnen und Schüler **erstellen** entsprechend ihrer Planungen ein funktionsfähiges Content-Management-System, schaffen Strukturen für die Verwendung und fügen exemplarisch Inhalte ein. Sie legen Nutzerinnen und Nutzer an und vergeben Zugriffsrechte. Sie beschaffen sich projektbezogene Informationen auch in einer Fremdsprache und mit digitalen Medien. Sie führen die Kundinnen und Kunden in das funktionsfähige Content-Management-System ein.

Die Schülerinnen und Schüler **gleichen** die gestalterischen und technischen Wünsche und Anforderungen mit dem Kundenfeedback zum fertigen Produkt **ab**. Sie führen mögliche Optimierungen aus.

Die Schülerinnen und Schüler dokumentieren, **bewerten** und reflektieren ihren Arbeitsprozess und schätzen den zukünftigen Pflegeaufwand des Systems ein.

**Lernfeld 10d: Interaktivität gestalten und realisieren****3. Ausbildungsjahr  
Zeitrichtwert: 80 Stunden****Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Interaktivität bei Digitalmedien unter Nutzung von Prototypen zu gestalten und zu realisieren.**

Die Schülerinnen und Schüler erfassen und **analysieren** die gestalterischen und technischen Vorgaben eines Kunden-Briefings.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über technische Anforderungen an interaktive Digitalmedien. Auf Grundlage des Briefings berücksichtigen sie in diesem Zusammenhang auch Frameworks und verschaffen sich einen Überblick über das Design gängiger Benutzerschnittstellen (*UI*) sowie die Gestaltung der Benutzererfahrung (*UX*). Sie legen gestalterische und technische Kriterien für die Umsetzung fest.

Die Schülerinnen und Schüler **planen** ihren Arbeitsprozess in analoger und digitaler Form. Sie klären Fragen mit Kundinnen und Kunden und fertigen Gestaltungsentwürfe kriteriengeleitet an. Sie präsentieren ihre Gestaltungsentwürfe, auch in digitaler Form, vergleichen und bewerten diese anhand der entwickelten Kriterien.

Die Schülerinnen und Schüler **fertigen** aus dem Gestaltungsentwurf einen Prototyp an und fügen Interaktionsmöglichkeiten und Animationen hinzu. Hierbei beachten sie auch die Gestaltung der Benutzerschnittstellen, die Benutzererfahrungen und die gestalterischen und funktionalen Eigenschaften (*Responsivität, Animation*). Sie setzen das Layout mittels vom World Wide Web Consortium standardisierter Sprachen in ein lauffähiges Produkt um. Sie beschaffen sich projektbezogene Informationen auch in einer Fremdsprache und mit digitalen Medien.

Die Schülerinnen und Schüler **kontrollieren** ihr Produkt bezüglich Gestaltung, Technik und Funktion unter Berücksichtigung des Kunden-Briefings. Hierzu analysieren sie ihren Quelltext und korrigieren ihn gegebenenfalls hinsichtlich der aktuell gültigen Standards. Bei Bedarf führen sie nach Kundenvorgaben Änderungen durch. Sie präsentieren ihre Ergebnisse.

Die Schülerinnen und Schüler dokumentieren, **bewerten** und reflektieren ihren Arbeitsprozess und diskutieren die Vor- und Nachteile der verschiedenen Lösungsmöglichkeiten. Sie üben und akzeptieren dabei wertschätzende und begründete Kritik.

**Lernfeld 11d: Digitale Medienprojekte realisieren****3. Ausbildungsjahr  
Zeitrichtwert: 120 Stunden****Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, komplexe digitale Medienprodukte projektorientiert zu planen, zu gestalten und zu realisieren.**

Die Schülerinnen und Schüler **analysieren** ein Kunden-Briefing. Sie machen sich mit den technischen und gestalterischen Vorgaben vertraut und erstellen unter Anwendung einer Projektmethode einen Arbeitsplan auch unter Zuhilfenahme digitaler Medien.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über das Kommunikationsziel der Kundinnen und Kunden und leiten daraus die Zielgruppe ab. Sie beschaffen sich Informationen über Möglichkeiten der gestalterischen Formensprache und Bildaufnahmetechniken in Bezug auf das umzusetzende Medienprojekt. Hierbei arbeiten sie gestaltungstechnische Gemeinsamkeiten und Unterschiede von statischen Bildern und Bewegtbildern heraus und holen Informationen über Datenformate für projektbezogene Ausgabemedien ein.

Die Schülerinnen und Schüler **entwickeln** im Rahmen der Planung eine Leitidee und verschriftlichen und visualisieren die Konzeption. Dabei beachten sie zeitliche und inhaltliche Abfolgen. Sie achten auf das Erreichen der Kommunikationsziele und berücksichtigen das Urheber- und Persönlichkeitsrecht.

Die Schülerinnen und Schüler **realisieren** das digitale Medienprojekt nach branchenüblichen Standards. Sie bestimmen Datenformate für Ausgabemedien und setzen diese gezielt und strukturiert ein. Bei der Umsetzung überprüfen sie das Kommunikationsziel und passen ihre Planung flexibel an.

Die Schülerinnen und Schüler **kontrollieren** ihr Produkt bezüglich Gestaltung, Technik und Funktion unter Berücksichtigung der Konzeption und Kundenvorgaben.

Die Schülerinnen und Schüler **bewerten** ihren Kommunikationsprozess, erkennen Störungen und formulieren Maßnahmen zur Konfliktvermeidung.

**Teil VI Lesehinweise**

<p>fortlaufende Nummer</p>	<p>Kernkompetenz der übergeordneten beruflichen Handlung ist niveaugemessen beschrieben</p>	<p>Angabe des Ausbildungsjahres und Zeitrichtwertes (inklusive circa 20 % für Vertiefung und Lernerfolgskontrolle)</p>
<p><b>Lernfeld 8: Logos entwickeln und in Gestaltungskonzepten projektorientiert umsetzen</b></p>		<p><b>2. Ausbildungsjahr</b> Zeitrichtwert: 80 Stunden</p>
<p><b>Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Logos zu entwickeln und in gegebenen Gestaltungskonzepten projektorientiert umzusetzen.</b></p>		<p>1. Satz enthält generalisierte Beschreibung der Kernkompetenz (siehe Bezeichnung des Lernfeldes) am Ende des Lernprozesses des Lernfeldes</p>
<p>Die Schülerinnen und Schüler <b>analysieren</b> ein Kunden-Briefing, machen sich mit den kundenspezifischen Vorgaben vertraut und ermitteln die Zielgruppe und deren Bedürfnisse unter Berücksichtigung kultureller Identität. Sie organisieren ihr Team für den Auftrag durch eine Projektmanagementmethode (klassisch, kollaborativ, agil) und legen die erforderlichen Kommunikationsstrukturen und Zuständigkeiten fest. Hierbei berücksichtigen sie digitale Planungswerkzeuge.</p>		<p>verbindliche Mindestinhalte sind kursiv markiert</p>
<p>Die Schülerinnen und Schüler <b>informieren</b> sich im Team über gestalterische und technische Eigenschaften (Reproduzierbarkeit, Sonderfarben, Schutzzone) von Logos (Logoarten, Logokriterien, Semiotik) und die weiteren Bestandteile eines Gestaltungskonzeptes (Geschäftsausstattung, Design Manual, Farb- und Bildkonzept). Sie beschaffen sich projektbezogene Informationen auch in einer Fremdsprache und mit digitalen Medien. Sie recherchieren Möglichkeiten der nachhaltigen Bedruckstoff- und Farbauswahl.</p>		<p>Fremdsprache ist berücksichtigt</p>
<p>Die Schülerinnen und Schüler <b>planen</b> und strukturieren das weitere Vorgehen eigenverantwortlich. Sie legen unter Berücksichtigung von Zeit- und Qualitätsvorgaben interne und externe Leistungen fest. Sie definieren im Team Kriterien für die Gestaltung der aus dem Kunden-Briefing hervorgehenden Bestandteile und formulieren ihre Ziele in einer Leitidee.</p>		<p>Komplexität und Wechselwirkungen von Handlungen sind berücksichtigt</p>
<p>Die Schülerinnen und Schüler <b>gestalten</b> Logoentwürfe auch mit Rücksicht auf das Urheberrecht und verwandter Schutzrechte. Hierzu wenden sie verschiedene Entwurfs- und Kreativitätstechniken an. Auf Grundlage des Logos entwickeln sie Bestandteile des branchenspezifische Software. Sie gleichen den Projektstatus mit ihrer Planung ab und passen Abläufe flexibel an. Sie bereiten eine Kundenpräsentation (Präsentationsform, Präsentationstechnik) vor.</p>		<p>offene Formulierungen ermöglichen unterschiedliche methodische Vorgehensweisen unter Berücksichtigung der Sachausstattung der Schulen</p>
<p>Die Schülerinnen und Schüler <b>überprüfen</b> kriteriengeleitet ihre Projektergebnisse. Hierbei gleichen sie die Kundenvorgaben mit den erstellten Bestandteilen des Gestaltungskonzeptes ab und optimieren dieses bei Bedarf. Sie präsentieren das Konzept in der Berufssprache und gehen konstruktiv mit Kritik um. Die Schülerinnen und Schüler reflektieren ihr Auftreten über den Kundinnen und Kunden.</p>		<p>Datenschutz und Datensicherheit sind berücksichtigt</p>
<p>Die Schülerinnen und Schüler <b>werten</b> den Arbeitsprozess insbesondere im Hinblick auf den Ablauf des Projektes. Dabei beurteilen sie die Projektplanung und -durchführung und konstruktive Vorschläge zur Optimierung.</p>		<p>offene Formulierungen ermöglichen den Einbezug organisatorischer und technologischer Veränderungen</p>
<p>Nachhaltigkeit in Lern- und Arbeitsprozessen ist berücksichtigt</p>		<p>berufssprachliche Handlungssituationen berücksichtigt</p>
<p>Gesamtext gibt Hinweise zur Gestaltung ganzheitlicher Lernsituationen über die Handlungsphasen hinweg</p>		<p>Fach-, Selbst-, Sozialkompetenz; Methoden-, Lern- und kommunikative Kompetenz sind berücksichtigt</p>