

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

Schulversuch

vom 3. Juli 2001

51-6623.3-11/4

Lehrpläne für das Berufskolleg

**Berufskolleg
für Grafik-Design**



**Die Lehrpläne treten
mit Wirkung vom 1. August 2001
in Kraft.**

Schulversuch Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Stand: 05.02.01/ru

L - 00/3217

Inhalt

Der besondere Erziehungs- und Bildungsauftrag des Berufskollegs

Der Erziehungs- und Bildungsauftrag des Berufskollegs für Grafik-Design

<i>Fächer</i>	<i>LEU-Nr.</i>
<i>Mathematik I</i>	<i>L-00/3217 01</i>
<i>Grafik-Design</i>	<i>L-00/3217 02</i>
<i>Typografie</i>	<i>L-00/3217 03</i>
<i>Fotodesign</i>	<i>L-00/3217 04</i>
<i>Freies Zeichnen</i>	<i>L-00/3217 05</i>
<i>Schriftgrafik</i>	<i>L-00/3217 06</i>
<i>Kunstgeschichte</i>	<i>L-00/3217 07</i>
<i>Werbelehre und Werbetext</i>	<i>L-00/3217 08</i>
<i>Medientechnik</i>	<i>L-00/3217 09</i>

Hinweis

„Maßgeblich und rechtlich verbindlich ist für den Evangelischen Religionsunterricht das Lehrplanheft 83/1983 bzw. für den Katholischen Religionsunterricht das Lehrplanheft 84/1989 an den beruflichen Schulen mit den von den Oberkirchenräten der evangelischen Landeskirchen in Baden und Württemberg bzw. von den Ordinariaten des Bistums Stuttgart-Rottenburg und des Erzbistums Freiburg autorisierten Lehrplänen, die in den vorgenannten Sonderdrucken erschienen sind.

Für den Unterricht im Fach Deutsch gilt der im Bildungsplan für das Berufskolleg Band 7, Lehrplanheft-Nr. 6/2000, am 22. Mai 2000 für das einjährige Berufskolleg zum Erwerb der Fachhochschulreife veröffentlichte Lehrplan Deutsch.

Für den Unterricht in den Fächern Englisch I und Wirtschafts- und Sozialkunde gelten die Lehrpläne, die im Bildungsplan für das Berufskolleg Band 3, Lehrplanheft Nr. 11/2000, am 3. August 2000 für Berufskollegs Gewerblich-technische Berufskollegs in Teilzeitunterricht in den Fächern Englisch I und Wirtschafts- und Sozialkunde veröffentlicht worden sind.

Für den Zusatzunterricht zum Erwerb der Fachhochschulreife in den Fächern Englisch II und Mathematik II gelten die im Bildungsplan für das Berufskolleg Band 7, Lehrplanheft-Nr. 6/2000, am 22. Mai 2000 veröffentlichten Lehrpläne für Gewerblich-technische Berufskollegs in Teilzeitunterricht in den Fächern Englisch II und Mathematik II.“

Schulversuch

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart:

Berufskolleg für Grafik-Design

Stand:

05.02.01/ru

L - 00/3217

Der besondere Erziehungs- und Bildungsauftrag des Berufskollegs

Ziele und allgemeine Anforderungen

Aufbauend auf einem mittleren Bildungsabschluss vermittelt das Berufskolleg eine berufliche Ausbildung und eine erweiterte allgemeine Bildung, insbesondere in Berufen mit höheren Anforderungen im fachtheoretischen Bereich. Dies trifft zu für Berufstätigkeiten, die von neuen technisch-wirtschaftlichen Entwicklungen besonders betroffen sind, z. B. in Labors, in der Fertigungstechnik und Konstruktion, in Wirtschaft und Verwaltung sowie für Tätigkeiten im hauswirtschaftlichen und sozialpflegerischen Bereich.

Das Berufskolleg hat die Aufgabe, jungen Menschen mit ausgeprägter Neigung und Aufgeschlossenheit für anspruchsvolle Berufe die der Arbeits- und Berufswelt sowie der modernen Technik und Wirtschaft innewohnenden Bildungswerte zu erschließen und begreifbar zu machen. Neben der Vermittlung fachtheoretischer Kenntnisse und fachpraktischer Fertigkeiten und der Befähigung, berufliche Aufgaben theoretisch zu durchdringen und selbstständig zu lösen, werden die Schülerinnen und Schüler zu tieferen, über die besonderen Anforderungen des Berufs hinausgehenden Einsichten und zu einer umfassenderen Sichtweise von Zusammenhängen der Arbeitswelt geführt. Die Beschäftigung mit berufsbildenden Inhalten fördert bei den Schülerinnen und Schülern die Fähigkeit zu praktischem Denken, das in der erweiterten fachtheoretischen Bildung bis zu abstraktlogischem Denkvermögen geführt wird.

Ein wesentliches Merkmal des Berufskollegs ist der enge Theorie-Praxis-Bezug. Die praktische und theoretische Auseinandersetzung mit dem Beruflich-Gegenständlichen erzieht zur Sachlichkeit und zu abwägendem Denken im Beruf und persönlichen Bereich. Tugenden wie Zuverlässigkeit, Konzentration, Ausdauer, Sorgfalt, Leistungsbereitschaft und insbesondere Verantwortungsbewusstsein sind ein besonders förderungswürdiges Anliegen dieser Schulart.

Neben dem Erwerb beruflicher und allgemeiner Kenntnisse und Fertigkeiten stehen die Bildung des Charakters, die Entfaltung der schöpferischen Kräfte sowie die Vermittlung ethischer und sozialer Werte und Verhaltensweisen.

Grundsätze der Unterrichtsgestaltung

Der Unterricht berücksichtigt die Lebens- und Erfahrungswelt ebenso wie die Berufswirklichkeit. Durch gründliche und vielseitige Betrachtungen werden neue Einsichten und Einstellungen gewonnen. Die Unterrichtsinhalte reichen dabei von handwerklich-praktischen Arbeiten und dem Begreifen des Gegenständlichen bis zum geistigen Durchdringen und Ordnen der vielschichtigen Zusammenhänge der Berufswelt. Durch die wiederholte Anwendung von Arbeitstechniken und methodischen Vorgehensweisen bei der Lösung von Aufgaben wird die Fähigkeit zur Übertragung solcher Techniken und Methoden in den fachpraktischen und fachtheoretischen Fächern entwickelt. Das Anwenden und Üben systematischen Vorgehens soll das sachlogische Denken fördern.

Die in der fachpraktischen Berufsausbildung zu erzielenden Erfolgserlebnisse durch ständige und unmittelbare Beobachtung ihrer Arbeitsfortschritte und -ergebnisse geben den Schülerinnen und Schülern Vertrauen in ihre Leistungsfähigkeit und die Zuversicht, durch beständiges Bemühen und Ausdauer zu Erfolgen zu gelangen. Die Freude an selbstgeschaffenen handwerklichen und berufspraktischen Arbeiten gibt Impulse, die sich in anderen Bereichen leistungsfördernd auswirken können.

Zugangsvoraussetzungen und Abschlüsse

Voraussetzung für den Zugang zu allen Berufskollegs ist der Realschulabschluss, die Fachschulreife oder ein gleichwertiger Bildungsstand. Darüber hinaus sind bei einigen Berufskollegs weitere Voraussetzungen zu erfüllen, die bei den betreffenden Bildungsgängen im Einzelnen dargestellt sind. Nach einer ein- bis dreijährigen Ausbildung endet das Berufskolleg mit einer Abschlussprüfung.

Für den Zugang in den Hochschulbereich gibt es zum Erwerb der Fachhochschulreife zwei Möglichkeiten:

- parallel zur Berufsausbildung im Berufskolleg über ein zusätzliches Bildungsangebot und eine Zusatzprüfung,
- im Anschluss an eine bereits abgeschlossene Berufsausbildung im einjährigen Berufskolleg zum Erwerb der Fachhochschulreife.

Der Erziehungs- und Bildungsauftrag des Berufskollegs für Grafik-Design

Besondere Zielsetzung

Die Ausbildung am Berufskolleg Grafik-Design vermittelt und fördert gestalterische und technische Fertigkeiten in Konzeption, Entwurf, Planung und Ausführung von visuellen Botschaften. Das Aufgabenfeld der Staatlich geprüften Grafik-Designer umfasst schwerpunktmäßig die Werbung, insbesondere die Werbung für Konsum- und Investitionsgüter sowie für Dienstleistungen. In grafischen Ateliers, Werbeagenturen und Werbeabteilungen von Industrieunternehmen plant und entwirft er Bildideen, die er mit den modernen Ausdrucks- und Gestaltungsmitteln des Grafik-Designs realisiert. Je nach Einsatzbereich gehören zu seiner Tätigkeit die Gestaltung von zwei- und dreidimensionalen Werbemitteln, in zunehmendem Maße aber auch die gestalterische Mitwirkung an audiovisuellen und multimedialen Konzeptionen. Die dreijährige Vollzeitausbildung vermittelt ein praxisorientiertes Fundament für die spätere Tätigkeit. Ein breites Spektrum beruflicher Grundlagen ermöglicht eine der Begabungsrichtung und persönlichen Entfaltung entsprechende Spezialisierung. Soweit es sinnvoll ist werden die Arbeiten im Team, die Verbalisierung eigener Entwurfsvorstellungen in der Fachdiskussion und die selbständige Präsentation von Lösungsvorschlägen geübt. In diesem Zusammenhang sollten die Schülerinnen und Schüler während ihrer Ausbildung auf Ausstellungen oder bei Wettbewerben inner- und außerhalb der Schule Arbeiten der Öffentlichkeit präsentieren.

Aufnahmeverfahren

In der Aufnahmeprüfung werden die konzeptionellen und gestalterischen Fähigkeiten der Bewerber festgestellt.

Wesentliche Kriterien sind dabei Kreativität, zeichnerische und künstlerische Grundlagen und handwerkliche Sauberkeit. Die vorgelegten Arbeiten müssen deutlich über das Stadium von flüchtigen Zeichnungen hinausgehen.

Abschluss und Übergänge

Die Ausbildung am Berufskolleg Grafik-Design endet mit einer schriftlichen, praktischen und mündlichen Prüfung. Nach Bestehen der Prüfung sind die Absolventen berechtigt, den Titel „Staatlich geprüfter Grafik-Designer bzw. Staatlich geprüfte Grafik-Designerin“ zu tragen.

Mit Zusatzunterricht und Zusatzprüfung in Englisch II und Mathematik II kann in Verbindung mit der Abschlussprüfung die Fachhochschulreife erworben werden. Sie ermöglicht ein Studium an einer Fachhochschule.

Profil und berufsbezogene Fächer

Der Erziehungs- und Bildungsauftrag wird in den künstlerisch-gestalterischen Fächern des berufsbezogenen Bereichs wie Grafik-Design, Typografie, Fotodesign, Freies Zeichnen und Schriftgrafik und in dem mehr technisch-handwerklichen Fach Medientechnik verwirklicht. Weitere Fächer des berufsbezogenen Bereichs mit hauptsächlich theoretischem Bezug – Werbelehre und Werbetext, Kunstgeschichte sowie Mathematik I – kommen hinzu.

Der Unterricht in den künstlerisch gestalterischen Fächern ist von der Lehrmethode eines künstlerischen Arbeitsunterrichts geprägt, indem projekthafte Lösungen von Gestaltungsproblemen im Vordergrund stehen.

Im 1. Schuljahr werden in den künstlerisch gestalterischen Fächern die bildnerischen Grundlagen der Gestaltung vermittelt. Im Fach Freies Zeichnen lernen die Schülerinnen und Schüler bewusstes Sehen ihrer Umwelt und Erfahrung mit reduzierten Mitteln. Die Schulung des analytischen Denkens steht beim gezielten Umgang mit der Form im Mittelpunkt.

Das technisch-handwerklich ausgerichtete Fach Medientechnik vermittelt die fachlich orientierte Handhabung, Einsatzbereiche und technische Möglichkeiten der jeweils in der Berufspraxis aktuellen Arbeitsprogramme des Werkzeuges Computer.

Im 2. Schuljahr, besonders aber im 3. Schuljahr ist der Unterricht zunehmend auf die Fächer übergreifende, projekthafte, praxisorientierte Anwendung des Grafik-Designs ausgerichtet.

Die formalen Gesichtspunkte der grafischen Gestaltung werden jetzt in den anwendungsbezogenen Fächern Grafik-Design, Typografie, Fotodesign und Schriftgrafik an ausgewählten Beispielen in konkrete Aufgaben eingebracht.

Zunächst wird in Kooperation mit dem Fach Werbelehre und Werbetext eine Konzeption erarbeitet, die die Bedingungen des Marketings, der Zielgruppenpsychografie, des Etats, aber auch die textliche Bearbeitung umfasst.

Über Ideenskizzen und freie Entwürfe in meist mehreren Alternativen wird die Gestaltungsproblematik entwickelt. Ein ausgewählter

Entwurf wird mit handwerklicher Präzision und großer Sorgfalt zur Ausführung weiterentwickelt und professionell präsentiert.

Entsprechend den unterschiedlichen Darstellungstechniken erhalten die Schülerinnen und Schüler im Fach Medientechnik Kenntnis über die Möglichkeiten der drucktechnischen Weiterverarbeitung ihrer Entwürfe. Die computertechnische Realisierung ihrer grafischen Entwürfe durch die nachfolgenden Bearbeitungsverfahren werden erläutert und exemplarisch durchgeführt. Dabei muss wegen der unzähligen Möglichkeiten, die moderne Techniken bieten, gerade der Schlüsselqualifikation des eigenverantwortlichen Handelns von Schülerinnen und Schülern besondere Bedeutung beigegeben werden. Eine Beschäftigung mit der Problematik und das Üben im Umgang mit elektronischen Medien über die eigentliche Unterrichtszeit hinaus ist deshalb für die Schülerinnen und Schüler unabdingbar und weit gehend zu ermöglichen.

Schulversuch

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart:

Berufskolleg für Grafik-Design

Stand:

05.02.01/ru

L - 00/3217

**Berufskolleg
für Grafik-Design**

Mathematik I

Schuljahr 1, 2 und 3

Schulversuch **Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III**

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Mathematik I
Stand: 06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 01

Vorbemerkungen

Die Inhalte des Faches Mathematik I sind im Wesentlichen aus dem Fach Medientechnik abgeleitet. Durch diesen Technologie- und Praxisbezug unterscheidet sich dieses Fach von der allgemeinen Mathematik. Zugleich bildet das Fach Mathematik I die Voraussetzung für den Zusatzunterricht zur Fachhochschulreife im Wahlfach-Bereich (Mathematik II).

In diesem Fach lernen die Schülerinnen und Schüler, technische und gestalterische Aufgabenstellungen mathematisch zu erfassen. Sie verwenden die entsprechenden Formeln, Lösungssätze und

-wege. Erworbene Kenntnisse und Fähigkeiten werden durch Übungen gefestigt und an praxisbezogenen Aufgabenstellungen erprobt.

Das Fach Mathematik I fördert strukturiertes Denken und Darstellen. Schriftliche Übungen führen die Schülerinnen und Schüler zu einer sorgfältigen, gut gegliederten und verständlichen Darstellung und gewöhnen sie an eine sachlich korrekte und mathematisch angemessene Ausdrucksweise.

Lehrplanübersicht

Schuljahr	Lehrplaneinheiten	Zeitrictwert	Gesamtstunden
1	Handlungsorientierte Themenbearbeitung (HOT)	10	
	1 Ganzrationale Funktionen	40	
	2 Text- und Bildherstellung	10	60
	Zeit für Leistungsfeststellung und zur möglichen Vertiefung		20
2	Handlungsorientierte Themenbearbeitung (HOT)	5	
	3 Bedruckstoffe	12	
	4 Statistik	13	30
	Zeit für Leistungsfeststellung und zur möglichen Vertiefung		10
3	Handlungsorientierte Themenbearbeitung (HOT)	5	
	5 Grundlagen des betrieblichen Rechnungswesens	8	
	6 Kalkulation	17	30
	Zeit für Leistungsfeststellung und zur möglichen Vertiefung		10
			160

Schulversuch Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Mathematik I

Stand: 06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 01

Schulversuch **Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III**

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Mathematik I

Stand: 06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 01

Handlungsorientierte Themenbearbeitung (HOT)**10**Themen handlungsorientiert
bearbeitenZ. B.
Projekt
FallstudieDie Themenauswahl hat aus den
nachfolgenden Lehrplaneinheiten
unter Beachtung Fächer verbindender
Aspekte zu erfolgen.**1 Ganzrationale Funktionen****40**

1.1 Der Funktionsbegriff als ein zentrales Element der Analyse wird eingeführt und an Beispielen verdeutlicht. Dabei werden zunächst Inhalte der Sekundarstufe I vertieft. In der Weiterführung lernen die Schülerinnen und Schüler wichtige Eigenschaften der Polynomfunktionen über deren Schaubilder kennen. Hier ist der Einsatz von Grafikrechnern besonders sinnvoll.

Funktion und Schaubild
– Definitions- und Wertemenge
– Funktionsgleichung
– Wertetabelle

Geraden als Schaubilder affiner Funktionen
– Steigung als Differenzquotient
– Aufstellung von Geradengleichungen
– parallele und orthogonale Geraden
– Schnittpunkt von Geraden

Parabeln als Schaubilder quadratischer Funktionen
– Achsenschnittpunkte, Scheitel, Symmetrie
– Aufstellung von Parabelgleichungen
– Schnittprobleme

Polynomfunktionen und ihre Schaubilder
– Potenzfunktionen
– Symmetrie zur y-Achse und zum Koordinatenursprung
– Achsenschnittpunkte
– Schnittpunkte von Schaubildern

Proportionalität

Hier ist der CAS-Einsatz besonders
wirkungsvoll.
Potenzgesetze**Schulversuch****Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III****Schulart:**

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Mathematik I

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 01

2	Text- und Bildherstellung		10
2.1	Maßsysteme der Satztechnik kennen und anwenden	Maßsysteme – typografisch – metrisch	Einheiten, Umrechnen typografischer Maße in metrische und umgekehrt Z. B. Erstellung von Handlungsprodukten in Kleingruppen (Wandzeitung, Übersichtstabellen mit Umrechnungsfaktoren)
2.2	Den Werkumfang nach verschiedenen Manuskripten berechnen	Manuskriptberechnung – Buchstabe, Zeile – Zeilenzahl, Seite – Zeilenverhältnis – Neusatz, Veränderung der Seitenzahl Einflüsse auf den Werkumfang – Satzspiegel – Schriftart- und -größe – Zeilenabstand – Zeilenzahl, Satzseite	In Verbindung mit Lehrplan Medientechnik, LPE 2, z. B. Berechnung an Übungsmustern
2.3	Den Speicherbedarf für digitale Daten berechnen	Datenmengen – Textdaten – Bilddaten Speicher – Platzbedarf – Kapazität Kompression	Vgl. Lehrplan Medientechnik, LPE 1, z. B. Speichermengenberechnung für verschiedene Speicherarten
2.4	Faktoren der Reproduktion berechnen	Skalierung Eingabe- und Ausgabeauflösung – Scanner – Belichter – Drucker Farbtiefe und Farbmodi	ppi, dpi, lpi In Verbindung mit Lehrplan Medientechnik, LPE 4, z. B. Scansoftware auf automatische Berechnungsmöglichkeiten überprüfen und anwenden
2.5	Bezeichnungen zwischen Messwert der Densitometrie aufzeigen und berechnen	Transparenz Opazität Remission Absorption Dichte	Rechnen mit Logarithmen

3	Bedruckstoffe		12
3.1	Den Aufbau der Papierformate rechnerisch erfassen	DIN-Formate – Endformate – Rohformate – Nutzen	Teilungssystem: Potenzrechnung bei DIN-Form
3.2	Papiergewicht berechnen	Flächenbezogene Masse in g/m^2 1000-Bogen-Gewicht Auflage Zuschuss Papierpreis	
3.3	Papierkosten ermitteln	Auflage Zuschuss Papierpreis	

4	Statistik		13
4.1	Grundbegriffe der Statistik kennen	Häufigkeit, Mittelwert Standartabweichung Varianz	In Verbindung mit Lehrplan Medientechnik bzw. Lehrplan Werbelehre und Werbetext, z. B. Diagramm- bzw. Tabellerstellung und Ausgabe
4.2	Einfache Wahrscheinlichkeitsrechnungen durchführen können	Wahrscheinlichkeit – einfache und bedingte Multiplikation von Wahrscheinlichkeiten	
4.3	Auswerteverfahren für Stichproben kennen	Grundgesamtheit Stichprobe Normalverteilung Stichprobenentnahme	

Schulversuch **Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III**

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Mathematik I

Stand: 06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 01

Schulversuch **Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III**

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Mathematik I

Stand: 06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 01

5	Grundlagen des betrieblichen Rechnungswesens		8
5.1	Gliederung des betrieblichen Rechnungswesens kennen	Verschiedene Abteilungen	Projektbezogene Berechnungen
5.2	Kostenarten unterscheiden	Einzelkosten Gemeinkosten Fixkosten Variable Kosten	
5.3	Aufgaben des betrieblichen Rechnungswesens erläutern	Inventur Bilanz Kennzahlen Buchführung	
<hr/>			
6	Kalkulation		17
6.1	Kosten für Textdatenerfassung und Satz ermitteln	Textmenge Dateiformate Datenkonvertierung Textumbruch	Projekt- bzw. auftragsbezogene Berechnungen
6.2	Kosten für Bilddatenerfassung und Bildbearbeitung kalkulieren	Scannen – Rohscan – Feindaten Bildretusche Composing	
6.3	Honorar für gestalterische Entwurfsarbeiten bestimmen	Designleistungen Urheberrecht Nutzungsrecht Lizenzierung	BDG, AGD

Schulversuch **Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III**

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Mathematik I
Stand: 06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 01

6.4	Kosten für Fremdleistungen vergleichen	Recherche Angebotseinholung Ökonomie	
6.5	Produktionskosten von Print- und Nonprint-Produkten ermitteln	Herstellungsphasen Auflage Zulieferung Weiterverarbeitung	Qualitative, fertigungstechnische und wirtschaftliche Gesichtspunkte Betriebsleistungen, Fremdleistungen

**Berufskolleg
für Grafik-Design**

Grafik-Design

Schuljahr 1, 2 und 3

Schulversuch

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart:

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Grafik-Design

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 02

Vorbemerkungen

Im Fach Grafik-Design erhalten die Schülerinnen und Schüler eine umfassende berufliche Grundbildung. Sie lernen die wesentlichen Aufgabenbereiche des Grafik-Design kennen und erfahren eine Einführung in die weiteren Zusammenhänge der visuellen Kommunikation. Die Schülerinnen und Schüler erfassen die notwendigen Vorgänge bei Konzeption, Entwurf und Ausführung. Dabei sollen sie in die Lage versetzt werden, solche Aufgaben mit Hilfe aktueller Medien zu gestalten und zu realisieren.

Im 1. Schuljahr erarbeiten die Schülerinnen und Schüler die bildnerischen Grundlagen des Grafik-Design im gegenständlichen und ungegenständlichen Bereich. Während des 2. und 3. Schuljahres

orientiert sich die Arbeit der Schülerinnen und Schüler zunehmend an geeigneten angewandten Aufgaben des Grafik-Design. Die kreative Entwurfsarbeit und die praxisnahe Ausführung mit zeitgemäßer Technik gehen eine notwendige Synthese ein. An geeigneten Projekten werden auch Fächer übergreifende Arbeiten zur Ausführung gebracht.

Eine große Rolle für die ganzheitliche gestalterische Ausbildung im Fach Grafik-Design spielen Firmenbesichtigungen, Besuche von Ausstellungen und Studienfahrten. Die dort gesammelten Eindrücke und Erfahrungen erweitern die gestalterische Sehweise und das praktische Know-how.

Schulversuch

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart:

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Grafik-Design

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 02

Lehrplanübersicht

Schuljahr	Lehrplaneinheiten	Zeitrichtwert	Gesamtstunden
1	1 Grundlagen der Gestaltung	70	
	2 Räumliches Zeichnen	70	
	3 Die Farbe	70	210
	Zeit für Leistungsfeststellung und zur möglichen Vertiefung		70
2	4 Illustrationstechniken	70	
	5 2- und 3-dimensionales Gestalten	70	
	6 Konzeptionelles Gestalten	70	210
	Zeit für Leistungsfeststellung und zur möglichen Vertiefung		70
3	7 Neue Medien	80	
	8 Entwicklung und Realisation	130	210
	Zeit für Leistungsfeststellung und zur möglichen Vertiefung		70
			840

Schulversuch Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Grafik-Design

Stand: 06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 02

Schulversuch

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart:

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Grafik-Design

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 02

1	Grundlagen der Gestaltung		70
1.1	Die grafischen Grundelemente kennen und gestalterisch anwenden	Gegenstandsfreie Kompositionsübungen – Punkt – Linie – Fläche	Bauhaus, Stankowski, semantischer Konstruktivismus
1.2	Umgang mit Fläche und Form praktisch erlernen	Formate Kompositionsprinzipien Reduktion	
1.3	Gesichtspunkte der Flächengestaltung erkennen und gestalterisch einsetzen	Kompositionsübungen – positive und negative Formen – gemeinte und ungemeinte Formen – Flächendurchdringung – Gleichgewicht, Harmonie, Kontrast	Beispiele aus Architektur, Natur, Technik Ausstellungsbesuch

2	Räumliches Zeichnen		70
2.1	Die sachorientierte Darstellung kennen und über verschiedene Arbeitsschritte zeichnerisch entwickeln	Formerfassung Funktionale Zusammenhänge Arbeitsablauf – Vorzeichnung – Konstruktion – Vereinfachung – Variation	Zeitgemäße Darstellungstechniken von Gebrauchsgegenständen
2.2	Grundlagen der Formentwicklung kennen lernen und gestalterisch einsetzen	Reduktion Assoziation Variation	Vom Gegenstand zum Zeichen
2.3	Grundlagen des räumlichen Gestaltens beherrschen und anwenden	Perspektivearten Licht und Schatten	Gegenstände, Gebäude, Räume, Landschaft Optische Täuschung

Schulversuch **Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III**

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Grafik-Design
Stand: 06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 02

3	Die Farbe		70
3.1	Gesetzmäßigkeiten und Theorien der Farbe darstellen	Terminologie Farblehren Farbkontraste	Goethe, Itten, Küppers Elektronische Farbdarstellung Vgl. Lehrplan Medientechnik
3.2	Formale Gesichtspunkte der Farbgestaltung beurteilen und anwenden	Farbkomposition in der Fläche – Kontrast – Gleichgewicht – Harmonie – Disharmonie	
3.3	Farbpsychologische Wirkungen der Farbe werten und anwenden	Farbwirklichkeit und Farbwirkung Objektiver und subjektiver Gehalt der Farbe – subjektive Farbklänge – Assoziationskraft der Farben – Farbsymbolik	Prozess der Farbwahrnehmung Itten, Lüscher Wiedergabe von Themen und Inhalten durch Farbe
3.4	Mit Farbe gestalten	Experimentelle Anwendung	Projektarbeit Form, Fläche, Raum, Linie, Körper

4	Illustrationstechniken		70
4.1	Darstellungs- und Umsetzungstechniken kennen und anwenden	Darstellungsmöglichkeiten – konstruktiv – frei – Variationen	Manuell, technisch unterstützt, fotografisch, elektronisch, digital
5	2- und 3-dimensionales Gestalten		70
5.1	Zeichen kennen lernen und entwerfen	Zeichentheoretische Grundlagen – Syntaktik – Semantik – Pragmatik Das Signet – Konzeption – Arbeitsmethodik	
5.2	Print-Medien gestalten und als Vorlage ausführen	Analyse Briefing Konzeptionstechniken Ausführungstechniken Präsentation	Vgl. Lehrplan Werbelehre und Werbetext Einsatz neuer Medien
5.3	3-dimensionale Medien gestalten	Analyse Briefung Konzeptionstechniken Präsentation	Verpackung, Display, Messe, 3-D-Grafik Studienfahrt, Messe- und Ausstellungsbesuche Einsatz neuer Medien

Schulversuch Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III
Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Grafik-Design
Stand: 06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 02

6	Konzeptionelles Gestalten		70
6.1	Komplexe Aufgaben im Bereich des Grafik-Design erarbeiten und praktisch verwirklichen	Corporate Design – Analyse – Konzeption – Ausführung	Projektarbeit Z. B. mit Typografie oder Schriftgrafik Signet, Pictogramm, Firmenerscheinungsbild Anwendung auf Printmedien

Schulversuch

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart:

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Grafik-Design

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 02

**Berufskolleg
für Grafik-Design**

Typografie

Schuljahr 1, 2 und 3

Schulversuch

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart:

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Typografie

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 03

Vorbemerkungen

Die Schülerinnen und Schüler lernen im Fach Typografie Funktion und Einsatz typografischer Gestaltungsmittel innerhalb des Entwurfsprozesses.

Notwendige Abläufe beim typografischen Entwerfen, wie Konzeption und Idee, Skizze und Layout und die abschließende technische Ausführung, werden an geeigneten Aufgaben erlernt.

Im ersten Ausbildungsjahr wird der Schwerpunkt auf grundlegende Betrachtungen gesetzt: die Entwicklung der Schrift, die Vielfalt der Schriftarten und deren Gliederung in Schriftgruppen sowie das Zusammenspiel aller typografischen Elemente. Hierbei lernen die Schülerinnen und Schüler die Einsatzmöglichkeiten von Schriftart, -größe, -stärke und -duktus, von Zeilenformen und Textanordnungen kennen.

Sie lernen, sich der Komplexität typografischer Mittel bewusst zu werden und diese sinnvoll, zweckdienlich und mit dem nötigen Gespür für Ästhetik einzusetzen.

Außerdem lernen die Schülerinnen und Schüler die Behandlung von Format, Fläche und Freiraum, von Satzspiegel, Raster und Netz.

In den anschließenden beiden Ausbildungsjahren wird durch angewandte, praxisnahe Aufgabenstellung und durch theoretische Erörterungen die Realisierung umfangreicher Arbeiten erprobt.

So wird zum Beispiel in Übungen und größeren Projektarbeiten die Fähigkeit ausgebaut, bei der Gestaltung von Anzeigen(-serien), Plakaten, Zeitschriften, Prospekten, Erscheinungsbilder usw. theoretisches Wissen in praktische Arbeit umzusetzen. Dies auch und besonders unter Einbeziehung zeitgemäßer Technologien.

Die Schülerinnen und Schüler werden in die Lage versetzt, typografische Gestaltungsaufgaben konzeptionell und handwerklich zu realisieren und sie vom Layout bis zur Druckreife auszuführen.

Der Besuch von Werbeagenturen und Ausstellungen sowie Betriebsbesichtigungen und Studienfahrten sind Bestandteil des Unterrichts im Fach Typografie.

Lehrplanübersicht

Schuljahr	Lehrplaneinheiten	Zeitrictwert	Gesamtstunden
1	1 Typografische Mittel und Gestaltungselemente	28	
	2 Skizzieren und Gestalten mit typografischen Mitteln	40	
	3 Fläche in der Typografie	16	
	4 Typografische Raster	36	120
	Zeit für Leistungsfeststellung und zur möglichen Vertiefung		40
2	5 Semiotik in der Typografie	18	
	6 Manuskriptbearbeitung und Korrekturzeichen	8	
	7 Typografische Konzeption	94	120
	Zeit für Leistungsfeststellung und zur möglichen Vertiefung		40
3	8 Typografie in elektronischen Medien	36	
	9 Informationstypografie	24	
	10 Typografisches Erscheinungsbild	60	120
	Zeit für Leistungsfeststellung und zur möglichen Vertiefung		40
			480

Schulversuch Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Typografie

Stand: 06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 03

Schulversuch

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart:

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Typografie

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 03

1	Typografische Mittel und Gestaltungselemente		28
1.1	Die Aufgabe und die Bedeutung der typografischen Gestaltung erkennen und die Komplexität der Typografie erfassen	Stellung der Typografie im Bereich der visuellen Kommunikation Behandlung von Typografie in den verschiedenen Medien	Beispiele typografischer Gestaltung von unterschiedlichen Printmedien, von wissenschaftlichen Dokumenten und aus dem Bereich Fernsehen, Film, Multimedia etc.
1.2	Die Entwicklung der Schriften darstellen	Bilderschrift Druckschrift Erfindungen Gutenbergs Entwicklung der Druckkunst Schriftkünstler Aktuelle Tendenzen in der Typografie	Handbücher für Schriften DIN-Klassifikation Zeitliche Abläufe Schriftbeispiele
1.3	Geräte und Gestaltungsmittel für das typografische Entwerfen unterscheiden	Skizzier- und Zeichengeräte Zeichenträger Elektronische Hilfsmittel	
1.4	Elementare Gestaltungselemente und Grundformen der Typografie erkennen und anwenden	Elementarformen und ihre Kombination	Entwurfsübungen mit Punkt, Linie, Fläche, Quadrat, Dreieck, Kreis
1.5	Systematik und Hierarchie typografischer Mittel erkennen, und ihre Funktion an Beispielen aufzeigen	Terminologie	Schriftzeichen, Schreibweise, Wortumfeld, Format, Farbe
1.6	Schriften bestimmen und einordnen	Schriftgruppe Schriftfamilie Schriftart	

2	Skizzieren und Gestalten mit typografischen Mitteln		40
2.1	Auf der Grundlage einer Schriftklassifikation die wesentlichen Erkennungsmerkmale zeichnerisch darstellen	Skizzieren in verschiedenen Größen und Techniken	Versalien, Gemeine, Ziffern

Schulversuch **Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III**

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Typografie
Stand: 06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 03

2.2	Die zeichnerische Layouttechnik von Texten beherrschen	Scribbeln von – Headline – Subline – Text in Spalten und Seiten – Laufweite – Zeilenabstand	Strichtechniken, Grauwerte, schreibendes Skizzieren
2.3	Komplexe typografische Skizzen mit verschiedenen Schriftarten erstellen	Wörter Sätze Textpassagen Typosignets Lesbarkeit Hierarchie	Begriffe typografisch visualisieren Gliederung, Auszeichnung
2.4	Schriftkompositionen plakativ anwenden	Gewichtungen Schriftmischungen Größe, Stärke Rhythmus	Buchumschlag, Katalog-Titel, Wortmarke, Film-Titel usw.

3 Fläche in der Typografie

16

3.1	Die Fläche und das Format als Begrenzung des zu gestaltenden Raumes erkennen und anwenden	Geometrische Verhältnisse Proportionen Raumaufteilung Bedruckte und unbedruckte Fläche Kontraste	DIN-Formate Goldener Schnitt Optisches und mathematisches Quadrat Harmonieprinzipien, Spannungsprinzipien
3.2	Die Fläche nach formalästhetischen Gesichtspunkten gliedern	Flächengestaltung – Harmonie, Disharmonie – Spannung, Langeweile – Symmetrie, Asymmetrie – Kontrast, Gleichförmigkeit	Übungen

Schulversuch

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Typografie

Stand: 06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 03

4	Typografische Raster		36
4.1	Maßsysteme unterscheiden und anwenden	Maßsysteme	Fachbegriffe der Satztechnik Typometer
4.2	Raster als Grundlage des typografischen Seitenaufbaus beachten und anwenden	Gestaltungsraster Horizontale und vertikale Einteilung des Raumes Formate Satzspiegel Spalten Hamoniegesetz Bild, Text	Raster-Beispiele aus Zeitschriften, Katalogen etc. Maßzeichnungen eines Rasters Satzspiegelaufbau, Absatzgliederung
4.3	Flächen mit Texten unterschiedlicher Gewichtung im Raster gestalten	Layout in Skizzenform Layout als Klebemontage Variationen Zuordnen von Text und Bild	

Schulversuch

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart:

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Typografie

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 03

5 Semiotik in der Typografie 18

5.1	Die Bedeutung der Schrift als visuellen Informationsträger erkennen und anwenden	Syntaktik Semantik Pragmatik Lesbarkeit Interpretation	Z. B. Schriftzug, Logo Fächerübergreifendes Projekt
-----	--	--	--

6 Manuskriptbearbeitung und Korrekturzeichen 8

6.1	Manuskripte erstellen und satzfertig auszeichnen, Korrekturzeichen anwenden	Manuskripte für – Anzeige – Prospekte – Buch Satzauszeichnung Farbauszeichnung
-----	---	---

7 Typografische Konzeption 94

7.1	Besonderheiten vorhandener Printmedien erkennen und auswerten	Analyse – Format – Schriftwahl – Text, Bilddominanz – Farbe	Anzeige, Plakat, Prospekt, Katalog, Buch Text- und Bildanordnung Inhaltliche Bezüge Auflage, Umfang, Kosten Fächerübergreifendes Projekt
-----	---	---	--

Schulversuch Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Typografie
Stand: 06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 03

7.2	Typografisch dominierende Entwürfe entwickeln und in allen Gestaltungsphasen ausführen	Formale Lösungen in Fläche und Raum Kontrastbildung Farbharmonie, Farbwirkung Gestaltungsphasen – Briefing – Raster – Layout – Reinzeichnung – Präsentation – Dokumentation – Argumentation	Anzeige, Plakat, Prospekt für Image, Produkte, Zeitschriften, Veranstaltungen, Dienstleistungen, Umwelt und Soziales etc. Katalog, Buch Fächer übergreifendes Projekt
-----	--	---	---

8 Typografie in elektronischen Medien 36

8.1	Gestalten für elektronische Medien	Typografie für Standbild Typografie im bewegten Bild Typografie als bewegtes Bild	Typografische Bildseiten, z . B. für Multimedia, Internet
-----	------------------------------------	---	--

9 Informationstypografie 24

10.1	Gesetzmäßigkeiten der Informations- typografie anwenden	Aspekte der nichtwerblichen Aussage in der visuellen Kommunikation – Lesbarkeit – Anschaulichkeit – Klarheit – Übersichtlichkeit	Informationssysteme, Tabellen, Orga- nogramme, Diagramme, Kalendarien, Zifferblätter, Gebrauchsanweisungen, usw.
------	--	---	---

10 Typografisches Erscheinungsbild 60

10.1	Entwickeln und Ausführen von typo- grafischen Erscheinungsbildern unter Einbeziehung elektronischer Medien	Analyse Corporate Design Durchgängiges Darstellungsprinzip Entwicklungsphasen – Briefing – Problemstellung – Entwürfe – Signet – Schriftzug – Wortmarke	Diensleistungsunternehmen, Produkte und Hersteller Industrieunternehmen, Handel und Handwerk Öffentliche Einrichtungen, Institutio- nen, etc.
------	--	--	--

Schulversuch Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Typografie
Stand: 06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 03

Schulversuch

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart:

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Typografie

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 03

**Berufskolleg
für Grafik-Design**

Fotodesign

Schuljahr 1, 2 und 3

Schulversuch

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart:

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Fotodesign

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 04

Vorbemerkungen

Das Gestaltungsfach Fotodesign zeigt Möglichkeiten auf, mit Hilfe dieses Mediums zur Problemlösung in der visuellen Gestaltung beizutragen.

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln Ideen zur visuellen Umsetzung durch die Fotografie. Wenn auch der Entwicklung der Konzeption größeres Gewicht zukommt, müssen sie grundsätzlich die fotografische Ausführung und die Probleme der Aufnahme- und Labortechnik kennen. Sie lernen Bilder auf ihre Verwendbarkeit zu beurteilen, die Zusammenarbeit mit Berufsfotografen erfolgreich wahrzunehmen und kleinere multimediale Aufträge selbstständig zu verwirklichen.

Freie Arbeiten bereiten auf die Möglichkeiten origineller, am Zeitgeschmack orientierter Ergebnisse vor.

Der Umgang mit neuen Medien und aktueller Technik soll die Schülerinnen und Schüler in die Lage versetzen, komplexe Gestaltungsaufgaben durch Bildideen und deren Umsetzung erfolgreich zu lösen.

Betriebsbesichtigungen, Ausstellungsbesuche und Exkursionen runden die Ausbildung sinnvoller ab.

Lehrplanübersicht

Schuljahr	Lehrplaneinheiten	Zeitrictwert	Gesamtstunden
1	1 Grundlagen der Fotografie	30	
	2 Gestaltungsanalyse	30	60
	Zeit für Leistungsfeststellung und zur möglichen Vertiefung		20
2	3 Bildbeeinflussung in Kamera, Labor und elektronischen Medien	50	
	4 Konzeption, Layout und technische Realisation	70	120
	Zeit für Leistungsfeststellung und zur möglichen Vertiefung		40
3	5 Konzeption und Realisation	58	
	6 Fotodesign mit neuen Medien	56	
	7 Rechtsvorschriften	6	120
	Zeit für Leistungsfeststellung und zur möglichen Vertiefung		40
			400

Schulversuch Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Fotodesign

Stand: 06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 04

Schulversuch **Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III**

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Fotodesign

Stand: 06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 04

1	Grundlagen der Fotografie		30
1.1	Geschichtliche Zusammenhänge der Fotografie darstellen	Entwicklung – Technik – Gestaltung	
1.2	Funktionen der Aufnahmegерäte kennen und in einfachen Übungen anwenden	Kamera – Gehäuse – Objektiv	Gestaltungsübung: Statik, Bewegung
1.3	Fotografische Materialien im Aufbau und Eigenschaften erklären	Film Papier	
1.4	Mit Negativ- und Positivmaterialien praxisorientiert arbeiten	Fotografische Bäder Laborgeräte Umweltschutz	
1.5	Die elektronische Bildaufzeichnung in der Kamera erläutern	CCD-Chip	
2	Gestaltungsanalyse		30
2.1	Wahrnehmungs- und Gestaltungstheorien kennen	Figur, Grund Hell, dunkel Komplexität Ästhetik Beleuchtung Perspektive Linienführung und Struktur	Gestaltungsaufgabe zum Thema Gestaltungsanalyse
2.2	Die Entwicklung der Stilrichtungen in der modernen Fotografie erläutern	Fotografische Stilrichtungen	Surrealistisch, abstrakt, subjektiv, Pop- und Op-art, dokumentarisch, journalistisch, sozial

Schulversuch Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Fotodesign

Stand: 06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 04

Schulversuch

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart:

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Fotodesign

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 04

3	Bildbeeinflussung in Kamera, Labor und elektronischen Medien		50
3.1	Objektive für unterschiedliche Gestaltungszwecke auswählen und einsetzen	Brennweite	
3.2	Aufnahmemanipulationen mit der Kamera kennen und anwenden	Bewegungsaufnahmen	Gestaltungsaufgabe zum Thema Bewegung Kamerabewegung, Objektbewegung, Zoomen
3.3	Spezifische Beleuchtungsarten kennenlernen und gestalterisch einsetzen	Tageslicht Kunstlicht – Blitzlicht	Gestaltungsaufgabe im Fotostudio
3.4	Die fotografische Bildbearbeitung erlernen und anwenden	Bildmanipulation – manuell – chemisch – elektronisch	Gradation, Tontrennung, Masken, Farbveränderung, Composing
3.5	Den Aufbau und die Verarbeitung von Farbmaterialeien verstehen	Schichtaufbau Farbmischung Bäder	

4	Konzeption, Layout und technische Realisation		70
4.1	Gestaltungskonzeptionen entwickeln	Briefing Idee Layout	Anwendung in Serien und Sequenzen incl. Groblayout, Kundenlayout, Layout mit technischen Vorgaben
4.2	Technische Umsetzung nach Layoutangaben durchführen	Kameratechnik Beleuchtungstechnik Regieanweisungen Präsentation	Studiokamera: manuell, digital Studioblitz Fächer übergreifendes Arbeiten

Schulversuch **Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III**

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Fotodesign

Stand: 06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 04

Schulversuch **Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III**

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Fotodesign

Stand: 06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 04

5	Konzeption und Realisation		58
5.1	Konzeptionen für praxisorientierte Gestaltung in Farbe entwickeln und für die technische Umsetzung vorbereiten	Idee Drehbuch Layout Regieangaben	Farbfotografie, Stilllife, Tabletop, Architektur
5.2	Die technische Umsetzung und gestalterische Weiterbearbeitung an elektrischen Medien in Farbe durchführen	Kameratechnik Beleuchtungstechnik Regie	Mittelformat- und Großformatkamera, Studioaufnahme
<hr/>			
6	Fotodesign mit neuen Medien		56
6.1	Multimediale Themen mit Hilfe aktueller Medien realisieren	Idee Drehbuch Layout Standbild Bewegtbild Ton	Fächer übergreifendes Projekt in Kooperation mit Werbelehre und Werbetext, Grafik-Design, Typografie und Medientechnik
<hr/>			
7	Rechtsvorschriften		6
7.1	Wichtigste Bestimmungen des Urheberrechts kennen	Schutzwerk Schutzdauer Verwertungsrechte Nutzungsrechte	
7.2	Das Recht am eigenen Bild beachten	Schutzzweck Schutzdauer Ausnahmen Einschränkungen	

Schulversuch Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Fotodesign

Stand: 06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 04

Schulversuch

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart:

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Fotodesign

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 04

**Berufskolleg
für Grafik-Design**

Freies Zeichnen

Schuljahr 1, 2 und 3

Schulversuch

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart:

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Freies Zeichnen

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 05

Vorbemerkungen

Im Fach Freies Zeichnen lernen die Schülerinnen und Schüler vor der Natur die Umsetzung in eine reduzierte Formensprache und Darstellungsweise mit künstlerischen und grafischen Mitteln. Der Einsatz elektronischer Medien kann die Umsetzungsmöglichkeiten erweitern.

Das exemplarische Zeichnen von Gerät, Architektur und Akt/Figur vermittelt den Schülerinnen und Schülern die Seh-Erfahrungen im 3D-Bereich und schafft so die Verwendung für alle Bereiche des Grafik-Designs.

Durch Fächer übergreifende Projekte erreichen die Schülerinnen und Schüler die Fähigkeit eine gestalterische Gesamtkonzeption zu entwickeln und auszuführen.

Exkursionen und Ausstellungsbesuche gehören zu einer umfassenden Ausbildung und schaffen Querverbindungen, die in konkrete angewandte Aufgaben eingebracht werden können.

Lehrplanübersicht

Schuljahr	Lehrplaneinheiten	Zeitrichtwert	Gesamtstunden
1	1 Kubisches Zeichnen	40	
	2 Stilleben	40	
	3 Architektur	40	120
	Zeit für Leistungsfeststellung und zur möglichen Vertiefung		40
2	4 Naturstudien	40	
	5 Tierzeichnen	40	
	6 Akt- und Figürliches Zeichnen	40	120
	Zeit für Leistungsfeststellung und zur möglichen Vertiefung		40
3	7 Akt- und Figürliches Zeichnen	60	
	8 Illustration	60	120
	Zeit für Leistungsfeststellung und zur möglichen Vertiefung		40
			480

Schulversuch Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Freies Zeichnen

Stand: 06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 05

Schulversuch

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart:

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Freies Zeichnen

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 05

1	Kubisches Zeichnen		40
1.1	Körper und Räume axonometrisch darstellen	Grundprinzipien der Axonometrie – Isometrie – Dimetrie – Grundrissaxonometrie – Aufrissaxonometrie	Unterschied Axonometrie – Perspektive
1.2	Körper und Räume perspektivisch darstellen	Grundprinzipien der Perspektive – Einpunktperspektive – Zweipunktperspektive	Zeichentechniken Exemplarische Darstellung verschiedener Perspektivarten, perspektivischer Raster, Schattenkonstruktion
1.3	Kubische Formen erfassen und zeichnerisch darstellen	Konstruktion – linear – flächig	Markertechnik, Gebrauchsgegenstände, Werkzeuge

2	Stilleben		40
2.1	Gegenstände in ihren Formen analysieren und zeichnen	Proportionen Techniken Farbe Stil	Formenanalyse, Maltechniken, druckgrafische Techniken, Gegenstände aller Arten
2.2	Kompositionen als gestaltete Bildordnung ausführen	Komposition Konzeption – Format – Bildaufbau – Technik Aussage Präsentation	Kompositionsmöglichkeiten

Schulversuch **Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III**

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Freies Zeichnen

Stand: 06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 05

3	Architektur		40
3.1	Architektur aus der Umgebung skizzieren, zeichnen und malen	Architektur – Außen – Innen – Gesamt – Detail Farbe	Gebäude, Straßen, Plätze
3.2	Den Bezug zwischen Architektur – Kunst und Architektur – Werbung herstellen	Architektur in der Kunst und in der Werbung	Ausstellungskataloge, Fachzeit- schriften

4	Naturstudien		40
4.1	Aufbau und Wachstum von Pflanzen erfassen und von der Einzelform bis zur Gesamtform zeichnerisch und malerisch umsetzen	Naturstudien – linear – flächig	Pflanzen im Detail Aufbau von Einzelformen zur Gruppe, zur Landschaft Mal- und Zeichentechniken
4.2	Landschaft als Bildkomposition erfassen	Komposition Kontraste Farbe	
5	Tierzeichnen		40
5.1	Exemplarisch die Anatomie eines Tieres erarbeiten	Tierzeichnen nach Vorlage und Modell – Gesamtzeichnung – Detail	Fachliteratur Museum, Zoo, Aquarium Mal- und Zeichentechniken
5.2	Tiere in ihrer Umgebung darstellen	Komposition Präsentation	Fächer übergreifendes Projekt
6	Akt- und Figürliches Zeichnen		40
6.1	Proportionen des menschlichen Körpers erfassen und in Studien erarbeiten	Proportionslehren Proportionen Gesamtfigur Detailstudien	Skizzen, Zeichnungen, Einsatz verschiedener Techniken
6.2	Lang- und Kurzzeitstellungen zeichnen und malen	Experimentelle Umsetzungen	Comic, Karikatur

Schulversuch **Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III**
Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Freies Zeichnen

Stand: 06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 05

Schulversuch

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart:

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Freies Zeichnen

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 05

7	Akt- und Figürliches Zeichnen		60
7.1	Bewegungsstudien erarbeiten und zeichnerisch und grafisch umsetzen	Funktionsstudien nach Vorlage und Modell Markertechniken	Bewegungsabläufe bei verschiedenen Arbeiten
7.2	Die bekleidete Figur skizzieren und zeichnerisch und grafisch wiedergeben	Die Figur in ihrer Umgebung – künstlerische Darstellung – angewandte Darstellung	Illustration Piktogramm Werbung Cafe, Bahnhof, Straße

8	Illustration		60
8.1	Mensch, Technik oder Natur in der Illustration zeichnerisch, grafisch, malerisch darstellen	Mensch, Technik oder Natur in der Illustration – freie Illustration – zweckorientierte Illustration – naturalistisch – abstrahiert	Werbe- und Infomaterial Kunst Technik Wissenschaft Buch
8.2	Darstellungstechniken für freie und angewandte Illustration einsetzen	Illustration in Verbindung mit Elementen aus dem grafischen Bereich	Druckgrafische Techniken Fächer übergreifende Projekte

Schulversuch **Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III**

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Freies Zeichnen

Stand: 06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 05

Schulversuch

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart:

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Freies Zeichnen

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 05

**Berufskolleg
für Grafik-Design**

Schriftgrafik

Schuljahr 1, 2 und 3

Schulversuch

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart:

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Schriftgrafik

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 06

Vorbemerkungen

Die Schriftgrafik stellt ein Instrumentarium dar, das dem Grafik-Designer ermöglicht, selbst gestaltete Schriften formalästhetisch und semantisch zum Ausdruck zu bringen.

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln geschriebene und gezeichnete Schriftformen oder eine Kombination aus beiden. Der Einsatz elektronischer Medien erweitert die darstellerischen Möglichkeiten. Schriftgrafik kann als eigenständige Ausdrucksform bestehen oder mit anderen Fächern wirksam eingesetzt werden.

Über das Kennenlernen der Grundlagen der Schriftgrafik werden die Schülerinnen und Schüler befähigt, komplexe schriftgrafische Aufgaben zu entwickeln, die im zweiten und dritten Jahr in Fächer übergreifenden Projekten Verwendung finden können.

Studienfahrten, Firmenbesichtigungen und Ausstellungsbesuche sind eine notwendige Ergänzung und fördern ein praxisorientiertes Fundament für eine Tätigkeit im Grafik-Design-Bereich.

Lehrplanübersicht

Schuljahr	Lehrplaneinheiten	Zeitrichtwert	Gesamtstunden
1	1 Einführung in die Schriftgrafik, Schriftgeschichte und Herstellung von geschriebenen Alphabeten	48	
	2 Erweiterung des Schriftprogramms und Schriftschreibens Zeit für Leistungsfeststellung und zur möglichen Vertiefung	42	90 30
2	3 Kalligrafie und eigenes Alphabet	63	
	4 Schriftenmodifikation Zeit für Leistungsfeststellung und zur möglichen Vertiefung	27	90 30
3	5 Gestalten von schriftgrafisch konzipierten Medien und Schriftenmodifikationen unter Einsatz elektronischer Medien Zeit für Leistungsfeststellung und zur möglichen Vertiefung	60	60 20
			320

Schulversuch Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Schriftgrafik

Stand: 06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 06

Schulversuch

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart:

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Schriftgrafik

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 06

1	Einführung in die Schriftgrafik, Schriftgeschichte und Herstellung von geschriebenen Alphabeten		48
1.1	Aufgaben und Möglichkeiten der Schriftgestaltung darstellen	Geschichte der Handschrift und des Schriftschreibens Schreibwerkzeuge und Materialien – Schreibutensilien – Schrifträger – Schreibflüssigkeiten – Hilfslinien – Werkzeughaltung – Schreibhaltung Handschriften, Druckschriften	Vorstufen der Schrift Bilderschrift, Lautschrift Verschiedene Materialien Vergleich mit Typografie, vgl. Lehrplan Typografie
1.2	Grundlagen des Schriftschreibens, der Schriftformen, Schriftarten, Schriftfamilien erkennen, zuordnen und nach Vorlage darstellen	Buchstabenausgleich – Versalien – Breitenläufe – Verfettungen Stilrichtungen Zeilenabstände Buchstabenformen	Antiquaschriften Alphabete schreiben Verschiedene Materialien Buchseite, Zitatblätter

2	Erweiterung des Schriftprogramms und Schriftschreibens		42
2.1	Schriftformen erkennen und Schriftbilder entwickeln und Kompositionen erstellen	Textgliederung – sprachlich – formal Verschiedene technische Umsetzungen	Schriftmusterblätter, Präsentationstechniken, Mischtechniken Buchseiten, Zitatblätter

Schulversuch **Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III**

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Schriftgrafik

Stand: 06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 06

Schulversuch

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart:

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Schriftgrafik

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 06

3	Kalligrafie und eigenes Alphabet		63
3.1	Die Formensprache der Handschrift erkennen, analysieren und anwenden	Buchstabe Wort Headlinie Schriftaufbau – Duktus – Proportionen – Schriftlage Satzspiegel	Geschichte der Kalligrafie Unterschiedliche Materialien Größere Formate Fächer übergreifende Projekte Kalligrafische Vorlagen
3.2	Ein Alphabet konstruktiv entwickeln und präsentieren	Lesbarkeit Präsentationsmöglichkeiten Verkleinerbarkeit	Schriftkünstler Alphabete Verschiedene Techniken Digitalisierung
<hr/>			
4	Schriftenmodifikation		27
4.1	Mit verschiedenen Materialien, Werkzeugen und Techniken experimentieren	Schriftzüge Texte	Freie Umsetzung mit anwendungsorientierter Gestaltung Einsatz elektronischer Medien Fächer übergreifende Projekte

Schulversuch

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart:

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Schriftgrafik

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 06

5	Gestalten von schriftgrafisch konzipierten Medien und Schriftenmodifikation unter Einsatz elektronischer Medien	60
5.1	Logos oder Schriftzüge in grafischer Gesamtkonzeption unter Einsatz elektronischer Medien gestalten	Handschrift Kalligrafie Modifikation Variation Zusatzelemente – typografisch – grafisch – bildnerisch Präsentation
		Kalender, Buch, Plakat Erscheinungsbilder Fächer übergreifende Projekte Elektronische Medien

Schulversuch **Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III**

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Schriftgrafik

Stand: 06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 06

Schulversuch

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart:

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Schriftgrafik

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 06

**Berufskolleg
für Grafik-Design**

Kunstgeschichte
Schuljahr 2 und 3

Schulversuch

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart:

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Kunstgeschichte

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 07

Vorbemerkungen

Die Schülerinnen und Schüler erkennen die komplexen Beziehungen zwischen bildender Kunst, Architektur, Kunsthandwerk, Design und visueller Kommunikation und deren sozio-ökonomische, politische und geographische Bedingungen.

Erfahrungen und Wertungen ermöglichen ihnen, dadurch vergangene und gegenwärtige Formen, Funktionen und Ausdrucksverhalten besser zu verstehen.

Die Schülerinnen und Schüler werden zur Urteilsfindung befähigt und Wissen wird anwendbar.

Exkursionen, Werkbetrachtungen, Ausstellungsbesuche, Handhabung von Bibliotheken und Bildarchiven, Referate und Facharbeiten unterstützen und erweitern die Basis eigener Arbeit.

Auseinandersetzungen mit künstlerischen und gestalterischen Phänomenen vertiefen das Verständnis und sind wesentlicher Teil der Geschichte menschlicher Existenz und menschlichen Bewusstseins.

Lehrplanübersicht

Schuljahr	Lehrplaneinheiten	Zeitrichtwert	Gesamtstunden
2	Handlungsorientierte Themenbearbeitung (HOT)	5	
	1 Werkbetrachtungen	6	
	2 Europäische Kunstepochen	19	30
	Zeit für Leistungsfeststellung und zur möglichen Vertiefung		10
3	Handlungsorientierte Themenbearbeitung (HOT)	5	
	3 Die industrielle Revolution	12	
	4 Wechselwirkungen	13	30
	Zeit für Leistungsfeststellung und zur möglichen Vertiefung		10
			80

Schulversuch Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Kunstgeschichte

Stand: 06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 07

Schulversuch

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart:

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Kunstgeschichte

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 07

Handlungsorientierte Themenbearbeitung (HOT)**5**Themen handlungsorientiert
bearbeitenZ. B.
Projekt
FallstudieDie Themenauswahl hat aus den
nachfolgenden Lehrplaneinheiten
unter Beachtung Fächer verbindender
Aspekte zu erfolgen.**1 Werkbetrachtungen****6**1.1 Analyse und Interpretationsverfahren
erfassenBildende Künste
Architektur
Produktgestaltung
Visuelle Kommunikation1.2 Formale Werkanalysen exemplarisch
darstellenErfassung der Daten
– Form
– Farbe
– Aufbau
– Material
– Technik
– Raum
– Licht
– Funktion1.3 Werkinterpretationen exemplarisch
entwickelnSozio-kulturelle Bedingungen
Geographie
Klima**Schulversuch****Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III****Schulart:**

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Kunstgeschichte

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 07

2	Europäische Kunstepochen		19
2.1	Geschichte und Stilmerkmale erkennen und unterscheiden	Architektur Skulptur Malerei Grafik Kunsthandwerk	Griechische Antike, Römische Antike Frühchristliche-byzantinische Kunst Romanik, Gotik, Renaissance Barock, Rokoko, Klassizismus Kunst des 19. Jahrhunderts, Kunst des 20. Jahrhunderts
2.2	Typologische Entwicklungen feststellen	Form Funktion Ausdruck	

Handlungsorientierte Themenbearbeitung (HOT)**5**Themen handlungsorientiert
bearbeitenZ. B.
Projekt
FallstudieDie Themenauswahl hat aus den
nachfolgenden Lehrplaneinheiten
unter Beachtung Fächer verbindender
Aspekte zu erfolgen.**3 Die industrielle Revolution****12**3.1 Veränderungen und Widersprüche im
18. und 19. Jahrhundert erkennenArchitektur
Produktgestaltung
Werbung3.2 Veränderungen und Widersprüche
während der Industrialisierung im
19. und 20. Jahrhundert aufzeigenNeue Bauaufgaben
Bedürfnisse der MassenBahnhof, Kaufhaus, Fabrik, Ver-
waltung, Siedlung
Weltausstellungen
Verpackungstechnologie
Neue Reproduktionstechniken3.3 Kunst- und Werktheorien des 19. und
20. Jahrhunderts erfahrenJugendstil

Bauhaus

Kunsttheorien nach 1945Art Nouveau
Arts and Crafts
Deutscher Werkbund
Rat für Formgebung
Hochschule für Gestaltung Ulm**Schulversuch****Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III****Schulart:**

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Kunstgeschichte

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 07

4	Wechselwirkungen		13
4.1	Künstlerische Tendenzen des 19. und 20. Jahrhunderts und ihre Einflüsse erkennen	Architektur Produktgestaltung Werbung	Klassizismus Romanik Realismus, Impressionismus Jugendstil Kubismus, Futurismus, Expressionismus, Dadaismus De Stijl Russischer Konstruktivismus Neue Sachlichkeit Bauhaus Surrealismus Kunsttendenzen nach 1945
4.2	Zusammenhänge von Bildender Kunst und Werbung erfassen	Malerei Grafik Grafik-Design	Exkursionen und Ausstellungsbesuche Projektarbeit z. B. in Verbindung mit Lehrplan Werbelehre und Werbetext oder Lehrplan Freies Zeichnen

**Berufskolleg
für Grafik-Design**

Werbelehre und Werbetext
Schuljahr 1, 2 und 3

Schulversuch **Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III**

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Werbelehre und Werbetext

Stand: 06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 08

Vorbemerkungen

Die Schülerinnen und Schüler erhalten Einblick in die Grundstrukturen der Werbewirtschaft. Sie lernen die verschiedenen Verhaltensweisen und Bedürfnisse des Menschen in seinem sozialen Umfeld zu verstehen und ein daraus resultierendes Käuferverhalten abzuschätzen. Verschiedene Analysen und Strategieformen sowie differenzierte Erfolgsmessmethoden bieten den Schülerinnen und Schülern das nötige Werkzeug konzeptionellen Handelns. Das Denken in Konzeptionen wird geschult.

Ein wichtiger Teil der Ausbildung ist der ästhetische Aspekt. Die Schülerinnen und Schüler lernen die möglichen Wirkungen vor

ästhetisch aufgearbeiteten Informationen abzuschätzen. Darüber hinaus lernen sie unterschiedliche Sachverhalte sprachlich zu erfassen und in Form von Werbetexten auszudrücken. Der professionelle Umgang mit der Sprache wird geschult. Querverbindungen zum Fach Deutsch sind selbstverständlich.

Das Fach Werbelehre steht in ständiger Korrespondenz mit den Fächern Grafik-Design und Typografie. Fächerübergreifende Projektarbeiten unterstützen die Transferleistung. Das persönliche Auftreten der Schülerinnen und Schüler wird durch die verbale Präsentation ihrer Arbeiten gestärkt.

Schulversuch

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart:

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Werbelehre und Werbetext

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 08

Lehrplanübersicht

Schuljahr	Lehrplaneinheiten	Zeitrichtwert	Gesamtstunden
1	Handlungsorientierte Themenbearbeitung (HOT)	10	
	1 Werbung als Teil der Marktkommunikation	10	
	2 Marketing als Prinzip der Unternehmensführung	15	
	3 Media und Text	15	
	4 Visual und Text	10	60
	Zeit für Leistungsfeststellung und zur möglichen Vertiefung		20
2	Handlungsorientierte Themenbearbeitung (HOT)	10	
	5 Zielplanung	8	
	6 Werbepsychologie	30	
	7 Mediaanalyse	7	
	8 Wettbewerbsrecht	5	60
	Zeit für Leistungsfeststellung und zur möglichen Vertiefung		20
3	Handlungsorientierte Themenbearbeitung (HOT)	10	
	9 Copy-Strategie	25	
	10 Werbemittelgestaltung	25	60
	Zeit für Leistungsfeststellung und zur möglichen Vertiefung		20
			240

Schulversuch Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Werbelehre und Werbetext

Stand: 06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 08

Schulversuch

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart:

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Werbelehre und Werbetext

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 08

Handlungsorientierte Themenbearbeitung (HOT)**10**Themen handlungsorientiert
bearbeitenZ. B.
Projekt
Fallstudie
Planspiel
RollenspielDie Themenauswahl hat aus den
nachfolgenden Lehrplaineinheiten
unter Beachtung Fächer verbindender
Aspekte zu erfolgen.**1 Werbung als Teil der Marktkommunikation****10**1.1 Die Entwicklung der Werbung auf-
zeigenGeschichte der Werbung

Berufe der Werbung

Arten der WerbungHistorische Ursachen, frühe Anzeigen
und Plakate
Berufe in Agenturen, Industrie- und
Dienstleistungsbereich
Reklame, Propaganda, Wirtschafts-
werbung:
Institutionelle Werbung,
Absatzwerbung**2 Marketing als Prinzip der Unternehmensführung****15**

2.1 Teile des Marketingmix erläutern

Produktpolitik
Kommunikationspolitik

DistributionspolitikProdukteigenschaften,
Publicitiy, Werbung, Verkaufsförde-
rung
Distributionsstruktur, -aktivitäten,
-hilfsfunktionen2.2 Das Zusammenspiel der Teile des
Kommunikations-Mix darstellenPublicitiy

Verkaufsförderung

WerbungPublic Relations, Human Relations,
Product Publicity, Corporate Identitiy,
Corporate Design
Personalselling, Merchandising,
POP-Werbung
Firmenwerbung, Produktwerbung,
Distributionswerbung**Schulversuch****Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III****Schulart:**

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Werbelehre und Werbetext

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 08

3	Media und Text		15
3.1	Den Stil eines Textes analysieren und bewerten	Aufbau der Sprache Textarten Stil	Vgl. Lehrplan Deutsch
3.2	Einfache Werbetexte erstellen	Werbemittel	Kleinplakat, Handzettel
4	Visual und Text		10
4.1	Bildarten unterscheiden	Zeichenarten	Icon, Symbol, Index
4.2	Wechselwirkung zwischen Bild und Text	Text-Bild-Kombinationen	
4.3	Bilder betexten	Ergänzung Verstärkung Konfrontation	Karikaturen herstellen, Sprechblasengeschichten, Fotos für Prospekte betexten

Schulversuch
Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III
Schulart:

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Werbelehre und Werbetext

Stand:

06.03.01/Sch/ru

 L - 00/3217 08

Handlungsorientierte Themenbearbeitung (HOT)**10**Themen handlungsorientiert
bearbeitenZ. B.
Projekt
Fallstudie
Planspiel
RollenspielDie Themenauswahl hat aus den
nachfolgenden Lehrplaneinheiten
unter Beachtung Fächer verbindender
Aspekte zu erfolgen.**5 Zielplanung****8**5.1 Konkrete Aufgaben der Werbung
analysieren

Werbeziele

Bekanntmachung, Erhöhung des
Bekanntheitsgrades, Marktausweitung,
Intensivierung der Kauffrequenz,
Nivellierung von Absatzschwankungen,
Neutralisierung von Konkurrenzmaßnahmen,
Imageaufbau,
Abbau von Hemmfaktoren, Distributionsaufbau5.2 Wichtigste Faktoren der Zielgruppen-
analyse erkennenMerkmale von Zielgruppen
– sozio-demografisch
– psychologisch-soziologisch
Life-Style-Research

Zielgruppenanalysen als Hilfsmittel

6 Werbepsychologie**30**6.1 Methoden der Verkaufs- und Werbe-
psychologie erfassenLern- und Wahrnehmungsprozesse

WerbewirkungInformationsaufnahme, Bedeutungs-
vermittlung, Verhaltensänderung
Phasenmodell der Werbewirkung6.2 Kriterien für die Beurteilung von
Werbemitteln erarbeiten und bei der
Analyse anwendenAktivierung
Fokussierung
Aufbereitung
Akzeptanz

Beispiele aus Anzeigenkampagnen

6.3 Werbemaßnahmen transformieren

Wechsel der werbepsychologischen
Strategie

Umschreiben von Werbekampagnen

Schulversuch**Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III****Schulart:**

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Werbelehre und Werbetext

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 08

7	Medienanalyse		7
7.1	Wichtige Methoden der Marktforschung kennen	Unternehmensanalyse Marktanalyse Werbeanalyse	Pre-Test, Post-Test
7.2	Die Problematik der Streuplanung kennen	Parameter der Leistungsfähigkeit – Werbemittel – Werbeträger Streuplan Budgetierung	Intermediavergleich Kontaktbegriffe
<hr/>			
8	Wettbewerbsrecht		5
8.1	Wichtige Rechtsvorschriften kennen	Gesetz wider den unlauteren Wettbewerb Schutzrechte Grenzen der Werbung	Irreführende Angaben, sittenwidriges Verhalten Urheberrecht, Warenzeichen, Geschmacksmuster, Patente, Gebrauchsmuster, Sortenschutz Deutscher Werberat Selbstbeschränkung der Werbewirtschaft, Klageberechtigung

Handlungsorientierte Themenbearbeitung (HOT)**10**Themen handlungsorientiert
bearbeitenZ. B.
Projekt
Fallstudie
Planspiel
RollenspielDie Themenauswahl hat aus den
nachfolgenden Lehrplaneinheiten
unter Beachtung Fächer verbindender
Aspekte zu erfolgen.**9 Copy-Strategie****25**9.1 Copystrategien in Werbemaßnahmen
unterscheiden

Arten von Copystrategien

Consumer benefit
Reason why
Vorher-nachher-Strategie usw.

9.2 Einen Werbetext schreiben

Headline
Subline
Copy

Print- und Nonprint

10 Werbemittelgestaltung**25**

10.1 Werbemittel beurteilen

Bewertungskriterien
GestaltungselementeÄsthetik, Anmutung, Werbewirkung
Bild, Farbe, Sprache

10.2 Eine Copy transformieren

Wechsel der Medien

Anzeige – Plakat, Plakat – Film,
Zeitschrift – Fachzeitschrift**Schulversuch****Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III****Schulart:**

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Werbelehre und Werbetext

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 08

Schulversuch

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart:

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Werbelehre und Werbetext

Stand:

06.03.01/Sch/ru

L - 00/3217 08

**Berufskolleg
für Grafik-Design**

Medientechnik

Schuljahr 1, 2 und 3

Schulversuch

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart:

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Medientechnik

Stand:

06.03.01/ru

L - 00/3217 09

Vorbemerkungen

Im Fach Medientechnik erkennen die Schülerinnen und Schüler die Bedeutung der Drucktechniken und die Möglichkeiten der neuen Kommunikationsmedien.

Für die Realisation ihrer Gestaltungsideen erlangen die Schülerinnen und Schüler die Fertigkeiten, digitale Techniken sachgerecht einzusetzen. Da ein vollständiges Beherrschen digitaler Medien nicht möglich ist und der Unterricht nur einen Einstieg bietet, ist für die Schülerinnen und Schüler ein darüberhinausgehendes Beschäftigen mit diesen Techniken in der Freizeit notwendig.

Die Schülerinnen und Schüler lernen die Planung und Ausführung der Medientechniken und beziehen hierbei neueste technische Entwicklungen mit ein.

Durch Fächer übergreifende Projekte erlangen die Schülerinnen und Schüler die Fähigkeit, die digitalen Techniken praxisgerecht und ökonomisch anzuwenden.

Studienfahrten, Firmenbesichtigungen und Messebesuche sind eine notwendige Ergänzung des Faches.

Schulversuch**Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III****Schulart:**

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Medientechnik

Stand:

06.03.01/ru

L - 00/3217 09

Lehrplanübersicht

Schuljahr	Lehrplaneinheiten	Zeitrictwert	Gesamtstunden
1	1 Computergrundbildung	10	
	2 Hard- und Software zur Texterfassung und typografischen Gestaltung	40	
	3 Hard- und Software zur grafischen Gestaltung	40	
	4 Hard- und Software zur elektronischen Bilddatenerfassung	40	
	5 Hard- und Software zur Layouterstellung	20	150
	Zeit für Leistungsfeststellung und zur möglichen Vertiefung		50
2	6 Medientechnik	10	
	7 Druckverfahren und Druckformherstellung	20	
	8 Hard- und Software zur Gestaltung interaktiver Anwendungen	50	
	9 Autorensysteme	40	120
	Zeit für Leistungsfeststellung und zur möglichen Vertiefung		40
3	10 Druckweiterverarbeitung	4	
	11 Bedruckstoffe	8	
	12 Produktionsablauf	6	
	13 Nonprintmedien	12	
	14 Hard- und Software zur Cross-Media-Produktion	90	120
	Zeit für Leistungsfeststellung und zur möglichen Vertiefung		40
			520

Schulversuch Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Medientechnik

Stand: 06.03.01/ru

L - 00/3217 09

Schulversuch

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart:

Berufskolleg für Grafik-Design

Fach:

Medientechnik

Stand:

06.03.01/ru

L - 00/3217 09

1	Computergrundbildung		10
1.1	Aufbau und Arbeitsweise eines Computers beschreiben	Prinzip der Datenverarbeitung Betriebssystem Vernetzung	
1.2	Erstellen einer Arbeitsumgebung und Geräte bedienen	Daten- und Programmverwaltung Computerperipherie Speichermöglichkeiten	Drucker, Scanner, magnetische, optische Speicher, Schnittstellen, Schriften laden, Programme installieren, Kalibration
1.3	Die Ergonomie des Arbeitsplatzes beschreiben	Gesundheitliche und arbeitstechnische Kriterien	EU-Bildschirmrichtlinie, Arbeitsschutz und Arbeitssicherheit
1.4	Rechtliche Grundlagen kennen	Urheberrechte	Nutzungsrechte von Programmen und Inhalten (Bild, Ton, Text)

2	Hard- und Software zur Texterfassung und typografischen Gestaltung		40
2.1	Software zur Texterfassung anwenden	Programmgrundlagen Druckformatvorlagen – Text eingeben und formatieren – Tabulatoren – Speichern und Drucken von Dokumenten	Vgl. Lehrplan Typografie
2.2	Hard- und Software zur typografischen Gestaltung anwenden	Typografische Grundfunktionen – Texte importieren – Anlegen von Vollton und Prozessfarben – Tabellen gestalten – typografische Gestaltung – Laden von Bildern und Grafiken	Vgl. Lehrplan Typografie

Schulversuch **Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III**

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Medientechnik

Stand: 06.03.01/ru

L - 00/3217 09

3	Hard- und Software zur grafischen Gestaltung		40
3.1	Software zur grafischen Gestaltung anwenden	Grundfunktionen – Vektoren und Pixelgrafik – Anlegen von Vollton- und Prozessfarben – Füllungen und Verläufe – Nachzeichnen von Vorlagen – Modifikationen und Effekte für Schriften und Objekte	Vgl. Lehrplan Grafik-Design Bezierkurven, Autotracing, Farbscalen etc. Kalibrieren eines Monitors
4	Hard- und Software zur elektronischen Bilddatenerfassung		40
4.1	Software zur elektronischen Erfassung von Objekten und Aufsicht- und Durchsichtvorlagen anwenden	Grundlagen Auslösung Rasterweite Farbtiefe Kompressionsverfahren Datenformate Elektronische Texterkennung	Scannen von Aufsicht- und Durchsichtvorlagen Gerasterte Vorlagen, digitales Fotografieren, Videoeinzelbilder digitalisieren, OCR
4.2	Software zur Be- und Weiterverarbeitung von elektronischen Bilddaten anwenden	Grundfunktionen – Farbsysteme – Bild und Farbkorrektur – Retusche – Composing – Freistellen – kreative Gestaltungsmöglichkeiten	Filter und Effekte Hilfsprogramme
5	Hard- und Software zur Layouterstellung		20
5.1	Software zur Erstellung von Layout anwenden	Stilvorlagen Musterseiten Importieren von Grafiken und Bildern Bibliotheken	Gestaltungsraster

6	Medientechnik		10
6.1.	Die Druckindustrie und ihre Bedeutung aufzeigen	Bedeutung – wirtschaftlich – kulturell Berufe	Tätigkeitsmerkmale
6.2	Print- und Nonprintmedien beschreiben	Analyse Aktualität Qualität Ökonomie Ökologie	Internet, Videotext
6.3	Vorlagen- und Reproherstellung beschreiben	Arten Herstellung Qualität Reproduktionsgeräte Materialien Farbseparation	Scanner, Computer

7	Druckverfahren und Druckformherstellung		20
7.1	Bedeutende Druckverfahren beschreiben und zuordnen	Druckprinzipien Druckarten Drucktechnische Merkmale Druckprodukte	Hochdruck, Flachdruck, Tiefdruck, Durchdruck Computer to press Drucktechnische Merkmale Besichtigung einer Druckerei
7.2	Druckformherstellung beschreiben	Einteilungsbogen Druckformen Kontrolle	Ausschießregeln, Andruck
7.3	Die Wirkung von Licht und Farbe erfassen	Zusammenhang von Licht und Farbe Additive und subtraktive Farbmischung Farbsysteme Colormanagement Vierfarbenprozess Sonderfarben	

Schulversuch **Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III**

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Medientechnik

Stand: 06.03.01/ru

L - 00/3217 09

8	Hard- und Software zur Gestaltung interaktiver Anwendungen		50
8.1	Grundlagen zur Funktionsweise und Anwendungsmöglichkeiten von Software zur Gestaltung interaktiver Anwendungen aufzeigen	Multimedia Datenfernübertragung Datenformate	Medienintegration und Interaktivität, Softwareergonomie, Modem, ISDN etc., Protokolle, Internet- und Online-Dienste, Austauschformate, Online-Datenformate
8.2	Software für Screendesign anwenden	Bildschirmtypografie Bildschirmgrafik Interaktive Anwendungen Erstellen einer Beispielanwendung	Mediendidaktik und Mediendesign Wirkungen und Gestaltung Benutzerführung, Hypertext, WWW-Page
9	Autorensysteme		40
9.1	Die Funktion eines Autorensystems erfassen und anwenden	Projektmanagement und Arbeitsvorbereitung Gestalten mit Text, Grafik, Bild, Ton und Bewegtbild Erstellen eines Prototyps	Fächer übergreifende Projektarbeit mit den Lehrplänen Grafik-Design, Typografie und Fotodesign

10 Druckweiterverarbeitung 4

10.1	Werkstoffe und Techniken zuordnen und beschreiben	Akzidenzen Broschüren Bücher Verpackung Techniken	Schneiden, Falzen, Stanzen, Perforieren, Rillen, Heften, Binden, Kaschieren
------	---	---	---

11 Bedruckstoffe 8

11.1	Die Papierherstellung beschreiben	Rohstoffe Aufbereitungsverfahren Bedruckbarkeit Papier- und Kartonsorten	Faserstoffe, Hilfsstoffe Lauf- und Dehnrichtung Papierführung
------	-----------------------------------	---	---

12 Produktionsablauf 6

12.1	Produktionsablauf beschreiben	Briefing Produktionsablauf Drucktechnische Merkmale Druckprodukte	Von der Idee bis zum Druckprodukt Fächer übergreifende Projektarbeit
------	-------------------------------	--	---

13 Nonprintmedien 12

13.1	Nonprintmedien zuordnen und beschreiben	Arten Anwendungen	CD, Internet
13.2	Multimedia-Anwendungen planen	Gestaltungsmöglichkeiten	Zielgruppen

Schulversuch Landesinstitut für Erziehung und Unterricht – Abteilung III

Schulart: Berufskolleg für Grafik-Design

Fach: Medientechnik

Stand: 06.03.01/ru

L - 00/3217 09

14	Hard- und Software zur Cross-Media-Produktion		90
14.1	Hard- und Software für Cross-Media-Produktionen anwenden	Projektorientierte Umsetzung – Druckvorlage – elektronisches Offline-Produkt	Fächer übergreifende Projektarbeit mit den Lehrplängen Grafik-Design, Typografie und Fotodesign WWW-Dienst