



Hessisches Kultusministerium



HESSEN



Berufliche Schulen  
des Landes Hessen

**Lehrplan**  
**Zweijährige Fachschule**

**Fachbereich Gestaltung**

**Fachrichtung**  
**Werbe- und Mediendesign**

**Fachrichtungsbezogener Bereich**

Impressum:

Herausgeber:  
Hessisches Kultusministerium  
Luisenplatz 10, 65185 Wiesbaden

Lehrpläne für Berufliche Schulen  
Zweijährige Fachschulen  
Fachbereich Gestaltung

Fachrichtung Werbe- und Mediendesign  
Fachrichtungsbezogener Bereich

Erscheinungsjahr: 2011

Die Lehrpläne können über den Hessischen Bildungsserver unter  
<http://berufliche.bildung.hessen.de>  
abgerufen werden.

## Inhaltsverzeichnis

Vorbemerkungen.....	1
Bildungsauftrag der Fachschulen .....	1
Didaktische Grundsätze.....	2
Organisatorische Umsetzung der lernfeldorientierten Weiterbildung .....	3
Struktur des Lehrplans.....	4
Berufliche Anforderungen und Weiterbildungsziele in der Fachrichtung Werbe- und Mediendesign .....	4
Studentafel .....	6
Fachrichtungsbezogener Bereich.....	7
Mathematik .....	7
Lernfeld 1: Marketingkonzeptionen entwickeln und Kreativitäts- techniken anwenden .....	10
Lernfeld 2: Vernetzte Computer konfigurieren und als Werkzeug für betriebswirtschaftliche Arbeitsabläufe einsetzen .....	11
Lernfeld 3: Auftragsorganisation und Projektmanagement anwenden .....	12
Lernfeld 4: Buchführung und Kalkulationen durchführen.....	13
Lernfeld 5: Bildkonzeptionen analysieren und Bild- und Textlayouts entwickeln.....	14
Lernfeld 6: Gestaltungskonzepte präsentieren und Mappen erstellen.....	15
Lernfeld 7: Mit Kamera- und Beleuchtungstechnik fotografisch gestalten .....	16
Lernfeld 8: Grafiken erzeugen, Bilder und Texte für die Print- und Nonprintproduktion aufbereiten.....	17
Lernfeld 9: Printmedien unter Berücksichtigung von Verfahrens- techniken und Werkstoffwahl gestalten.....	19
Lernfeld 10: Webseiten herstellen und Animationen sowie Video- und Audioinhalte integrieren.....	20
Lernfeld 11: Raumkonzepte analysieren und entwerfen.....	22
Projektarbeit .....	23

## Vorbemerkungen

### Bildungsauftrag der Fachschulen

Leitidee beruflicher Bildung und damit auch in der Fachschule ist die Mitgestaltung des wirtschaftlich-technischen Wandels in sozialer und ökologischer Verantwortung.

Die Weiterbildungsaufgabe der Fachschule entwickelt und konkretisiert sich im Spannungsfeld von Bildung/Qualifikation, Arbeit/Arbeitsorganisation und Technik/Wirtschaft.

Ziel der Weiterbildung an zweijährigen Fachschulen ist es, Fachkräfte mit geeigneter Berufserfahrung zur Bewältigung betriebswirtschaftlicher, technisch-naturwissenschaftlicher und künstlerischer Aufgaben sowie für Führungsaufgaben im mittleren Funktionsbereich zu befähigen.



Technik/Wirtschaft und Arbeit sind unterschiedliche didaktische Bezugspunkte für die Weiterbildung der Studierenden an zweijährigen Fachschulen, wobei die gegenwärtigen und zukünftigen Arbeitszusammenhänge und die daraus resultierenden Qualifikationsanforderungen die wesentliche Perspektive darstellen. Technik und Wirtschaft soll verantwortlich mitgestaltet werden, wenn man sie als Einheit des technisch sowie wirtschaftlich Möglichen und des Gewollten beziehungsweise des gesellschaftlich Notwendigen, des sozial und ökologisch Wünschbaren begreift.

Bildung und Weiterbildung der Studierenden an zweijährigen Fachschulen sollten deshalb die Gestaltungs- und Handlungsfähigkeit gerade gegenüber unvorhergesehenen und unvorhersehbaren Veränderungen in der Arbeitswelt wie in der persönlichen und beruflichen Biografie fördern.

Was die Studierenden zur Gestaltung ihrer persönlichen, beruflichen und gesellschaftlich politischen Identität benötigen, sind vor allem Humankompetenz, Fachkompetenz, Sozialkompetenz sowie Lernkompetenz.

**Humankompetenz** bezeichnet die Bereitschaft und Befähigung, 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.

**Fachkompetenz** umfasst u. a. die Fähigkeit und Bereitschaft, berufliche Aufgaben- und Problemstellungen selbstständig und kooperativ, fachgerecht und methodengeleitet zu bearbeiten und die Qualität des Arbeitsprozesses und der Arbeitsergebnisse zu beurteilen. Im Zusammenhang des wirtschaftlich-technischen und arbeitsorganisatorischen Wandels beinhaltet die Fachkompetenz stärker als bisher auch Methodenkompetenz. Für ein selbsttätiges, ziel- und planmäßiges Vorgehen bei der Erfüllung beruflicher Aufgaben wird die Fähigkeit benötigt, Arbeitsverfahren und Lösungsstrategien auszuwählen, adäquat anzuwenden und angemessen weiterzuentwickeln.

**Sozialkompetenz** wird als Fähigkeit verstanden, soziale Beziehungen und Interessen, die soziale Ordnung im Zusammenleben und Möglichkeiten ihrer Mitgestaltung zu erfassen und umzusetzen. Von wesentlicher Bedeutung sind dabei kommunikative und kooperative Fähigkeiten, d. h. sich mit anderen verantwortungsbewusst auseinanderzusetzen und zu verständigen sowie mit ihnen im Team zusammenzuarbeiten.

Die Notwendigkeit der lebenslangen Weiterbildung verlangt die Förderung der individuellen Lernfähigkeit und -bereitschaft sowie die Selbsttätigkeit der Lernenden (lebensbegleitendes und selbstorganisiertes Lernen). Zur **Lernkompetenz** gehören z. B. die Fähigkeit und Bereitschaft zur gedanklichen Durchdringung des eigenen Tuns, zum analytischen, vernetzten und reflexiven Denken und Handeln sowie zum Verstehen und Interpretieren sozialer Beziehungen und Interaktionsprozesse.

Angesichts der Globalisierung, der vielfältigen kulturellen Einflüsse in unserer Gesellschaft und einer veränderten Arbeitswelt gewinnt die Fähigkeit und Bereitschaft zu gegenseitiger Verständigung und gegenseitigem Verständnis zunehmend an Bedeutung. Vor diesem Hintergrund ist interkulturelle Kompetenz im Rahmen der Fachschulausbildung, die Fremdsprachenkenntnisse einschließt, auszubauen.

### **Didaktische Grundsätze**

Der beschriebene Bildungsauftrag der Fachschule erfordert ein didaktisches Verständnis, nach dem individuelles und kooperatives Lernen über Gestaltungsprozesse organisiert und gefördert wird.

Grundlage ist ein Verständnis von Unterricht als dynamischem Interaktionsprozess von Lernenden und Lehrenden und zwischen den Lernenden. Bildung und Qualifizierung sollen in einem an der Leitidee verantwortlicher Mitgestaltung von Arbeit, Technik und Wirtschaft orientierten Unterricht integriert werden.

Unterricht ist deshalb als kooperativer Lernprozess zu gestalten, der sich durch Nähe zur beruflichen Praxis und zu den beruflichen Aufgaben und Problemstellungen sowie durch Offenheit für regionale und situative Gegebenheiten auszeichnet.

Ebenfalls sollte er ein kommunikativer Reflexionsprozess sein, der sich in der notwendigen Distanz zur Praxis vollzieht. Ziel ist die Aufarbeitung beruflicher und außerberuflicher Erfahrungen. Es geht um den systematischen, strukturierenden Erkenntnisgewinn, um Einsicht und Verstehen wie auch um kreatives Gestalten.

Didaktische Grundsätze dieses Unterrichtsverständnisses sind

- Subjekt- und Erfahrungsorientierung einerseits,
- Anwendungsbezug und Berufsqualifizierung andererseits.

Didaktische Bezugspunkte sind konkrete Handlungen,

- die sich aus betrieblichen Geschäftsprozessen und beruflichen Arbeitsprozessen ergeben,
- die von den Studierenden selbstständig geplant, durchgeführt, überprüft, gegebenenfalls korrigiert und schließlich bewertet werden,
- die ein ganzheitliches Erfassen der betrieblichen und beruflichen Wirklichkeit fördern, z. B. technische, sicherheitstechnische, ökonomische, rechtliche, ökologische, soziale Aspekte einbeziehen,
- welche die Erfahrungen der Studierenden integrieren und in Bezug auf ihre gesellschaftlichen Auswirkungen reflektieren,
- die auch soziale Prozesse sowie unterschiedliche Perspektiven der Berufs- und Lebensplanung einbeziehen.

### Organisatorische Umsetzung der lernfeldorientierten Weiterbildung

Für die Umsetzung des Lehrplans müssen folgende Rahmenbedingungen gegeben sein:

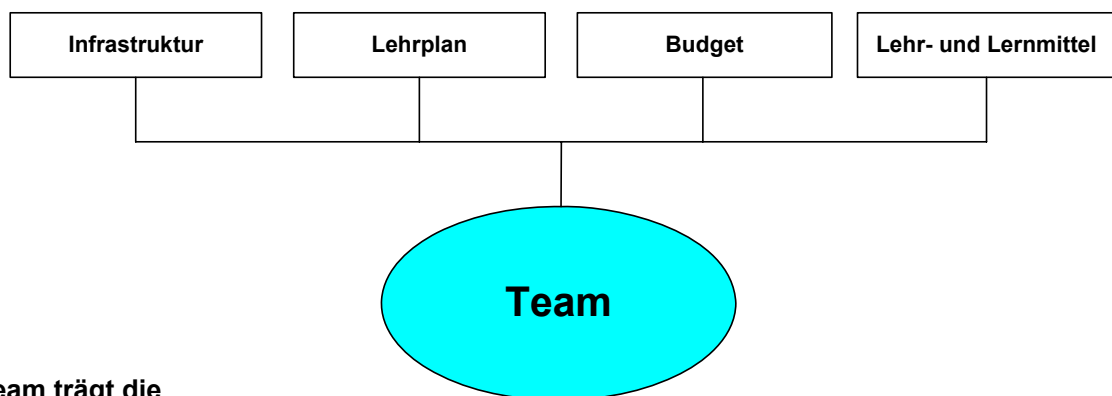
- Lernfeldübergreifende Kooperationen der am Lernprozess beteiligten Personen
- Flexible Arbeits- und Organisationsformen an der Schule
- Beteiligung der Lehrerteams an der organisatorischen Planung und Umsetzung
- Kooperationen mit Betrieben

Darüber hinaus sollen die Studierenden die Möglichkeit erhalten, die Lernprozesse eigenverantwortlich mit zu gestalten.

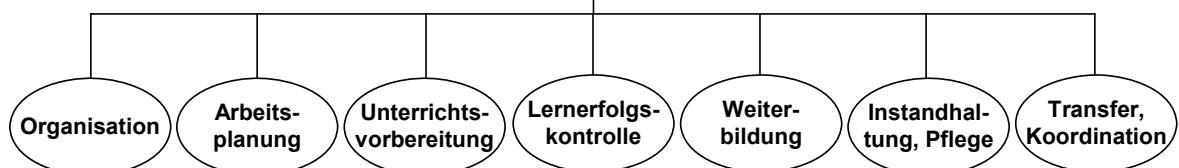
Unterrichtsplanungen, die sich auf konkrete berufliche Erfahrungssituationen der Studierenden beziehen, sind ausdrücklich gefordert. Dabei ist es im Sinne der Entwicklung eines Fachschulprofils günstig, die Unterrichtsvorhaben auf die besonderen Bedingungen der Studierenden und die regionalen Strukturen abzustimmen.

Beispiel für eine Teamentwicklung in der Fachschule

#### Das Team erhält



#### Das Team trägt die Verantwortung für



Die Teams haben die Aufgabe, die im Lehrplan ausgewiesenen beispielhaften Inhalte entsprechend den technischen, wissenschaftlichen, wirtschaftlichen und gesellschaft-

lichen Gegebenheiten und Entwicklungen anzupassen, fortzuschreiben und flexibel zu handhaben.

### **Struktur des Lehrplans**

Die formale Struktur dieses Lehrplans wird durch die Rahmenvereinbarung über Fachschulen (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 07.11.2002) und durch die "Verordnung über die Ausbildung und Prüfung an Ein- und Zweijährigen Fachschulen" (01.08.2011) des Hessischen Kultusministeriums vorgegeben.

Aus diesen Rechtsgrundlagen ergibt sich eine Unterscheidung von Pflichtbereich, Wahlpflichtbereich und Wahlbereich. Der Pflichtbereich beinhaltet Fächer, Lernfelder und die Projektarbeit. Im Folgenden wird nur der Teil des Pflichtbereiches berücksichtigt, der sich auf den fachrichtungsbezogenen Bereich bezieht.

In den einzelnen Lernfeldern wird die berufliche Handlungskompetenz, die am Ende des Lernprozesses in einem Lernfeld erwartet wird, umfassend beschrieben. Dabei werden der didaktische Schwerpunkt und die Anspruchsebene des Lernfeldes zum Ausdruck gebracht.

Die Kompetenzbeschreibungen orientieren sich an der Befähigung des staatlich geprüften Designers/der staatlich geprüften Designerin selbstständig und/oder im Team in kreativen und technischen Tätigkeitsfeldern zu arbeiten und darin Managementaufgaben der mittleren Führungsebene von Unternehmen unterschiedlicher Branchen zu übernehmen.

Die in den Lernfeldern ausgewiesenen Inhalte sind beispielhaft und nicht detailliert ausformuliert. Sie beschränken sich auf wesentliche Aspekte und sind an die ständigen Veränderungen der beruflichen Wirklichkeit anzupassen.

Das Prinzip „Design“ ist in allen Lernfeldern gefordert. Die Vernetzung zwischen den Lernfeldern geschieht über Kernprodukte, die jeder Studierende während der zwei Jahre erarbeiten muss. Diese werden als Entwurf, Muster, Prototyp oder Dokumentation ausgeführt.

Der Sammelpunkt der Kernprodukte befindet sich im Lernfeld „Gestaltungskonzepte präsentieren und Mappen erstellen“ in der Dokumentationsmappe, die selbst ein Kernprodukt ist.

Kernprodukte:

- Unternehmensdarstellung in Form einer Geschäftsausstattung
- Verpackung für ein vorgegebenes Objekt
- Plakat und Anzeige für Veranstaltung
- Messeauftritt oder Showroom einer Organisation
- Webauftritt einer kleinen Organisation
- Projektarbeit
- Dokumentationsmappe

### **Berufliche Anforderungen und Weiterbildungsziele in der Fachrichtung Werbe- und Mediendesign**

Die Medien- und Kommunikationsbranche ist in einer permanenten Veränderung. Qualifizierte Arbeitskräfte werden nicht nur in den Kernbereichen der Medienproduktion und -anwendung, sondern auch in der großen Peripherie der ausschließlichen Anwender benötigt.

Mit dem Abschluss als „Werbe- und Mediendesigner“ bestehen zahlreiche berufliche Perspektiven durch höhere Flexibilität auf dem Arbeitsmarkt, durch Erweiterung des

engen beruflichen Rahmens auf den aktuellen Stand von Gestaltung, Betriebswirtschaft, Marketing und Technik:

- Ausbilder
- Freelancer
- Trainee
- Medienproduktioner
- Berufsschullehrer
- Verkäufer/Fachberater Zulieferindustrie
- Grafik-/Screen-/Webdesigner
- Projektassistent/ Projektleiter
- Layouter
- Artdirektor
- Firmengründung
- Assistant Visual Merchandising.

Die allgemeine Fachhochschulreife für ein Bachelor-Studium an Hochschulen und Fachhochschulen kann durch Zusatzunterricht und Prüfung in Mathematik oder Englisch erworben werden. Durch den „Staatlich geprüften Designer“ kann ein Einstieg in ein Bachelor-Studium erfolgen.



**Studentafel**

	Unterrichtsstunden	
	1. Aus- bildungs- abschnitt	2. Aus- bildungs- abschnitt
<b>PFLICHTBEREICH</b>		
<b>Allgemeiner Bereich</b>		
<b>Aufgabengebiet Sprache und Kommunikation</b>		
Deutsch	80	80
Englisch	120	80
<b>Aufgabengebiet Gesellschaft und Umwelt</b>		
Politik, Wirtschaft, Recht und Umwelt	80	80
<b>Aufgabengebiet Personalentwicklung</b>		
Berufs- und Arbeitspädagogik I	40	-
<b>Fachrichtungsbezogener Bereich</b>		
Mathematik		120
<b>Lernfelder</b>		
Marketingkonzeptionen entwickeln und Kreativitätstechniken anwenden		120
Vernetzte Computer konfigurieren und als Werkzeug für betriebswirtschaftliche Arbeitsabläufe einsetzen		160
Auftragsorganisation und Projektmanagement anwenden		80
Buchführung und Kalkulationen durchführen		200
Bildkonzeptionen analysieren und Bild- und Textlayouts entwickeln		200
Gestaltungskonzepte präsentieren und Mappen erstellen		120
Mit Kamera- und Beleuchtungstechniken fotografisch gestalten		80
Grafiken erzeugen, Bilder und Texte für die Print- und Nonprintproduktion aufbereiten		160
Printmedien unter Berücksichtigung von Verfahrenstechniken und Werkstoffwahl gestalten		200
Webseiten herstellen und Animationen sowie Video- und Audioinhalte integrieren		160
Raumkonzepte analysieren und entwerfen		200
Projektarbeit		200
<b>WAHLPFLICHTBEREICH</b>		
Mathematik <sup>1)</sup>	-	80
Unternehmensführung und Existenzgründung	-	80
<b>WAHLBEREICH</b>		
Berufs- und Arbeitspädagogik II	40	40
Ergänzungen und Vertiefungen des Pflichtbereiches bis	40	40

1) Schriftliches Prüfungsfach für den Erwerb der Fachhochschulreife. „Kompetenzen“ und „Beispielhafte Inhalte“ orientieren sich an den hessischen Lehrplänen für die Fachoberschule der entsprechenden Fachrichtung bzw. des entsprechenden Schwerpunktes.

**Fachrichtungsbezogener Bereich****Mathematik**

Zeitrichtwert: 120 Stunden

**Einsatz algebraischer Verfahren zur Lösung technischer Problemstellungen****Kompetenzen**

Die Studierenden lösen technische Problemstellungen mit Hilfe von Formelsammlungen, elektronischen Rechnern und anderen Hilfsmitteln in den Bereichen der reellen Zahlen unter Beachtung der elementaren Rechengesetze.

Sie wenden Potenzen und Wurzeln zur Berechnung von Daten in der Druckvorstufe an z. B. Pixelberechnung, Auflösungsberechnung, Datentiefe. Sie setzen Prozentrechnung und Logarithmen als Rechenhilfsmittel für Kalkulation und kaufmännisches Rechnungswesen ein.

Sie nutzen Rechenvorteile durch Strukturieren und Ordnen und bewerten die Gültigkeit von Ergebnissen unter Einbezug der gegebenen Rahmenbedingungen. Sie formulieren adäquate Formeln und benutzen diese als Hilfsmittel für die rechnergestützte Kalkulation.

**Beispielhafte Inhalte**

- Bruchrechnung
- Prozentrechnung
- Konstante, Variable, Term
- Potenzen, Wurzeln,
- Logarithmen

**Beschreibung und Lösung technischer Problemstellungen mit Funktionen****Kompetenzen**

Die Studierenden erwerben funktionales Denken bei der Erfassung von mathematischen Zusammenhängen und benutzen mathematische Methoden, um diese zu formulieren. Sie stellen Abhängigkeiten grafisch dar und setzen Rechner ein, um funktionale Zusammenhänge zu visualisieren.

Sie modellieren reale Zusammenhänge bei der Lösung wirtschaftlicher, technischer und physikalischer Problemstellungen.

Sie analysieren ihre Ergebnisse und verwenden die mathematische Fachsprache bei der Präsentation ihrer Lösungen.

**Beispielhafte Inhalte**

- Elementare Funktionseigenschaften
- Lineare Funktionen
- Quadratische Funktionen
- Lösung lineare Gleichungssysteme mit mehreren Unbekannten
- Funktionsgleichungen aus Text - und Sachzusammenhängen
- Potenzfunktionen
- Ganzrationale Funktionen
- Exponentialfunktion, Logarithmusfunktion

**Beschreibung technischer Vorgänge und Fragestellungen mit Differential – und Integralrechnung****Kompetenzen**

Die Studierenden beschreiben technische Vorgänge und Fragestellungen mit Hilfe von Differential- und Integralrechnung und interpretieren die mathematischen Zusammenhänge in Bezug auf die vorliegende Problemstellung.

Sie lösen einfache Optimierungsaufgaben und berechnen Flächen und Momente bei technischen Aufgabenstellungen.

**Beispielhafte Inhalte**

- Grenzwertbegriff und Stetigkeit
- Definitionsbereich
- Steigungsbegriff
- Asymptotisches Verhalten von Funktionen
- Differenzenquotient, Differentialquotient
- Ableitungsregeln
- Extremwertberechnung
- Flächenberechnung

**Einsatz statistischer Methoden in Messtechnik und Qualitätsmanagement****Kompetenzen**

Die Studierenden setzen statistische Methoden in Qualitätsmanagement und in Messtechnik im Bereich Werkstoffkunde und Regelungstechnik der Druckmaschine ein. Sie analysieren die Daten und bewerten die Ergebnisse.

**Beispielhafte Inhalte**

- Erfassen, Darstellen und Aufbereiten statistischer Daten
- Statistische Kenngrößen z. B. Mittelwerte, Streuungsmaße
- Interpretieren und Bewerten von Kenngrößen
- Ausgleichsgerade, Regression, Korrelation.

<b>Lernfeld 1:</b>	<b>Marketingkonzeptionen entwickeln und Kreativitätstechniken anwenden</b>
--------------------	--

Zeitrichtwert:	120 Stunden
----------------	-------------

**Kompetenzen**

Die Studierenden zeigen an Beispielen auf, dass Marketing immer mehr zum Ausgangspunkt für eine moderne Unternehmenspolitik und somit auch der Produktgestaltung geworden ist.

Sie entwickeln Marketingkonzepte auf der Grundlage der absatzpolitischen Instrumente. Sie beziehen die Rahmendaten des Marktsegmentes und die Verhaltensweisen der Kunden ein.

Die Studierenden wenden Kreativtechniken zur Ideenfindung bei der Konzeptentwicklung an.

**Beispielhafte Inhalte**

Grundlagen Marketing:

Marktorientierte Unternehmensführung, Kundenorientierung, Marketing-Mix, Marktforschung, Primärforschung, Sekundärforschung, Kaufverhalten von Konsumenten, Kaufentscheidungen von Unternehmen, Marktsegmentierung, Marktpositionierung

Produkt:

Produktzyklus, Innovation, Verpackung, Dienstleistung

Preis:

Preisfindung, Preisstrategie

Kommunikation:

Werbung, Verkaufsförderung, Verkaufsgespräch, Public Relations, Werberecht

Distribution:

Absatzwege

Kreativitätstechniken:

- Grundlagen des kreativen Denkens:  
Problemkategorien erkennen, Ziele definieren (Problemlösung, Ideenentwicklung, Teamressourcenbündelung), Kreative Typologien
- Der kreative Prozess (Phasen und Steuerung):  
Prozessmodelle, Kreativmethodiken/-strategien
- Kreativtechniken:  
Chaotisch-intuitive und strukturiert-systematische Kreativitätstechniken, Typologiemodelle
- Planung und Durchführung eines Ideenfindungs-Workshops:  
Leitfragen, Kreativen Prozess, Kreativtechniken
- Anwendungsbereiche:  
Kreativteams, Produktentwicklung, Messestand, Kooperation mit PR- und Marketingabteilungen von Firmen

**Lernfeld 2:                    Vernetzte Computer konfigurieren und als Werkzeug für betriebswirtschaftliche Arbeitsabläufe einsetzen**

Zeitrichtwert:                160 Stunden

**Kompetenzen**

Die Studierenden unterscheiden Hardwarekomponenten in ihrer Beschaffenheit und Arbeitsweise, beheben Funktionsstörungen und treffen Kaufentscheidungen.

Sie entwerfen und realisieren branchentypische Netzwerke.

Die Studierenden wenden DIN-Normen innerhalb der Branche zur normgerechten, rationellen Textverarbeitung an.

Sie visualisieren Unternehmenssituationen mit Organigrammen und Diagrammen.

Die Studierenden stellen betriebswirtschaftliche Handlungssituationen mit Tabellenkalkulation dar.

Sie konzipieren, erstellen und optimieren Präsentationen, setzen dabei multimediale Inhalte wirkungsvoll ein. Sie bewerten die Qualität einer Präsentation innerhalb eines Vortrags.

Die Studierenden erwerben Expertenzertifikate.

**Beispielhafte Inhalte**

- Funktionsweise von Software und Arbeitsweise von Betriebssystemen
- Hardwarebestandteile von PCs und Netzwerken
- Netzwerkarchitekturen, -protokolle und -schnittstellen
- DIN-Normen, Textbausteine und Serienbriefe
- Multimediale Präsentationen:  
Audio, Bilddaten, Video, Animation, Zielgruppenpräsentationen
- Tabellenkalkulation:  
Funktionen, Zielwertsuche, Szenariomanager, Diagramme, Formulare, Datenbanken
- OLE-Elemente in Office-Anwendungen

<b>Lernfeld 3:</b>	<b>Auftragsorganisation und Projektmanagement anwenden</b>
Zeitrichtwert:	80 Stunden

**Kompetenzen**

Zur Steuerung von Aufträgen richten die Studierenden einen Modellbetrieb ein. Sie wenden die erarbeiteten Inhalte über diesen Modellbetrieb praxisnah an und erarbeiten Vorschläge zur Verbesserung. Sie analysieren die Schwachstellen in dem Unternehmen und reflektieren ihre Vorgehensweise anhand Struktur, Planung, Steuerung, Kontrolle und Analyse.

Neuartige Aufträge planen die Studierenden mit den Methoden des Projektmanagements.

**Beispielhafte Inhalte**

Auftragssteuerung

- Organisation und Anfrage
- Vorkalkulation und Angebot
- Auftragseingang und Terminierung
- Auftragsbearbeitung und -begleitung
- Auftragsabschluss und Dienst nach dem Verkauf

**Projektmanagement**

- Grundlagen des PM
- Projektstart
- Phasenmodelle
- Strukturierung
- Ablauf- und Terminplanung
- Netzplantechnik
- Einsatzmittel- und Kostenplanung
- Projektsteuerung mit Projektfortschrittsmessung
- Projektkostenkontrolle
- Meilenstein- und Kostentrendanalyse
- Berichtswesen
- Aufgaben und Kompetenzen des Projektleiters

**Lernfeld 4: Buchführung und Kalkulationen durchführen**  
Zeitrichtwert: 200 Stunden**Kompetenzen**

Die Studierenden wenden die gesetzlichen Grundlagen in der Buchführung an. Sie führen die doppelte Buchführung aufgrund von Geschäftsfällen in Bestands- und Erfolgskonten durch. Sie schließen Konten ab und erstellen einfach strukturierte Bilanzen. Hierzu analysieren sie die Bilanzen und ermitteln die Bilanzkennzahlen.

Aufgrund der Kosten- und Leistungsgrundlagen des Bundesverbandes Druck erstellen die Studierenden einen eigenen Haustarif. Sie erstellen Vorkalkulationen für einfache Druckerzeugnisse und führen Verfahrensvergleiche, Nachkalkulationen und Auftragsanalysen durch.

Die Studierenden analysieren kommerzielle Kalkulationsprogramme und wenden diese an. Sie erarbeiten sich Kenntnisse über die Arbeitsabläufe zur Produktion von Non-Print-Medien und über die Multimedia-Kalkulation.

Sie ermitteln Designhonorare nach den Kalkulationshilfen der Berufsverbände „Bund Deutscher Grafik-Designer“ (BDG) und dem Vergütungstarif Design der „Allianz deutscher Designer“ (AGD).

**Beispielhafte Inhalte**

## Buchführung

- Aufgaben der Buchführung und deren Einordnung in das Rechnungswesens
- Gesetzlicher Rahmen für die Buchführung
- Buchhaltung im Rahmen einer Geschäftseröffnung
- Buchen von Geschäftsfällen in die Bestands- und Erfolgskonten
- Schlussbilanz
- Buchhaltung mit Hilfe eines PC-Anwender-Programms

## Medienkalkulation

- Haustarif – Kosten- und Leistungsgrundlagen des Bundesverbandes Druck
- Vorkalkulation ausgesuchter Druckmuster:  
Plakate, Faltprospekte, Hefte, Broschüren
- Einteilungsbogen, Ausschließen, Zeitwert- und Kostenermittlung,  
Materialberechnung
- Vergleichskalkulation, Bausteinkalkulation, Grenzauflagenermittlung
- Nachkalkulation und Auftragsanalyse
- Arbeitsablaufplanung für die Herstellung eines Multimediaproduktes:  
CD, Website
- Vor- und Nachkalkulation von Multimediaprodukten
- Pauschal- oder Festpreisvergütung
- Vergütung nach variablen Berechnungsmaßstäben (leistungs-,  
nutzungsbezogen, erfolgsabhängig)
- Honorarempfehlungen der Berufsverbände:  
BDG-Kalkulationssystem DesignHonorar, Vergütungstarifvertrag Design  
StDSt/AGD
- Individuelle Kalkulation von Designhonoraren
- Berechnungsfaktoren individueller Stundensatz, Zeitaufwand, Nutzungsfaktoren



**Lernfeld 5: Bildkonzeptionen analysieren und Bild- und Textlayouts entwickeln**

Zeitrichtwert: 200 Stunden

**Kompetenzen**

Die Studierenden erfassen an Beispielen aus der Malerei, der Fotografie und der Werbung Konzeptionen der Bildgestaltung. Dabei verwenden sie inhaltlich symbolische, formalästhetische, psychologisch strategische und funktional zielorientierte Gesichtspunkte. Insbesondere gehen sie auf allgemeine Prinzipien der Farben-, Formen- und Kompositionslehre sowie nicht regelorientierte, werkimmanente Gestaltungsgegebenheiten ein. Die Studierenden zeigen auf, dass die kreative Lösung Ergebnis einer kontinuierlichen Entwicklung mit gestaltungstheoretischem Hintergrund ist. Sie stellen die Konzeptionen verbal, visuell und schriftlich vor und erörtern diese kritisch.

Die Studierenden wenden die gestalterischen Ausdrucksformen bei fachbezogenen Aufträgen zielorientiert und sicher an. Sie setzen mit Hilfe von Layouttechniken die Ideen schnell und prägnant um.

Sie präsentieren und leiten ihre Gestaltungskonzeptionen marketingorientiert ab.

**Beispielhafte Inhalte**

- Kriterien der Bildbetrachtung
- Wahrnehmungsgesetze
- Farbenlehre
- Konstante und Variable in der Bildwahrnehmung
- Gestaltungstheorie
- Funktionen der Farbe im Wandel der Zeiten und Kulturen
- Typografie
- Layouttechniken
- Auswahl der gestalterischen Mittel
- Briefing, Zeitmanagement und stringente Projektabwicklung
- Praxisorientierte Entwurfsaufgaben
- Individuelle Steigerung der Leistung und Ausdrucksform
- Teamfähigkeit
- Präsentation

**Lernfeld 6: Gestaltungskonzepte präsentieren und Mappen erstellen**  
Zeitrichtwert: 120 Stunden**Kompetenzen**

Die Studierenden beschreiben und unterscheiden Präsentations- und Bewerbungssituationen. Sie stellen Bewerbungs- und Dokumentationsmappen zusammen.

Sie reflektieren die Unterschiedlichkeit der beruflichen Profile in der Werbe- und Medienbranche und setzen diese in Bezug zu ihrer Qualifikation und Perspektive.

Sie präsentieren mit unterschiedlichen Medien, nutzen unterschiedliche Software und setzen Veranstaltungstechnik ein.

**Beispielhafte Inhalte**

## Situationen

- Verkauf, Beratung, Vortrag, Bewerbung
- Orte: Messe, Ausstellung, Werbeagentur, Designagentur, Verlag, Redaktion, Institution/Unternehmen, Hochschulen, Studio, frei schaffende Designer
- Mappenprüfung

## Bewerbungsmappe

- Individuelle künstlerisch-gestalterische Arbeiten
- Studiengangbezogene Mappengestaltung

## Dokumentationsmappe

- Unternehmensdarstellung in Form einer Geschäftsausstattung
- Verpackung für ein vorgegebenes Objekt
- Plakat und Anzeige für Veranstaltung
- Messeauftritt oder Showroom einer Organisation
- Webauftritt einer kleinen Organisation
- Projektarbeit

## Präsentationsmedien

Anschauungsobjekte, Skizzenblock, Tafelbild, Overhead, Flip-Chart, PIN- Wand, Computer, Beamer, Video, Dia

## Multimediale Anwendungen

- Branchenübliche Präsentationssoftware
- Animationstechniken für Offline- und Onlineproduktionen
- Erstellung von Standbild- und Bewegtbildsequenzen
- Formate präsentationsorientiert zusammenfügen

## Rhetorik

- Bedeutung und Schulung von Gestik und Mimik
- Sprach- und Artikulationstraining
- Bewältigung von Stress-Situationen

## Veranstaltungstechnik

- Grundlagen der Akustik: Schall, Pegel, technische Kenngrößen
- Zielgerichteter Praxiseinsatz von Veranstaltungstechnik: Mikrofone, Mischpult, Verstärker, Lautsprecheranlagen
- Rhetorische Stilmittel
- Feedback

<b>Lernfeld 7:</b>	<b>Mit Kamera- und Beleuchtungstechnik fotografisch gestalten</b>
Zeitrichtwert:	80 Stunden

**Kompetenzen**

Die Studierenden lösen Aufgaben der Bildgestaltung, indem sie grundlegende professionelle Kamera-, Aufnahme- und Beleuchtungstechniken gestaltungsorientiert einsetzen.

Sie entwerfen schriftliche und zeichnerische Konzepte für fotografische Arbeiten und organisieren und koordinieren Material-, Geräte- und Personaleinsatz.

Die Studierenden beurteilen Fotos bezüglich ihrer technischen und gestalterischen Qualitäten. Sie analysieren fotografische Bildsprache und diskutieren Möglichkeiten der technischen Umsetzung anhand von Fotos der Sparten Fotodesign, Bildjournalismus und künstlerische Fotografie. Dabei lernen sie sowohl Werke alter Meister als auch Arbeiten von Vertretern der zeitgenössischen Fotografie kennen.

**Beispielhafte Inhalte**

Fotografische Grundlagen

- Kamera und Funktionsteile:  
Objektiv, Blende, Verschluss, Suchersysteme, Aufnahmesensor
- Belichtung = Blende x Zeit
- Kameratypen, Aufnahmesysteme
- Bildspeicher, Speicherformate, Bildqualität
- Emotionale Wirkung und technische Umsetzung:  
Aufnahmeabstand, Brennweite und Perspektive, Schärfentiefe, Weißabgleich

Studiofotografie

- Fach- und Mittelformatkamera, Studioblitzanlage
- Beeinflussung der Abbildungsperspektive und der Schärfentiefe mit der Fachkamera
- Beleuchtungstechnik und Lichtcharakteristik:  
Betonung der gewünschten emotionalen Bildwirkung durch „hartes“ oder „weiches“ Licht bzw. gerichtetes oder diffuses Licht
- Zuordnung des verschiedenen technischen Equipment zu typischen, professionellen Aufgabenstellungen
- Investitionen, Produktionsstufen, Zeit-, Material- und Personalaufwand; Kosten-Nutzen-Überlegungen

Fotografische Inhalte

- Portrait und Werbung
- Fotodesign, Bildjournalismus und klassische Fotografie
- Zeitgenössische und klassische Fotografen

<b>Lernfeld 8:</b>	<b>Grafiken erzeugen, Bilder und Texte für die Print- und Nonprintproduktion aufbereiten</b>
--------------------	--

Zeitrichtwert:	160 Stunden
----------------	-------------

**Kompetenzen**

Die Studierenden setzen Layout-Entwürfe mit Hilfe eines Grafik- oder Layoutprogrammes um.

Die Studierenden wenden die Grundlagen der elektronischen Bildbearbeitung an. Sie planen ihre Vorgehensweise unter Berücksichtigung des Produktionsprozesses.

Die Studierenden setzen geeignete Methoden des Colormanagements zur Standardisierung und Kontrolle ein.

Sie analysieren Strich- und Halbtonreproduktionen und leiten daraus Aussagen über Bildqualität, Bildauflösung und Farbaufbau ab.

Sie bereiten Bilder und Grafiken und Texte für die Datenausgabe vor.

Die Studierenden unterscheiden verschiedene Varianten eines Datenausgabe-Workflows und durchlaufen den Datenausgabeprozess vom Layout bis zur fertigen Druckplatte bzw. Webseite.

**Beispielhafte Inhalte**

## Grafikprogramm

- Funktionen/Zentralpalette: freie Linien, harmonische Linien, harmonische Formen aus geometrischen Grundformen
- Kurzbefehle/spezielle Kurzbefehle
- Hilfslinien und Ordnungsraster als Konstruktionshilfen, Arbeiten mit Ebenen
- Gruppierung und Verbindung von Elementen: Teilmengen, Schnittmengen, Morphing

## Grundlagen der Bildbearbeitung

- Arbeitsvorbereitung, Grundlagen in Hinblick auf den Produktionsprozess: Auflösung, Dateiformate, Farbmodus, Datentiefe
- Funktionen und Variationsmöglichkeiten von Zeichen- und Malwerkzeugen
- Möglichkeiten der Farb- und Tonwertkorrektur
- Erstellen von Auswahlen und Pfaden, Arbeiten mit Ebenen
- Bildexport in Hinblick auf die Verwendung in Layoutprogrammen

## Colormanagement

- Farbordnungen, Farbsysteme, Farbmeterik, Normlicht
- Geräteprofilierung, Farbseparation, Gamut Mapping
- Einstellung der Bild- und Layoutprogramme für Colormanagement
- Qualitätskontrolle: Softproof und Hardproof

**Bildanalyse**

- Vorlagenanalyse
- Digitale Bilddatenerfassung
- Bildoptimierung: Interpolation, Gradation, Tonwertanpassung
- Elektronische Rasterung, Rasterfrequenz, Rasterwinkelung

**Workflowmanagement**

- Übersicht über Workflowmanagementsysteme
- PostScript und PDF, Preflight
- Ausschließen mit professioneller Ausschließsoftware
- Datenausgabe über RIP auf unterschiedliche Datenausgabegeräte

**Lernfeld 9: Printmedien unter Berücksichtigung von Verfahrenstechniken und Werkstoffwahl gestalten**

Zeitrichtwert: 200 Stunden

**Kompetenzen**

Die Studierenden zeigen Printmedien und Verpackungen in ihrer kommerziellen und beruflichen Bedeutung auf. Sie bauen Standardprodukte und Sonderformen der Buchproduktion als Muster. Sie entwerfen Verpackungen und stellen sie als Muster her.

Die Studierenden gestalten anhand von Aufträgen Geschäftsausstattungen, Plakate, Prospekte, Broschüren, Verpackungen und beurteilen das Ergebnis. Sie entwickeln Layouts, kombinieren und modifizieren Schrift, Bilder und Farbe. Sie strukturieren den Gestaltungsprozess. Sie wählen die Werkstoffe aus. Dabei beachten sie die Vorgaben des Kunden sowie technische und wirtschaftliche Aspekte.

Bei der Aufbereitung der digitalen Druckvorlagen berücksichtigen sie für die Datenkonvertierung die Vorgaben der Druckverfahren und Weiterverarbeitung.

Sie erkennen prozessbedingte Probleme im Druck und in der Weiterverarbeitung visuell und messtechnisch und zeigen Ursachen und Abhilfemöglichkeiten auf.

Sie bewerten aufgrund von Qualitätsstandards fertige Produkte und Auflagen.

**Beispielhafte Inhalte**

- Firmenprofil
- Corporate Designs auf der Grundlage des Firmenprofils
- Logo
- Einsatzgebiete und –formen, sowie Gestaltungsmerkmale von Geschäftsausstattungen, Plakaten, Prospekte und Broschüren
- Gestaltungselemente:  
Schrift, Bilder und Grafiken, sowie Farbe und Form
- Abhängigkeit von Design und Produktion
- Farbsteuerung und Farbräume in der Praxis
- Wirkung von Veredelung: Lackieren, Laminieren, Prägen
- Falzprodukte, Broschüren, Deckenbände
- Verpackungen, Verpackungsmusterbau, ECMA- und FEFCO-Code, Serienproduktion
- Papier, Karton, Kunststoff-Folien
- Druckrasterungen im Vergleich. Folgen von Tonwertänderungen
- Auswirkung von Papier, Farbe, Druck und Wasser auf das Produkt
- Qualitätsstandards:  
objektive Kriterien zur Qualitätssicherung
- Messverfahren und Werkzeuge zur Prozesskontrolle

<b>Lernfeld 10:</b>	<b>Webseiten herstellen und Animationen sowie Video- und Audioinhalte integrieren</b>
---------------------	---

Zeitrichtwert:	160 Stunden
----------------	-------------

**Kompetenzen**

Die Studierenden erstellen mit einem vektorbasierenden Autorenprogramm Online- oder Offline-Inhalte.

Mit einem 3D-Animationsprogramm erzeugen sie Standbilder oder Bewegtbildsequenzen.

Sie bearbeiten pixelbasierende Bewegtbildsequenzen und bereiten sie für die Ausgabe auf verschiedenen Medien vor.

Auf Grundlage einer Seitenbeschreibungssprache konzipieren, programmieren und veröffentlichen die Studierenden eine Website.

**Beispielhafte Inhalte**

Vektorbasierten Multimedia-Animationen

- Grundlegende Charakteristika von Bewegtbildsequenzen
- Einzelbild- und Keyframe-Animationstechniken
- Animationsorganisation:  
Bibliotheken, Instanzen, Gruppenbildung
- Integration von multimedialen Daten:  
Vektorgrafiken, Pixelbilder, Tondaten; Animationsausgabe für die Verwendung in verschiedenen digitalen Medien
- Storyboard und Projektplanung
- Konzeption, Umsetzung und Evaluation einer komplexen Animation

Animation mit 3D-Software

- Grundlegende Charakteristika von Standbildern und Bewegtbildsequenzen in 3D-Software
- Grundformen und Modeling
- Bildaufbau:  
Bildgestaltung, Oberflächen, Licht
- Integration multimedialer Daten:  
Vektorgrafiken, Pixelbilder, Tondaten
- Konzeption und Umsetzung einer Keyframe-Animation:  
Timing, Parameter, Berechnung
- Ausgabe:  
Renderingeigenschaften für Bild und Animation, Formate, Verwendung für Online- und Offlinevarianten

Pixelbasierten Bewegtbildsequenzen

- Kenngrößen digitaler Bewegtbildsequenzen
- Grundlagen und Anwendung verschiedener Audio- und Video-Codes
- Bearbeitung und Ausgabe bestehender Bewegtbildsequenzen:  
Schnitt, Filterung, Vertonung
- Streaming-Video für Web basierte Anwendungen

## Webseite

- Konzeption einer Website:  
Struktur, Gestaltungsraster, Navigation, Pflegbarkeit
- Seitenbeschreibungs- und Programmiersprachen:  
HTML und Derivate, XML, CSS, JavaScript
- Barrierefreies Webdesign gemäß BITV
- Gestaltung einer Website mit einem WYSIWYG-Editor
- Integration von Multimedia-Komponenten
- Grundlagen und Anwendung eines Content-Management-Systems
- Erstellung, Veröffentlichung und Verwaltung einer Website



**Lernfeld 11: Raumkonzepte analysieren und entwerfen**  
Zeitrichtwert: 200 Stunden

### **Kompetenzen**

Die Studierenden analysieren die Struktur der inhaltlichen und gestalterischen Wechselwirkungen von Raumkonzeptionen.

Sie diskutieren und bewerten dabei den Einsatz unterschiedlicher Gestaltungsmittel in den Bereichen kommerzieller und kultureller Präsentation, Architektur, Interieur, Entertainment und visueller Kommunikation und wenden ein individuelles Vokabular an gestalterischen Ausdrucksformen an. Sie entwerfen und konzipieren Designlösungen und prüfen diese auf ihre Aussage- und Gebrauchsfähigkeit.

Die Studierenden organisieren und strukturieren für komplexe Aufgabenstellungen die Konzeption bis zur Planungs- und ggf. Realisierungsphase. Sie erfassen die notwendigen Rahmenbedingungen, die Vorbereitung sowie den Arbeitsprozess und reflektieren die Resultate sowohl im inhaltlichen und künstlerischen Kontext als auch vor technischen und projektimmanenten Hintergründen.

### **Beispielhafte Inhalte**

- Wahrnehmungs- und Zielgruppenkriterien
- Kreativitätstechniken und assoziative Stoffsammlungen
- Perspektive und räumliche Dimension
- Formen und Linien, Komposition
- Farbe, Kontrast, Lichtgestaltung
- Dramaturgie und Inszenierung
- Arbeitstechniken:  
Skizze, Entwurf, Collage, Storyboard, technische Zeichnung, Modell, Animation, Konzeptpapier, Exposé
- Projektabwicklung, Recherche, Organisation von Arbeitsabläufen
- Anschaulichkeit und Ausdrucksgerechtigkeit
- Briefing, Präsentation, Reflexion und Evaluation
- Bereiche:  
Messe, Showroom, Display, Ausstellung, Museum, Corporate Architecture, Restaurant, Club, Hotel; Theater, Film, Event, Verpackung, Merchandising, Unternehmensdarstellung

**Projektarbeit**

Zeitrichtwert: 200 Stunden

**Vorbemerkungen**

Für die Projektarbeit werden fachrichtungsbezogene und lernfeldübergreifende Aufgaben bearbeitet, die sich aus den betrieblichen Einsatzbereichen von Technikerinnen und Technikern ergeben. Die Aufgabenstellung ist so offen zu formulieren, dass sie die Aktivität der Studierenden in der Gruppe herausfordert und unterschiedliche Lösungsvarianten zulässt. Durch den lernfeldübergreifenden Ansatz können Beziehungen und Zusammenhänge der einzelnen Fächer und Lernfelder hergestellt werden. Die Projektarbeit findet interdisziplinär statt. In allen Fächern und Lernfeldern soll über eine entsprechende Problem- und Aufgabenorientierung die methodische Vorbereitung für die Durchführung der Projekte geleistet werden.

**Kompetenzen**

Bei der Bearbeitung der Projekte analysieren und strukturieren die Studierenden eine Problemstellung und lösen sie praxisgerecht. Sie bewerten und präsentieren das Handlungsprodukt und den Arbeitsprozess. Sie berücksichtigen Aspekte wie z. B. Wirtschaftlichkeit, Energie- und Rohstoffeinsatz, Fragen der Arbeitsergonomie und Arbeitssicherheit, Haftung und Gewährleistung, Qualitätssicherung, Auswirkungen auf Mensch und Umwelt sowie Entsorgung und Recycling. Dabei legen sie besonderen Wert auf die Förderung von Kommunikation und Kooperation.

**Organisatorische Hinweise**

Mit den Studierenden werden die Zielvorstellungen, die inhaltlichen Anforderungen sowie die Durchführungsmodalitäten besprochen. Die Studierenden sollen in der Regel Projekte aus der betrieblichen Praxis in Kooperation mit Betrieben bearbeiten. Die Vorschläge für Projektaufgaben sind durch einen Anforderungskatalog möglichst genau zu beschreiben.

Alle eingebrachten Projektvorschläge werden durch die zuständige Konferenz geprüft, z. B. auf Realisierbarkeit, Finanzierbarkeit, ausgewählt und beschlossen. Jede Projektarbeit wird von einem Lehrerinnen/Lehrerteam betreut. Die Projekte werden nach den Methoden des Projektmanagements bearbeitet.

Es empfiehlt sich während der Projektphase Projektstage einzuführen, an denen nach Rücksprache die am Projekt beteiligten Lehrerinnen und Lehrer beratend zur Verfügung stehen. Während dieser Zeit können die Studierenden die Projektarbeit beim Auftraggeber im Betrieb und/oder in den Räumlichkeiten der Schule durchführen. Da es sich um eine Schulveranstaltung handelt, besteht für die Studierenden während dieser Tätigkeit ein Versicherungsschutz gegen Unfall- und Haftpflichtschäden.

**Bewertung der Projektarbeit**

Die Bewertung der Projektarbeit erfolgt auf der Grundlage bestehender Rechtsmittel. In die Bewertung gehen Projektverlauf, Dokumentation, Präsentation und Kolloquium ein.