

|                        |                        |  |
|------------------------|------------------------|--|
| Kunstgymnasium CADEMIA | <b>Grafikwerkstatt</b> | 3. Klasse – Sektionen AB<br>5 Wochenstunden<br>Schuljahr |
|------------------------|------------------------|--|

### Kompetenzen am Ende des 5. Jahres

Die Schülerin, der Schüler kann

- die unterschiedlichen grafikspezifischen Arbeitsprozesse bewerten und leiten, um geeignete Ausdrucksformen zu wählen
- mit unterschiedlichen manuellen sowie technischen und technologischen Mitteln umgehen und die eigene Arbeit kritisch analysieren
- die visuelle Fachsprache, mit der sie, er konfrontiert wird, erfassen und interpretieren, analytische Fähigkeiten sowie Kritikfähigkeit für die Arbeit der Anderen aufweisen
- bereits erworbenen Kenntnisse verbessern und vervollständigen
- die eigene Ausdrucksform erforschen und entwickeln, um zu neuen und individuellen ästhetischen Lösungen zu gelangen

| Fertigkeiten   | Kenntnisse   | Themenkreise / Inhalte   | Methodisch-didaktische Hinweise - Materialien - Medien - Instrumente   |
|--|--|--|--|
| komplexe und multimediale Elemente der Visuellen Kommunikation anwenden und erarbeiten   | visuelle Kommunikation, Produktionstechniken und Technologien          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Icon Design / Piktogramme</li> <li>• Corporate Design</li> <li>• Poster Design</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fachliteratur</li> <li>• Persönliche Recherche</li> <li>• Beispiele zu den behandelten Themen</li> </ul>  |
| Bitmap-Bilder und Vektorenzeichnungen für Layouts, Web und Filme ausarbeiten   | Anwendung der allgemeinen, der spezifischen und multimedialen Software | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visual Design / Layout von Drucksorten</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fotokopien oder PDF</li> <li>• Leinwandpräsentationen</li> </ul>  |
| Dokumente für den Druck, für das Internet oder für die entsprechenden Medien fertig stellen. Arbeitsdaten und -Files professionell verwalten, um Qualität und Korrektheit des Arbeitsverlaufs zu gewährleisten | Produktionstechniken und Technologien                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Computer &amp; Programme</li> <li>• Adobe Photoshop</li> <li>• Adobe Illustrator</li> <li>• Adobe InDesign</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dokumentarfilme</li> <li>• Frontaler Unterricht</li> <li>• Besprechungen einzeln oder in der Gruppe</li> <li>• Lehr und Lernfahrten</li> <li>• Kritisches und Selbstkritisches beurteilen von Arbeiten</li> <li>• Analyse von Eigenschaften und Prozessen der Kommunikation durch Farben, Formen, usw.</li> </ul> |
| Unterschiede zwischen analoger und digitaler Fotografie benennen und diese je nach Bedarf einsetzen; den Fotoapparat bedienen; Kunst und Werbefotos erstellen  | digitale und analoge Fotografie  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einführung in die Drucktechniken</li> <li>• Einführung in die digitale Fotokamera</li> <li>• Einführung in die Typografie</li> <li>• Einführung in die Animation &gt; stop motion</li> <li>• Farbmodus - RGB - CMYK - Pantone</li> <li>• Vektorgrafik und Pixelgrafik</li> <li>• Dateiformate tif, jpg, psd, gif, pdf</li> <li>• Portfolio</li> <li>• Scannen</li> <li>• Datenverwaltung</li> </ul> |  |