

Landesberufsschule für das Kunsthandwerk – Gröden	<b>Mediengestaltung</b>	3. BFS 2 Wochenstunden Schuljahr
---------------------------------------------------	-------------------------	----------------------------------------

### Kompetenzen am Ende der 3. Klasse

- Die Schüler/innen vertiefen ihre Kenntnisse in den vektoriellen und pixelorientierten Softwareprogrammen.
- Das Erlernen Arbeitsdaten zu verwalten gewährleistet die Korrektheit eines Arbeitsverlaufes zu erstellen und visuelle Kommunikationen an Zielgruppen zu vermitteln.
- In der Fotografie werden die Funktionen einer Fotokamera erlernt, Kunst-, Produkt- und Werbefotos erstellt. Es werden Bildbearbeitungen auf dem Softwareprogramm durchgenommen und Dokumente für den Druck, für das Internet und andere Medien vorbereitet.
- Durch kreative und sinnvolle Anordnungen von Texten und digitalen Bildern sollen die Schüler/innen verschiedene Grafiklayouts erstellen und sich mit mehrseitigen Designs beschäftigen, dazu mit Layout Programmen druckreife Dokumente für Print- und Non-Printzwecke erstellen.
- Auch grafikspezifischen Input-/Output Instrumente und Softwareprogramme für eigene Arbeitsprozesse von der Idee bis zur Realisierung, lernen die Schüler/innen kennen.

<b>Fertigkeiten und Fähigkeiten</b>	<b>Kenntnisse</b>	<b>Inhalte</b>	<b>Methodisch-didaktische Hinweise – Materialien – Medien – Instrumente</b>	<b>Fächerübergreifende Lernwege – Querverweise – Persönliche Ergänzungen</b>
- Vertiefung der Softwareprogramme - Elemente der visuellen Kommunikation - Auseinandersetzungen mit dem "Mainstream" - Arbeitsprozess für einen grafischen Arbeitsauftrag erstellen	- Eigene Entwürfe auf Softwareprogramme umsetzen und grafische Arbeiten für Print- und Non-Print Medien erstellen	Werbetypografie, Werbeplakate, Zeitungscover	Praktische und produktbezogene Übungsaufgaben bei denen Schüler/innen, ausgehend von der allgemeinen Einführung, die Software erkunden und sich geeignete Arbeitsmethoden auf Grafikprogrammen aneignen	Lernfelddidaktik mit praktisch/theoretischen Fächern
Grafik, Design, Typografie und Fotografie im Entwurf anwenden	- Einführung in die Typografie - Textanwendungen in grafischen Gestaltungen	Makro- und Mikrotypografie Schriftart, Schrifteigenschaften, Schriftgröße, Schriftstärke Laufweite, Zeilenabstand, Schriftausrichtung, Satzspiegel, Werbetypografie	Typografische Übungen für Print- und digitale Medien: Schriftkombinationen, Schrift und Gestaltungsräume, Schrift und ihre Wirkung, Verhältnis von Schrift zu Bild	Lernfelddidaktik mit praktisch/theoretischen Fächern
Fotografie als visuelle Kommunikation	Vertiefung des Bildbearbeitungsprogrammes, Bilder für Werbezwecke	Studioaufnahmen für Produkt- und Werbefotografie	Praktische und produktbezogene Übungsaufgaben bei denen Schüler/innen, ausgehend von der allgemeinen Einführung, die Software erkunden und sich geeignete Arbeitsmethoden auf Grafikprogrammen aneignen	Lernfelddidaktik mit praktisch/theoretischen Fächern

Mehrseitige Layouts einrichten	Grundkenntnisse des Softwareprogrammes für mehrseitige Layouts	Mehrseitiges Softwareprogramm: Arbeitsfläche, Menüleiste, Werkzeugleiste, Bedienfelder, Gestaltungen von mehrseitigen Layouts: Visitenkarten, Flyer, Buchcover	Praktische und produktbezogene Übungsaufgaben bei denen Schüler/innen, ausgehend von der allgemeinen Einführung, die Software erkunden und sich geeignete Arbeitsmethoden auf Grafikprogrammen aneignen	Lernfelddidaktik mit praktisch/theoretischen Fächern
--------------------------------	----------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------