Senatsverwaltung
für Bildung, Jugend
und Familie

BERLIN

Rahmenlehrplan

Berufliches Gymnasium

Teil C

Gestaltungs- und Medientechnik

IMPRESSUM

Erarbeitung

Dieser Rahmenlehrplan wurde vom Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (LISUM) erarbeitet.

Herausgeberin

Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie Berlin

Gültigkeit

Gültig ab Schuljahr 2024/2025 hinsichtlich der Regelungen zur Einführungsphase in der gymnasialen Oberstufe. Der Rahmenlehrplan gilt für Schülerinnen und Schüler, die am 1. August 2024 in die gymnasiale Oberstufe eintreten.

Gültig ab Schuljahr 2025/2026 hinsichtlich der Regelungen zur Qualifikationsphase in der gymnasialen Oberstufe. Der Rahmenlehrplan gilt für Schülerinnen und Schüler, die am 1. August 2024 in die gymnasiale Oberstufe eintreten.

Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie Berlin 2024
https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/deed.de

Inhalt

Vorbemerkungen **4**
1 Beitrag des Faches Gestaltungs- und Medientechnik zum Kompetenzerwerb **5**
1.1 Fachprofil 5
1.2 Fachbezogene Kompetenzen 6
2 Eingangsvoraussetzungen und abschlussorientierte Standards **8**
2.1 Eingangsvoraussetzungen 8
2.2 Abschlussorientierte Standards 9
3 Themenfelder, Kompetenzerwerb und Inhalte in der Einführungsphase **10**
3.1 Übersicht über die Themenfelder 11
3.2 Kompetenzen und Inhalte der Themenfelder 12
4 Themenfelder, Kompetenzerwerb und Inhalte in der Qualifikationsphase **18**
4.1 Übersicht über die Themenfelder 18
4.2 Kompetenzerwerb und Inhalte der Themenfelder 19
4.2.1 Jahrgangsstufe 12 – Q1 und Q2 19
4.2.2 Jahrgangsstufe 13 – Q3 und Q4 25

Vorbemerkungen

Im Fach Gestaltungs- und Medientechnik in der gymnasialen Oberstufe des beruflichen Gymnasiums entwickeln die Lernenden die Kompetenzen für die Studierfähigkeit an Hochschulen und Universitäten sowie für den Einstieg in eine Ausbildung. In besonderem Maße wird die inhaltliche Vorbildung für Studiengänge in den Bereichen Gestaltung und Medien, z. B. Grafik, Design, Fotografie, Film und Architektur, sowie für gestaltungs- und medien-orientierte Berufsausbildungen geschaffen.

Im Hinblick auf die Studierfähigkeit erwerben die Lernenden im Fach Gestaltungs- und Medientechnik wissenschaftspropädeutische Kompetenzen, verstanden als die Befähigung zum selbstständigen wissenschaftlichen Arbeiten.

Ein weiteres Ziel ist die Entwicklung beruflicher Handlungskompetenz, die in realitätsnahen und problemorientierten Situationen aus dem beruflichen oder persönlichen Alltag erworben wird. Berufliche Handlungskompetenz meint die Bereitschaft und Befähigung des Einzelnen, sich in beruflichen, gesellschaftlichen und privaten Situationen sachgerecht durchdacht sowie individuell und sozial verantwortlich zu verhalten. Die Schülerinnen und Schüler erwerben Handlungskompetenz, indem sie wissenschaftliche und berufliche Handlungen im Unterricht selbst ausführen oder gedanklich nachvollziehen.

Die fachbezogenen Inhalte des Unterrichts orientieren sich idealerweise an beruflichen Handlungssituationen. Ein Wechsel zwischen fachsystematischem, situationsbezogenem und fallbezogenem Lernen wird den Ansprüchen an die Kompetenzen gerecht, die im Fach zu entwickeln sind. Eine solide Einführung in die technischen Aspekte des Faches Gestaltungs- und Medientechnik ist für Lernende mit späterer Tätigkeit in der Praxis unverzichtbar.

Ein besonderes Augenmerk wird im Unterricht auf die Verknüpfung analoger mit neuen digitalen Techniken gelegt, womit sich komplexe Gestaltungsaufgaben lösen lassen. Praxis- und projektorientiertes Arbeiten geht dabei in allen Themenfeldern über die Vermittlung bloßer Kenntnisse der Sachverhalte deutlich hinaus. Der Unterricht im Fach Gestaltungs- und Medientechnik fußt auf der Erkenntnis, dass im Zusammenspiel von Kreativität, Technik und modernen Medien die eigene Verantwortlichkeit das Fundament für die Gestaltung unserer Umwelt bildet.

Für den Unterricht an beruflichen Gymnasien des Landes Berlin gelten der **Rahmenlehrplan für die gymnasiale Oberstufe**

Teil A: Bildung und Erziehung in der gymnasialen Oberstufe und

Teil B: Fachübergreifende Kompetenzentwicklung[1].

[1] Rahmenlehrplan für die gymnasiale Oberstufe, Teil A und B. Verfügbar unter: https://www.berlin.de/sen/bildung/unterricht/faecher-rahmenlehrplaene/rahmenlehrplaene, Zugriff am: 17.04.2024

1 Beitrag des Faches Gestaltungs- und Medientechnik zum Kompetenzerwerb

1.1 Fachprofil

Das Fach Gestaltungs- und Medientechnik in der gymnasialen Oberstufe vermittelt den Lernenden ein fundiertes Verständnis für die vielfältigen Aspekte und Anwendungen traditioneller Gestaltungs- bis hin zu modernen Medientechniken. Es bietet eine praxisorientierte Herangehensweise an Konzeption, Entwicklung und Umsetzung gestaltungs- und medientechnischer Projekte und fördert gleichzeitig das kritische Denken und die Gestaltungs- und Medienkompetenz der Lernenden.

Die im Fach Gestaltungs- und Medientechnik zu erwerbenden Kompetenzen lassen sich, wie in allen zeitgemäßen Lehr- und Lernprozessen, in vier Kompetenzbereiche untergliedern. Sie stehen für den besonderen Anspruch, gestaltendes, handlungsorientiertes und wissenschaftspropädeutisches Lernen zu ermöglichen. Die fachbezogenen Kompetenzen werden in den einzelnen Themenfeldern ausführlich dargestellt.

Analysekompetenz

Die Lernenden entwickeln im Hinblick auf technische Anwendungen und gestalterische Realitätsbezüge gestalterische und medientechnische Fragestellungen, strukturieren diese, bearbeiten sie zielgerichtet und beurteilen sie; komplexes Wissen aus Gestaltung und Medien wird auf konkrete technische Sachverhalte bezogen.

Urteils- und Orientierungskompetenz

Gestalterische und medientechnische Sachverhalte werden in ihrer Bedeutung für aktuelle technologische Entwicklungen, aber auch in ihrer betriebs- und volkswirtschaftlichen sowie gesellschaftlichen Relevanz erkannt und kriterien- oder kategorienorientiert beurteilt. Eine besondere Rolle spielt hierbei die fachimmanente Entwicklung von Medienkompetenz.

Methodenkompetenz

Die Lernenden formulieren selbstständig Fragen zu komplexen gestalterischen und medientechnischen Sachverhalten, beziehen diese auf den aktuellen Stand der technischen Entwicklung und beantworten sie anhand von Materialien und Daten, indem sie geeignete Methoden anwenden. Sie nutzen ihre Fachkompetenz, um ihre Ergebnisse in überzeugender Weise zu präsentieren.

Zentrale Handlungskompetenz

Die genannten Kompetenzen führen die Lernenden schließlich zu einer gestalterischen, technologischen und technischen Mündigkeit. Diese zeigt sich darin, dass ihr erkenntnisleitendes Interesse sie zu einer reflektierten Auseinandersetzung mit unterschiedlichen gestalterischen und medientechnischen Sachverhalten führt. Die Lernenden erkennen den Bedingungszusammenhang zwischen aktueller Technik, zukunftsweisenden technologischen Herausforderungen und gestalterischer Kompetenz. Sie leiten daraus praktische Handlungsstrategien im Kontext der ihnen zur Verfügung stehenden Möglichkeiten zur verantwortungsvollen Gestaltung unserer Umwelt ab.

1.2 Fachbezogene Kompetenzen

Die Beschreibung der fachbezogenen Kompetenzen orientiert sich am Deutschen Qualifikationsrahmen für Lebenslanges Lernen (DQR[2]). In diesem wird zwischen den Kategorien Fachkompetenz und Personale Kompetenz unterschieden. Die Kompetenzen gliedern sich in Wissen und Fertigkeiten (Fachkompetenz) sowie Sozialkompetenz und Selbstständigkeit (Personale Kompetenz). Somit ergibt sich eine Vier-Säulen-Struktur, die zur einheitlichen Beschreibung verschiedener Niveaustufen dient. Bestandteil sowohl von Fachkompetenz als auch von personaler Kompetenz sind Methodenkompetenz, kommunikative Kompetenz und Lernkompetenz. Diese wirken als Querschnittkompetenzen und werden nicht eigens aufgeführt.

Fachkompetenz		**Personale Kompetenz**	
Wissen	**Fertigkeiten**	**Sozialkompetenz**	**Selbstständigkeit**
Tiefe und Breite	Instrumentale und systematische Fertigkeiten, Beurteilungsfähigkeit	Team-/Führungsfähigkeit, Mitgestaltung und Kommunikation	Eigenständigkeit/ Verantwortung, Reflexivität und Lernkompetenz

Abbildung 1: Anforderungsstruktur
Quelle: © Arbeitskreis DQR, 2011. Deutscher Qualifikationsrahmen für lebenslanges Lernen: verabschiedet am 22. März 2011, S. 5. Verfügbar unter: https://www.dqr.de/dqr/shareddocs/downloads/media/content/der_deutsche_qualifikationsrahmen_fue_lebenslanges_lernen.pdf?__blob=publicationFile&v=2, Zugriff am: 17.05.2023

Fachkompetenz bezeichnet die Bereitschaft und Fähigkeit, mit fachlichem Wissen und Können Aufgaben und Probleme zielorientiert, sachgerecht, methodengeleitet und selbstständig zu lösen und das Ergebnis zu beurteilen.

Wissen bezeichnet dabei die Gesamtheit der Fakten, Grundsätze und Theorien als Ergebnis von Lernen und Verstehen. Um dieses Wissen anzuwenden, bedarf es kognitiver (z. B. logisches Denken) wie auch praktischer Fertigkeiten (z. B. Anwenden von Methoden).

Die Lernenden …

- informieren sich über rechtliche Grundlagen, Techniken und Methoden und wenden diese an,
- denken in Zusammenhängen und Interdependenzen,
- bewerten kriteriengeleitet Ergebnisse,
- analysieren technische Sachverhalte mithilfe fachspezifischer Methoden und wenden geeignete Arbeitstechniken zur Lösung an,
- präsentieren Ergebnisse und Lösungswege,
- begreifen sich selbst als Akteurinnen und Akteure, indem sie selbstbestimmt Entscheidungen treffen und deren Folgen reflektieren,
- erforschen mithilfe von Print- und elektronischen Medien selbstständig Informationsquellen zur Bewältigung technischer Fragen,
- üben Quellenkritik, indem sie die Interessengebundenheit der Quellenherausgeberinnen und Quellenherausgeber identifizieren und so die Validität der Informationen einschätzen.

[2] https://www.dqr.de/dqr/de/der-dqr/dqr-niveaus/dqr-niveaus_node.html

Personale Kompetenz schließt die Bereitschaft und Fähigkeit ein, sich weiterzuentwickeln und somit das eigene Leben eigenständig und verantwortlich im jeweiligen sozialen sowie kulturellen Kontext zu gestalten. Sie umfasst Eigenschaften wie Selbstständigkeit, Kritikfähigkeit, Selbstvertrauen, Zuverlässigkeit, Verantwortungs- und Pflichtbewusstsein. Zu ihr gehören auch die Entwicklung durchdachter Wertvorstellungen und die selbstbestimmte Bindung an Werte.

Sozialkompetenz umfasst die Bereitschaft und Fähigkeit, zielorientiert mit anderen zusammenzuarbeiten, ihre Interessen und sozialen Situationen zu erfassen, sich mit ihnen rational und verantwortungsbewusst auseinanderzusetzen und zu verständigen sowie die Arbeits- und Lebenswelt mitzugestalten. Hierzu gehört insbesondere die Entwicklung sozialer Verantwortung und Solidarität.

Die Lernenden erweitern ihre Sozialkompetenz, indem sie …

- zielgerichtet sozial interagieren und kommunizieren, insbesondere bei Gruppenarbeiten und teambasierten Projekten,
- Teamprozesse reflektieren, konstruktives Feedback geben und soziale Verantwortung übernehmen,
- die Lernumgebung mitgestalten,
- Ergebnisse auf Adressatinnen und Adressaten bezogen darstellen.

Selbstständigkeit bezeichnet die Eigenständigkeit und Verantwortung bei der Übernahme von Arbeitsaufträgen und beim Lösen von Problemen. Dazu gehören die Reflexivität gegenüber dem eigenen Handeln und die Lernkompetenz, die eigene Handlungskompetenz weiterzuentwickeln.

Die Lernenden erweitern ihre Selbstständigkeit, indem sie …

- eigenständig und verantwortungsbewusst lernen,
- sich Lern- und Arbeitsziele setzen, sie realisieren, reflektieren und verantworten,
- dabei verschiedene Lernhilfen auswählen und anwenden,
- mögliche Lernberatung nachfragen.

Angestrebt wird die Entwicklung von der selbstständigen Erfüllung fachlicher Anforderungen bis hin zur selbstständigen Planung und Bearbeitung fachlicher Aufgabenstellungen. Dabei wird der zunächst noch überschaubare und strukturierte Lernbereich stets erweitert und geöffnet. Diese Entwicklung entspricht der Niveaustufe 4 des DQR.

2 Eingangsvoraussetzungen und abschlussorientierte Standards

2.1 Eingangsvoraussetzungen

Für einen erfolgreichen Kompetenzerwerb sollen die Lernenden zu Beginn der Qualifikationsphase bestimmte fachliche Anforderungen bewältigen. Diese Eingangsvoraussetzungen leiten sich aus den Planvorgaben der Einführungsphase ab. Diese ermöglichen den Schülerinnen und Schülern, sich ihres Leistungsstandes zu vergewissern; Lehrkräfte nutzen sie für differenzierte Lernarrangements sowie zur individuellen Lernberatung.

Die Lernenden verfügen im Fach Gestaltungs- und Medientechnik über folgende Kompetenzen am Ende der Einführungsphase:

Fach- und Methodenkompetenz

Die Lernenden …

- erschließen sich zielgerichtet Fachtexte und nutzen unterschiedliche Medien zur Informationsbeschaffung und -darstellung,
- stellen einfache projektspezifische Probleme dar und ermitteln deren Wirkungszusammenhänge,
- bilden Hypothesen zur Lösung gestaltungs- und medientechnischer Problemstellungen,
- äußern sich schriftlich und mündlich fachsprachlich korrekt,
- wenden Kriterien zur Analyse gestalterischer und medientechnischer Prozesse an,
- recherchieren fachspezifische Informationen in unterschiedlichen Medien und bereiten diese Informationen, orientiert an Adressatinnen und Adressaten, für unterschiedliche Präsentationsformen auf,
- planen ein Projekt anhand vorgegebener Strukturen, realisieren dieses sach- und zeitgemäß.

Sozialkompetenz

Die Lernenden …

- kommunizieren und arbeiten gemeinsam im Team,
- differenzieren das eigene Wahrnehmungsspektrum und setzen sich mit konstruktiver Kritik auseinander,
- realisieren einfache Ziele gemeinsam mit anderen,
- berücksichtigen, wenn sie kommunizieren und präsentieren, das Vorwissen und die Vorerfahrungen der Zuhörenden,
- reflektieren ihr eigenes Handeln,
- formulieren die eigene reflektierte Position und stellen diese dar,
- hinterfragen strukturiert die eigenen Motivationen, Werthaltungen und Erfahrungen in Bezug auf die Entscheidungsfindungen.

2.2 Abschlussorientierte Standards

Am Ende der Qualifikationsphase verfügen die Lernenden über eine grundlegende gestalterische und technologische Urteils- und Handlungskompetenz im Sinne einer Bündelung der genannten Kompetenzbereiche. Diese äußert sich in ihrer Befähigung zur Analyse und handlungsorientierten Bewältigung technischer Problemstellungen, indem sie auch den gesellschaftlichen Kontext berücksichtigen.

Es ergeben sich folgende abschlussorientierte Standards:

Die Lernenden…

- analysieren komplexe gestaltungs- und medientechnische Problemstellungen und ordnen sie in einen fachspezifischen Kontext ein,
- beschaffen sich – unter Zuhilfenahme unterschiedlichster Medien – technische Informationen und ermitteln gestalterische Möglichkeiten zur Problemlösung,
- entwickeln verschiedene Lösungsansätze unter Berücksichtigung gestalterischer, technischer, ökonomischer und gesellschaftlicher Parameter,
- entscheiden sich kriteriengeleitet für gangbare Lösungskonzepte auf der Grundlage notwendiger gestalterischer und medientechnischer Gesetzmäßigkeiten,
- realisieren gestalterische Lösungen für unterschiedliche Medien und beachten die Gesetzmäßigkeiten bei der Anwendung unterschiedlicher Techniken,
- dokumentieren und präsentieren die Projektergebnisse in geeigneter Form,
- bewerten und beurteilen auf Grundlage geeigneter Kriterien eigene und die Problemlösungen anderer.

3 Themenfelder, Kompetenzerwerb und Inhalte in der Einführungsphase

Das Fach Gestaltungs- und Medientechnik ist in der Einführungsphase ein neu beginnendes Unterrichtsfach, das in der Qualifikationsphase im Grund- und Leistungskurs unterrichtet wird. Die in diesem Rahmenlehrplan dargestellten Inhalte und thematischen Schwerpunkte orientieren sich an dem zeitlichen Umfang eines Leistungskurses. Für einen Grundkurs sind diese Ausführungen als Grundlage zu sehen, auf der Fach- bzw. Fachbereichsleitungen und Fachkonferenzen einer Schule eine didaktische Reduktion vornehmen und beschließen. Dabei sollen die Schwerpunkte und das Profil einer Schule ausschlaggebend sein. Im Unterricht der Einführungsphase bereiten sich die Lernenden auf die Arbeit in der Qualifikationsphase vor. Spätestens am Ende der Einführungsphase erreichen sie die für ein erfolgreiches Lernen in der Qualifikationsphase notwendigen Voraussetzungen.

Die Lernenden erhalten die Möglichkeit, Stärken weiterzuentwickeln und Defizite auszugleichen. Sie vertiefen und erwerben fachbezogen und fachübergreifend Grundlagen für wissenschaftspropädeutisches Arbeiten und bewältigen zunehmend selbstständig komplexe Aufgabenstellungen. Hierzu gehört auch die angemessene Verwendung der Fachsprache und die zunehmend selbstständige Anwendung fachlicher und methodischer Kenntnisse und Fertigkeiten.

Zur Vorbereitung auf die Arbeit in der Qualifikationsphase verfügen die Lernenden über individuelle Lernspielräume und werden von ihren Lehrkräften unterstützt und beraten. Notwendig ist darüber hinaus, dass sie sie im Hinblick auf die Klausuren in der gymnasialen Oberstufe an die schriftliche Bearbeitung umfangreicherer Aufgaben heranführen. In der Einführungsphase kommen Lernende mit unterschiedlichen Kenntnissen und Fähigkeiten zusammen. Je nach Interessen und Fähigkeiten der Lernenden werden den Anforderungen des Kurses entsprechend fachspezifische Verfahren, Techniken und Strategien vertieft, indem z. B. binnendifferenziert gearbeitet und dabei größere Lernautonomie gefördert wird.

Der Einführungsphase kommt grundlegende Bedeutung zu, sowohl für die zukünftigen Lernprozesse wie auch für die Motivation, sich mit den Inhalten dieses für die Lernenden neuen Faches auseinandersetzen zu wollen.

Die Themenfelder dienen als Einstieg in das Fach. Sie orientieren sich an den Interessen der Lernenden sowie an der fachwissenschaftlichen Systematik, mit dem Ziel, die Grundlagen für die Qualifikationsphase zu legen. Insoweit technische Themen und Inhalte bereits Gegenstand anderer Unterrichtsfächer in der Sekundarstufe I waren, vertiefen und erweitern die Lernenden die von ihnen bisher erworbenen Kompetenzen. Für die Oberstufenzentren (OSZ) ist der Rahmenlehrplan in der vollumfänglichen Fassung verbindlich. Der Kompetenzerwerb in den Inhaltsbereichen umfasst die beiden Kompetenzdimensionen Fachkompetenz und Personale Kompetenz (siehe Abschnitt 1.2). Für die Inhaltsbereiche wird jeweils beschrieben, welche Kompetenzen die Lernenden erwerben.

3.1 Übersicht über die Themenfelder

Jahrgangsstufe 11 – 1. und 2. Halbjahr

Von den Themenfeldern 1 bis 6 sind Themenfeld 1 und mindestens zwei weitere Themenfelder verbindlich in der Jahrgangsstufe 11 zu unterrichten.

Themenfeld 1: **Grundlagen analoger und digitaler Techniken**
Themenfeld 2: **Grundlagen visueller Wahrnehmung**
Themenfeld 3: **Grundlagen Flächen und Form**
Themenfeld 4: **Grundlagen Raum und Körper**
Themenfeld 5: **Grundlagen Farbe**
Themenfeld 6: **Grundlagen Typografie**

3.2 Kompetenzen und Inhalte der Themenfelder

Themenfeld 1

Grundlagen analoger und digitaler Techniken

Kompetenzerwerb im Themenfeld

Die Lernenden …

- beschreiben Grundlagen der analogen und digitalen Bearbeitung für ausgewählte Medien- und Gestaltungsprodukte,
- ermitteln geeignete analoge und digitale Werkzeuge zur Darstellung von Ideen, Entwürfen und Präsentationen,
- wenden geeignete analoge und digitale Techniken zur Lösung medienspezifischer Gestaltungsaufgaben an,
- übertragen kreative Techniken auf gestalterische Fragestellungen,
- dokumentieren ihre Ergebnisse mit analogen und digitalen Techniken.

Inhalte	**Hinweise zum Unterricht**
Grundlagen analoger Techniken	- z. B. Scribble, Skizzen, Präsentations- und Konstruktions-zeichnungen, Modelle
Grundlagen digitaler Techniken	- z. B. Layoutsoftware, Grafiksoftware, Bildbearbeitungs-software, CAD-Programm, Videoschnittsoftware, Foto-technik
Grundlagen kreativer Techniken	- z. B. Brainstorming, Moodboard, Mindmap, morphologische Matrix, KI

Themenfeld 2

Grundlagen visueller Wahrnehmung

Kompetenzerwerb im Themenfeld

Die Lernenden …

- beschreiben und erklären ausgewählte Gestaltgesetze,
- erläutern wahrnehmungspsychologische Aspekte der Gestaltung,
- begründen Ursache und Wirkung gestalterischer Gesetzmäßigkeiten,
- untersuchen spezifische Gestaltungsprinzipien und wenden diese in gestalterischen Übungen an,
- beurteilen die Wirkung von Gestaltungselementen im Kontext spezifischer Medienprodukte und übertragen diese auf eigene Gestaltungen.

Inhalte	Hinweise zum Unterricht
Wahrnehmungspsychologie und Gestaltgesetze	- z. B. Gesetz der Nähe, Ähnlichkeit, Geschlossenheit, Goldener Schnitt, Optische Täuschungen, Abstraktion und Reduktion
Funktion und Wirkung von Gestaltungselementen	- Wirkungsanalyse, z. B. von Plakaten, Objekten, Webseiten

Themenfeld 3

Grundlagen Fläche und Form

Kompetenzerwerb im Themenfeld

Die Lernenden …

- nennen und beschreiben spezifische Gestaltungselemente,
- untersuchen Grundlagen und Gesetzmäßigkeiten von Fläche und Form,
- erläutern Zusammenhänge der Gestaltungselemente am Beispiel ausgewählter Medien,
- entwickeln Varianten visueller Kompositionen,
- übertragen Analyseergebnisse auf eigene Gestaltungsvorhaben.

Inhalte	Hinweise zum Unterricht
Gesetzmäßigkeiten der Formbeziehung	- Gestaltungselemente Punkt, Linie, Form und Fläche
Gesetzmäßigkeiten der Flächengestaltung	- Layout/Komposition, z. B. in Print- oder Onlinemedien, Malerei, Film, Fotografie, Grafik

Themenfeld 4

Grundlagen Raum und Körper

Kompetenzerwerb im Themenfeld

Die Lernenden …

- skizzieren Körper und Räume in verschiedenen Formbeziehungen,
- untersuchen und analysieren Form- und Stilmerkmale ausgewählter Epochen,
- entwickeln Kriterien der räumlichen Anordnung und ermitteln raumprägende Einflussfaktoren,
- übertragen diese auf eigene Gestaltungsvorhaben,
- dokumentieren ihre Ergebnisse.

Inhalte	Hinweise zum Unterricht
Gesetzmäßigkeiten der Formbeziehung von Grundkörpern	- Analysetechniken, Entwurfstechniken z. B. Skizzen, grafische Übungen, visuelle Reduktionen und Abstraktion
Komposition Raum und Körper	- Entwurfs- und Planungsprozesse, z. B. projektorientierte Übungen zur Produkt- und Mediengestaltung, räumliche Anordnungen von Grund- und Gebäudekörpern, Grundriss, Möblierung

Themenfeld 5

Grundlagen Farbe

Kompetenzerwerb im Themenfeld

Die Lernenden …

- beschreiben Grundlagen und Gesetzmäßigkeiten von Farbe,
- erläutern Zusammenhänge der Farbgestaltung und -wahrnehmung,
- analysieren die Wirkung der Farbe bei Gestaltungs- und Medienprodukten,
- wählen passende Farbordnungssysteme für spezifische Gestaltungs- und Medienprodukte aus,
- entwerfen Farbkonzepte für eigene Gestaltungsvorhaben.

Inhalte	Hinweise zum Unterricht
Grundlagen und Gesetzmäßigkeiten der Farbe	- Farbwirkung und -symbolik, Farbkontraste und -harmonien, Farbordnungssysteme und -mischungen
Analyse und Einsatz von Farbe in Gestaltungs- und Medienprodukten	- Umgang mit Farbe, z. B. bei Grafik, digitalen Medien, Design, Malerei, Film, Fotografie, Architektur, Innenraum

Themenfeld 6

Grundlagen Typografie

Kompetenzerwerb im Themenfeld

Die Lernenden …

- untersuchen Grundlagen und Gesetzmäßigkeiten von Typografie,
- erläutern Zusammenhänge der typografischen Gestaltung und Wahrnehmung,
- analysieren die Wirkung der Typografie bei Gestaltungs- und Medienprodukten,
- ermitteln passende Typografien für spezifische Gestaltungs- und Medienprodukte,
- entwerfen typografische Konzepte für eigene Gestaltungsvorhaben.

Inhalte	Hinweise zum Unterricht
Grundlagen und Gesetzmäßigkeiten der Typografie	- Schriftklassifikation, - Formmerkmale und Buchstabenanatomie, Schriftfamilien und -schnitte, Schriftcharakter und -wirkung, Schriftmischung, - Schriftsatz (Mengensatz)
Analyse und Einsatz von Typografie in Gestaltungs- und Medienprodukten	- Umgang mit Typografie, z. B. bei Grafik, digitalen Medien, Design, Malerei, Film, Fotografie, Innenraum, urbanem Raum

4 Themenfelder, Kompetenzerwerb und Inhalte in der Qualifikationsphase

4.1 Übersicht über die Themenfelder

Jahrgangsstufe 12 – Q1 und Q2

Von den Themenfeldern 7 bis 12 sind zwei verbindlich in der Jahrgangsstufe 12 (Q1 und Q2) zu unterrichten.

Themenfeld 7: **Visuelle Kommunikation**
Themenfeld 8: **Konzepte der Bildgestaltung**
Themenfeld 9: **Historische Aspekte und aktuelle Tendenzen in Kunst, Design und Medien**
Themenfeld 10: **Gestaltungsprozesse im Kontext von Ästhetik und Technik**
Themenfeld 11: **Gestaltungskonzepte im urbanen Raum**
Themenfeld 12: **Gestalteter Raum im Spannungsfeld von Innen und Außen**

Jahrgangsstufe 13 – Q3 und Q4

Von den Themenfeldern 13 bis 16 sind zwei verbindlich in der Jahrgangsstufe 13 (Q3 und Q4) zu unterrichten.

Themenfeld 13: **Gestaltungsprojekt: Analyse, Konzeption und Realisierung**
Themenfeld 14: **Dokumentation und Reflexion von Gestaltungs- und Medienprodukten**
Themenfeld 15: **Inszenierung von Gestaltungs- und Medienprodukten**
Themenfeld 16: **Innenraumkonzepte**

4.2 Kompetenzerwerb und Inhalte der Themenfelder

4.2.1 Jahrgangsstufe 12 – Q1 und Q2

Themenfeld 7
Visuelle Kommunikation

Kompetenzerwerb im Themenfeld

Die Lernenden …

- erklären wesentliche Elemente von Corporate Identity und Corporate Design,
- werten Vorgaben von Kundinnen und Kunden aus und bestimmen Gestaltungskriterien für medienspezifische Produkte,
- analysieren visuelle Gestaltung, indem sie einschlägige Kriterien berücksichtigen,
- entwickeln eigene Gestaltungslösungen für medienspezifische Produkte unter Berücksichtigung eines Corporate Designs,
- reflektieren den Einfluss visueller Gestaltung hinsichtlich Wirkung und Zielgruppe,
- wenden geeignete analoge und digitale Techniken zur Lösung medienspezifischer Gestaltungsaufgaben an.

Inhalte	**Hinweise zum Unterricht**
Corporate Identity Corporate Design	- z. B. Werbewirkungsmodelle, Kriterien der Logogestaltung, Briefing und Re-Briefing, Design-Manuals, Zielgruppenanalyse - Vertiefende Aufgaben, z. B. Plakatgestaltung, Plakatserien und Flyergestaltung, digitale Medien, Medienverbund
Techniken zur Lösung medienspezifischer Gestaltungsaufgaben	- z. B. Ideenentwicklung mithilfe analoger oder digitaler Kreativitätstechniken - Gestaltungslösungen mit Hilfe praxisrelevanter Softwareanwendungen

Themenfeld 8

Konzepte der Bildgestaltung

Kompetenzerwerb im Themenfeld

Die Lernenden …

- beschreiben und untersuchen bildnerische und kompositorische Gestaltungsmittel,
- analysieren verschiedene Konzepte der Bildgestaltung,
- entwickeln Konzepte der Bildgestaltung in eigenen Entwürfen und Umsetzungen,
- wenden geeignete Techniken der Bildbearbeitung für ausgewählte Gestaltungsaufgaben an,
- nehmen anhand festgelegter Beurteilungskriterien begründet Stellung zu ausgewählten Konzepten der Bildgestaltung.

Inhalte	**Hinweise zum Unterricht**
Bildnerische und kompositorische Gestaltungsmittel	- z. B. Bildaufbau, Linien- und Blickführung, Raumwirkung und Perspektive, Licht und Beleuchtung, Bild und Bewegung - Farbkonzepte
Konzepte der Bildgestaltung	- z. B. Bildanalysen, Übungen zur Bildgestaltung, Bildmontagen und -folgen, Fotoessays, Plakatgestaltung
Techniken der Bildbearbeitung	- Analoge Techniken, z. B. grafische oder malerische Umsetzungen, Collagen - Digitale Techniken, z. B. Bildbearbeitung, Bildkorrekturen, digitale Fotobearbeitung, Farbsysteme, Datenmanagement

Themenfeld 9
Historische Aspekte und aktuelle Tendenzen in Kunst, Design und Medien

Kompetenzerwerb im Themenfeld

Die Lernenden …

- beschreiben historische und aktuelle Aspekte der technischen und ästhetischen Entwicklung in ausgewählten Bereichen von Medien und Gestaltung,
- erläutern unterschiedliche Stilrichtungen und deren Ausdrucksformen für ausgewählte Bereiche von Medien und Gestaltung,
- untersuchen stilbildende Merkmale in ausgesuchten Medien- und Gestaltungsprodukten,
- analysieren gestalterische Konzepte unter Berücksichtigung stilbildender Merkmale,
- entwickeln eigene Lösungen für Gestaltungsvorhaben, indem sie stilbildende Merkmale bedenken.

Inhalte	Hinweise zum Unterricht
Geschichte, Tendenzen und Trends Zusammenwirken historischer und technologischer Entwicklungen	- Stilrichtungen und -merkmale, z. B. in Design, digitalen Medien, Malerei, Fotografie, Grafik, Film, Architektur, KI - Rezeption, Analyse, Reflexion und Transfer von Medien- und Gestaltungsprodukten

Themenfeld 10
Gestaltungsprozesse im Kontext von Ästhetik und Technik

Kompetenzerwerb im Themenfeld

Die Lernenden …

- beschreiben Einflussgrößen von Ästhetik, Symbolik und Funktion für ausgewählte Medien- und Gestaltungsprodukte,
- bestimmen technische Parameter für ausgewählte Gestaltungsprozesse,
- untersuchen ausgewählte Medien- und Gestaltungsprodukte nach geeigneten medienspezifischen Kriterien,
- entwickeln geeignete ästhetische, symbolische und funktionale Kriterien zur Lösung spezifischer Aufgabenstellungen ausgewählter Medien- und Gestaltungsprodukte,
- wenden geeignete Technik zur Lösung spezifischer Gestaltungsprobleme an,
- überprüfen ihr eigenes Handeln im Rahmen von Gestaltungsprozessen.

Inhalte	**Hinweise zum Unterricht**
Ästhetik, Symbolik und Funktion	- Analysen und Konzepte, z. B. Design, Malerei, Fotografie, Film, digitale Medien, Architektur, KI
Technische Parameter für Gestaltungsprozesse	- Anwendung medienspezifischer Technik, - z. B. Kamera- und Tontechnik, Druck- und Medientechnik, Prototypen und Modelle

Themenfeld 11
Gestaltungskonzepte im urbanen Raum

Kompetenzerwerb im Themenfeld

Die Lernenden …

- benennen und analysieren ausgesuchte moderne und historische urbane Strukturen,
- erläutern typologische Merkmale spezifischer räumlicher Stadtstrukturen,
- entwickeln konzeptionelle Lösungsansätze für städtische Raumgefüge unter Beachtung urbaner Qualitäten,
- entwerfen ein urbanes bauliches Gestaltungskonzept mit vorgegebenen Nutzungen,
- dokumentieren ihre Ergebnisse.

Inhalte	**Hinweise zum Unterricht**
Grundlagen urbaner Räume	- z. B. moderne und historische Stadtstrukturen, Bautypologie, urbane Bewertungskriterien, ausgewählte Standortanalysen
Urbane Konzeptionen in der Stadt	- Zusammenhang Freiflächen/Baukörper und Nutzungskonstellation, z. B. Zentralität, Diversität, Interaktion, Zugänglichkeit, Aneignung
Technische Parameter für Entwurfsprozesse	- Anwendung medienspezifischer Technik, z. B. Modelle, CAD-Programme, 3-D- Druck, KI

Themenfeld 12
Gestalteter Raum im Spannungsfeld von Innen und Außen

Kompetenzerwerb im Themenfeld

Die Lernenden …

- vergleichen räumliche Qualitäten beispielhafter historischer und zeitgenössischer Innen- und Außenräume,
- schätzen räumliche Grundanforderungen anhand ortsspezifischer Gegebenheiten ab und dimensionieren diese zeichnerisch,
- ermitteln anhand spezifischer Grundanforderungen räumlich-gestalterische Lösungsansätze für Baukörper im Spannungsfeld von Innen und Außen,
- entwickeln bauliche Entwürfe auf Grundlage vorgebebener räumlicher Situationen,
- übertragen eigene Gestaltungsvorhaben analog oder digital.

Inhalte	**Hinweise zum Unterricht**
Typologien und Trendanalysen	- z. B. Gebäudeanalysen im Kontext der Zeitgeschichte, Visualisierung durch Fotografie
Grundelemente der Raumgestaltung	- z. B. Raumgrößen, -formen und -gliederung, räumliche Übergänge, Wand und Öffnung, Wirkung von Oberflächen, Materialien und Farben
Technische Parameter von Raumkonzeptionen	- Anwendung medienspezifischer Technik, z. B. Modelle, CAD-Programme, 3-D-Druck, KI, VR/AR

4.2.2 Jahrgangsstufe 13 – Q3 und Q4

Themenfeld 13
Gestaltungsprojekt: Analyse, Konzeption und Realisierung

Kompetenzerwerb im Themenfeld

Die Lernenden …

- beschreiben und vergleichen Gestaltungsprodukte anhand medienspezifischer Kriterien,
- analysieren und bewerten Gestaltungsprodukte im gesellschaftlichen und technologischen Kontext,
- entwerfen ein Konzept für die Entwicklung eines Produktes unter Berücksichtigung der spezifischen gestaltungs- und medientechnischen Anforderungen,
- wenden methodische, medientechnische sowie kreative und gestalterische Kompetenzen zur Realisierung einer eigenen Projektidee an,
- reflektieren die medienspezifischen Kriterien und Vorgaben unter Berücksichtigung des gesellschaftlichen und technologischen Kontextes,
- dokumentieren alle Phasen des medientypischen Entwicklungsprozesses.

Inhalte	**Hinweise zum Unterricht**
Analyse und Vergleich medienspezifischer Gestaltungsprodukte	- z. B. von AV-Medien, Printmedien, Screendesigns, Kampagnen, Produkt- und Objektdesign, Architekturkonzepten, KI-generierten Produkten
Medien und Gestaltung im Spannungsfeld zwischen Individuum, Gesellschaft und Technologie	- z. B. Digitalisierung, Nachhaltigkeit und Ethik, mediale Einflussnahme, individuelle Verantwortung
Entwurf, Planung und Umsetzung einer Gestatungsidee im Rahmen einer Projektarbeit	- Arbeitsprozesse der Gestaltungs- und Medientechnik in ihrer Abfolge, z. B. Briefing und Re-Briefing, Recherche, Problemanalyse, Ideenentwicklung, Konzeption, Realisation, Dokumentation

Themenfeld 14
Dokumentation und Reflexion von Gestaltungs- und Medienprodukten

Kompetenzerwerb im Themenfeld

Die Lernenden …

- bestimmen den aktuellen rechtlichen Rahmen für ausgewählte mediale Projekte und die Konventionen des Nutzerverhaltens in der öffentlichen Kommunikation,
- strukturieren Prozesse und Ergebnisse aus der Gestaltungs- und Medientechnik,
- beurteilen die technische, gestalterische und kommunikative Qualität eines Gestaltungsproduktes auf der Grundlage einschlägiger Kriterien,
- dokumentieren den Produktionsprozess und begründen die getroffenen Entscheidungen.

Inhalte	**Hinweise zum Unterricht**
Medien und Öffentlichkeit	- Rechtsgrundlagen und Verhaltensweisen in der öffentlichen Nutzung von Medien
Dokumentation von Prozess und Produkt	- z. B. Portfolio, Mappe, - Protokoll kriteriengeleiteter Evaluation
Qualitätsbeurteilung	

Themenfeld 15
Inszenierung von Gestaltungs- und Medienprodukten

Kompetenzerwerb im Themenfeld

Die Lernenden …

- ermitteln medienspezifische Kriterien der Kommunikationsstrategie,
- bestimmen projektangemessene Präsentationsformen und -strategien unter Berücksichtigung einschlägiger Kriterien,
- begründen die Auswahl medienübergreifender Mittel und medienspezifischer Technik zur Ausstellung bzw. Inszenierung der Gestaltungsprodukte bzw. -projekte,
- dokumentieren und präsentieren Gestaltungsprodukte und -projekte.

Inhalte	**Hinweise zum Unterricht**
Formen und Strategien der Inszenierung	- z. B. Dokumentation, Plakate, Web, Film, Modelle, Ausstellung, Messe, Event, Präsentation
Kriterien der Kommunikationsstrategie	- z. B. Zielgruppe, Botschaft, Copy-Strategie, Genre, Werbemodelle

Themenfeld 16
Gestaltungskonzepte im Innenraum

Kompetenzerwerb im Themenfeld

Die Lernenden …

- beschreiben erforderliche Funktionen und Gestaltungsmöglichkeiten für vorgegebene Innenräume,
- leiten aus spezifischen Nutzungsvorgaben und physiologisch-ergonomischen Erfordernissen ein gestalterisches Funktionskonzept ab,
- entwerfen einen Innenraum auf Grundlage von Nutzungsvorgaben,
- konstruieren materialgerechte Innenraumobjekte unter Berücksichtigung technischer Details,
- dokumentieren und visualisieren ihre Gestaltungskonzepte.

Inhalte	**Hinweise zum Unterricht**
Innenraumkonzepte	- z. B. Minimal Housing, Loftwohnen, Messestand, Ausstellungsdesign, flexible Nutzungs- und Raumkonzepte
Farbe, Form, Funktion und Konstruktion	- Funktion und Gestaltung, Konstruktion und Fügung an beispielhaften Materialien wie Holz oder Pappe, multifunktionale Innenraumobjekte, Farbkonzepte
Entwurfskonzeption	- ein eigenes Entwurfskonzept für einen Innenraum ableiten, planerische und maßstäbliche zeichnerische Umsetzung, z. B. CAD-Visualisierungen, VR, 3D-Druck