

## LEHRPLAN DER DER HÖHEREN LEHRANSTALT FÜR MEDIEN

1. STUNDENTAFEL<sup>1</sup>

(Gesamtstundenzahl und Stundenausmaß der einzelnen Unterrichtsgegenstände)

Pflichtgegenstände, Verbindliche Übung	Wochenstunden					Summe	Lehrverpflichtungsgruppe
	Jahrgang						
	I.	II.	III.	IV.	V.		
<b>A. Allgemeinbildende Pflichtgegenstände</b>							
1. Religion	2	2	2	2	2	10	(III)
2. Deutsch	3	2	2	2	2	11	(I)
3. Englisch	2	2	2	2	2	10	(I)
4. Geografie, Geschichte und Politische Bildung <sup>2</sup>	2	2	2	2	-	8	III
5. Wirtschaft und Recht <sup>3</sup>	-	-	-	2*	3*	5	II bzw. III
6. Bewegung und Sport	2	2	2	1	1	8	IVa
7. Angewandte Mathematik	3	2	2	2	2	11	I
8. Naturwissenschaften	3	3	2	2	-	10	II
<b>B. Fachtheorie und Fachpraxis</b>							
1. Medientechnologie und angewandte	5(3)	5(3)	5(3)	4(3)	4(3)	23	I
2. Medientheorie und Kunstgeschichte	-	2	3	2	3	10	III
3. Mediengestaltung <sup>4</sup>	5(3)	5(3)	5(3)	4(3)	4(3)	23	II
4. Medienproduktion <sup>5</sup>	8(8)	8(8)	8(8)	8(8)	8(8)	40	III
5. Medienprojekte <sup>6</sup>	-	-	3(3)	3(3)	4(4)	10	I
6. Medienwirtschaft	-	-	-	2	2	4	II
<b>C. Verbindliche Übung</b>							
Soziale und personale Kompetenz <sup>7</sup>	1(1)	1(1)	-	-	-	2	III
<b>Gesamtwochenstundenzahl</b>	36	36	38	39	36	185	

1 Durch schulautonome Lehrplanbestimmungen kann von dieser Stundentafel im Rahmen des Abschnittes IV abgewichen werden.

2 Einschließlich volkswirtschaftlicher Grundlagen.

3 Die Lehrverpflichtungsgruppe III bezieht sich im Ausmaß von 3 Wochenstunden auf den Bereich „Recht“.

4 Mit Übungen in Elektronischer Datenverarbeitung im I., II. und III. Jahrgang sowie mit Übungen im Laboratorium im IV. und V. Jahrgang jeweils im Ausmaß der in Klammern angeführten Wochenstunden des jeweiligen Ausbildungsschwerpunktes.

5 Teilungen des Unterrichtes in Schülergruppen und Einstufung wie im Unterrichtsgegenstand „Werkstättenlaboratorium“ im Ausmaß der in Klammern angeführten Wochenstunden.

6 Mit Übungen im Laboratorium im Ausmaß der in Klammern angeführten Wochenstunden.

7 Mit Übungen sowie in Verbindung und inhaltlicher Abstimmung mit einem oder mehreren der in Abschnitt A., B. bzw. B.1 bis B.5 angeführten Pflichtgegenstände.

\* Schulautonome Lehrplananpassungen

Pflichtgegenstände der alternativen Ausbildungsschwerpunkte	Wochenstunden					Summe	Lehrverpflichtungsgruppe	
	Jahrgang							
	I.	II.	III.	IV.	V.			
<b>B.1 Multimedia</b>								
1.1	Medientechnologie und angewandte Informatik <sup>4</sup>	4(2)	4(2)	4(2)	4(3)	4(3)	20	I
1.2	Medientheorie und	-	2	3	2	3	10	III
1.3	Mediengestaltung <sup>4</sup>	4(2)	4(2)	4(2)	4(3)	4(3)	20	II
1.4	Medienproduktion <sup>5</sup>	10(10)	10(10)	8(8)	8(8)	8(8)	44	III
1.5	Medienprojekte <sup>6</sup>	-	-	5(4)	3(3)	4(4)	12	I
1.6	Medienwirtschaft	-	-	-	2	2	4	II
<b>B.2 Fotografie</b>								
2.1	Medientechnologie und angewandte Informatik <sup>4</sup>	4(2)	4(2)	4(2)	4(3)	4(3)	20	I
2.2	Medientheorie und	-	2	3	2	3	10	III
2.3	Mediengestaltung <sup>4</sup>	4(2)	4(2)	4(2)	4(3)	4(3)	20	II
2.4	Medienproduktion <sup>5</sup>	10(10)	10(10)	8(8)	8(8)	8(8)	44	III
2.5	Medienprojekte <sup>6</sup>	-	-	5(4)	3(3)	4(4)	12	I
2.6	Medienwirtschaft	-	-	-	2	2	4	II
<b>B.3 Film</b>								
3.1	Medientechnologie und angewandte Informatik <sup>4</sup>	5(2)	5(3)	5(3)	4(3)	4(3)	23	I
3.2	Medientheorie und	-	2	3	2	3	10	III
3.3	Mediengestaltung <sup>4</sup>	5(2)	5(3)	5(3)	4(3)	4(3)	23	II
3.4	Medienproduktion <sup>5</sup>	8(8)	8(8)	8(8)	8(8)	8(8)	40	III
3.5	Medienprojekte <sup>6</sup>	-	-	3(3)	3(3)	4(4)	10	I
3.6	Medienwirtschaft	-	-	-	2	2	4	II
<b>B.4 Animation</b>								
4.1	Medientechnologie und angewandte Informatik <sup>8</sup>	6(5)	6(5)	6(5)	4(4)	4(4)	26	I
4.2	Medientheorie und	-	2	2	2	2	8	III
4.3	Mediengestaltung <sup>8</sup>	5(4)	5(4)	5(4)	4(4)	4(4)	23	II
4.4	Medienproduktion <sup>8</sup>	7(7)	8(8)	8(8)	8(8)	9(9)	40	III
4.5	Medienprojekte <sup>6</sup>	-	-	3(3)	3(3)	3(3)	9	I
4.6	Medienwirtschaft	-	-	-	2	2	4	II
<b>B.5 Gamedesign</b>								
5.1	Medientechnologie und angewandte Informatik <sup>8</sup>	6(5)	6(5)	6(5)	4(4)	4(4)	26	I
5.2	Medientheorie und	-	2	2	2	2	8	III
5.3	Mediengestaltung <sup>8</sup>	5(4)	5(4)	5(4)	4(4)	4(4)	23	II
5.4	Medienproduktion <sup>8</sup>	7(7)	8(8)	8(8)	8(8)	9(9)	40	III

8 Mit Teilungen wie im Unterrichtsgegenstand Elektronischer Datenverarbeitung im Ausmaß der in Klammern angeführten Wochenstunden des jeweiligen Ausbildungsschwerpunktes.

5.5	Medienprojekte <sup>6</sup>	-	-	3(3)	3(3)	3(3)	9	I
5.6	Medienwirtschaft	-	-	-	2	2	4	II
<b>D. Pflichtpraktikum</b>		mindestens 8 Wochen in der unterrichtsfreien Zeit vor Eintritt in den V. Jahrgang						
<b>Freigegegenstände, Unverbindliche Übung, Förderunterricht</b>		Wochenstunden					Lehrverpflichtungsgruppe	
		Jahrgang						
		I.	II.	III.	IV.	V.		
<b>E. Freigegegenstände</b>								
1.	Zweite lebende Fremdsprache <sup>9</sup>	2	2	2	2	2		(I)
2.	Kommunikations- und Präsentationstechnik	-	-	2	2	-		III
3.	Naturwissenschaftliches Laboratorium	-	2	-	-	-		III
4.	Forschen und Experimentieren	2	-	-	-	-		III
5.	Entrepreneurship und Innovation	-	-	-	2	-		III
6.	Wissenschaftliches Arbeiten	-	-	-	2	2		I
<b>F. Unverbindliche Übung</b>								
	Bewegung und Sport	2	2	2	2	2		(IVa)
<b>G. Förderunterricht<sup>10</sup></b>								
1.	Deutsch							
2.	Englisch							
3.	Angewandte Mathematik							
4.	Fachtheoretische Pflichtgegenstände							

---

9 In Amtsschriften ist die Bezeichnung der Fremdsprache anzuführen.

10 Bei Bedarf parallel zum jeweiligen Pflichtgegenstand bis zu 16 Unterrichtseinheiten pro Schuljahr; Einstufung wie der entsprechende Pflichtgegenstand.

## II. ALLGEMEINES BILDUNGSZIEL

Siehe Anlage 1.

## III. FACHBEZOGENES QUALIFIKATIONSPROFIL

### 1. Einsatzgebiete und Tätigkeitsfelder:

Die Absolventinnen und Absolventen der Höheren Lehranstalt für Medien können auf Basis ihrer Ausbildung über die Wirkung von medialen Inhalten als Spezialistinnen und Spezialisten die Konzeption, Planung, Gestaltung und Herstellung von medialen Produkten bzw. Umsetzung von medialen Projekten, die der multimedialen Kommunikation bzw. Interaktion dienen, eigenständig durchführen. Zudem verfügen sie sowohl über hand-werkliches, technisches und medientheoretisches Spezialwissen, das es ihnen ermöglicht, kreative Entwürfe und Präsentationen zu erstellen, diese für die Produktion in unterschiedlichen Medien zu entwickeln, vorzubereiten oder einzusetzen als auch über Kenntnisse in facheinschlägigen Normen, Gesetzen und in der Kalkulation.

Sie werden in Kommunikationsbetrieben, Medienunternehmen, Werbeagenturen, Grafikstudios, Agenturen für Public Relations, Agenturen für multimediales Design wie z.B. Verlagen, Online-Verlagen, Fernsehanstalten, TV- und Filmstudios, Fotoateliers, Architekturbüros, Unternehmen der Telekommunikationsbranche und Softwarehäusern eingesetzt bzw. arbeiten als Fotografinnen, FilmgestalterInnen, ScreendesignerInnen, 3D-Artists, Kamerafrauen/-männer (DOP), VideocutterInnen, AudiodesignerInnen, IllustratorInnen, Medien-designerInnen, AnimationsdesignerInnen, GamedesignerInnen, SpieleentwicklerInnen, SpezialistInnen im Bereich der Öffentlichkeitsarbeit des privaten bzw. öffentlichen Sektors, in musealen Einrichtungen, im Bereich der Forschungs- und Entwicklung oder als Selbständige bzw. in freiberuflicher Tätigkeit. Auch die Leitung von Projekten und die Führung von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern zählen zu typischen Aufgaben.

Die Absolventinnen und Absolventen kennen dabei sowohl die wirtschaftlichen Implikationen ihrer Tätigkeit als auch die ethische und gesellschaftlich sensible Verantwortung, die die Gestaltung, Produktion und Distribution von Massenmedien mit sich bringt und sind sich der Bedeutung von Qualität und Professionalität bewusst.

### 2. Berufsbezogene Lernergebnisse des Abschnittes B:

#### Medientechnologie und Angewandte Informatik:

In den Bereichen **Informatiksysteme, Mensch und Gesellschaft, Publikation und Kommunikation, Tabellenkalkulation** und **Algorithmen** siehe den Pflichtgegenstand **Angewandte Informatik** in Anlage 1.

Im Bereich **Medientechnologie** analysieren und entwickeln die Absolventinnen und Absolventen mit Geräten, Systemen und Verfahren des Fachbereichs komplexe Anwendungen. Sie analysieren komplexe technisch-wissenschaftliche Inhalte des Fachgebiets, können aus umfassenden Medienproduktionen heraus komplexe fachspezifischen Terminologien und Vorgänge analysieren und für neue Produktionen anwenden, analysieren und entwickeln für das Fachgebiet Technologien, Strukturen und Regelbedingungen, komplexe Prozesse und Workflows, verstehen fachspezifische Programme und deren multimedialen Rahmenbedingungen und analysieren fachspezifischen Prozesse und Workflows aus Medienproduktionen heraus. Sie verstehen die facheinschlägigen Standardisierungen und Qualitätsmanagementsysteme und können die facheinschlägigen Mess- und Prüfverfahren der Medienproduktion anwenden und analysieren und unterschiedliche Distributionskanäle, Medien und Logistikwege des Fachgebiets erklären.

Alle oben genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich für den

**Ausbildungsschwerpunkt B1 Multimedia** auf multimediale Projekte und auf erweiterte multimediale Projekte. Der Begriff fachspezifische Programme bezieht sich auf professionelle Software zur spezifischen Be-, Ver- und Nachbearbeitung von Medien. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe wie „medial“ beziehen sich auf multimediale Medien.

**Ausbildungsschwerpunkt B2 Fotografie** auf fotografische Projekte und auf erweiterte fotografisch relevante multimediale Projekte. Der Begriff fachspezifische Programme bezieht sich auf professionelle Software zur spezifischen Be-, Ver- und Nachbearbeitung von Medien. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe wie „medial“ beziehen sich auf fotografisch relevante Medien.

**Ausbildungsschwerpunkt B3 Film** auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

**Ausbildungsschwerpunkt B4 Animation** auf Ton- und Videomaterial mit komplex bewegten Elementen der 2D und 3D-Animation. Die Absolventinnen und Absolventen können im Team komplexe analoge wie digitale Animationstechniken anwenden und verbinden, können Animationsprojekte hinsichtlich ihrer Dramaturgie vertonen, in einer Studioumgebung arbeiten und diese projektbezogen anpassen sowie ein Event unter Berücksichtigung des Raumes und dessen Akustik audiovisuell bespielen.

**Ausbildungsschwerpunkt B5 Gamedesign** auf multimediale Projekte im Rahmen von Gamedesign. Der Begriff fachspezifische Programme bezieht sich auf professionelle Software zur Spieleprogrammierung, Gameengines, 2D und 3D Entwurfs- und Animationssoftware sowie Audio- und Videoanwendungen. Die Absolventinnen und Absolventen können eine Spielidee von der Konzeptionierung bis zum getesteten Produkt realisieren.

#### **Medientheorie und Kunstgeschichte:**

Im Bereich **Kunstgeschichte** können die Absolventinnen und Absolventen ausgewählte Phänomene der Kunstgeschichte und Kulturphilosophie analysieren sowie Zusammenhänge und Querverbindungen herstellen und argumentieren (ikonographische und ikonologische Einordnung). Sie haben Kenntnisse über ausgewählte Kunst außereuropäischer Kulturen und können diese in der Beschreibung anwenden und verstehen die Historizität von Bedeutungen und Werten der Kunst und können sie anhand ausgewählter fachrelevanter Kunstwerke beurteilen und diskutieren. Weiters haben sie Grundkenntnisse der Geschichte und der Kategorien der Ästhetik, verstehen Zusammenhänge von Form, Funktion, Material und Technik und sind in der Lage, Interdependenzen von Inhalt und Form sowie Bedeutungen von kulturellen Normen und Werten, die einen Einfluss auf die fachspezifische Gestaltung haben, zu erkennen;

Im Bereich **Medientheorie** kennen sie aktuelle Paradigmen der Medientheorie und Semiotik und können mit Hilfe ausgewählter Theoriekonzepte fachspezifische Medienphänomene analysieren. Sie kennen die wichtigsten theoretischen Grundlagen der Medienpsychologie, können ihr eigenes Mediennutzungsverhalten reflektieren, sind in der Lage fachspezifische mediale Phänomene aus ihrem historischen Zusammenhang zu beschreiben und aktuelle Entwicklungen zu analysieren und können sich über soziale, wirtschaftliche, ethische und künstlerische Aspekte im fachspezifischen Kunst- und Medienbereich artikulieren.

#### **Mediengestaltung:**

Die Absolventinnen und Absolventen können komplexe gestalterische und funktionale Konzepte analysieren deren Qualitäten argumentieren und weiterentwickeln. Sie können unterschiedliche Arten der Wahrnehmung umfassend analysieren, die bestimmenden Faktoren bewerten und Konsequenzen für komplexe Aufgabenstellungen der fachspezifischen Praxis entwickeln. Sie können komplexe Produktionen entwickeln, in denen kreativ-künstlerische, konzeptionelle und technische Aspekte verbunden sind. Sie kennen bildtheoretische, medientheoretische und mediendramaturgische Ansätze und können diese für das eigene Werk anwenden. Ebenso kennen sie medienübergreifende Probleme der Kommunikation und können dazu Lösungsvorschläge entwickeln, komplexe Entwurfsprozesse durchführen, umfassende Entwurfsstrategien im Zusammenhang mit Methoden qualitativer und quantitativer Zielformulierung entwickeln und die persönlichen Ressourcen im Zusammenhang mit medialen Kontexten einsetzen. Ergebnisse können sie in inhaltlicher und rhetorischer Hinsicht visuell/audiovisuell/interaktiv sowie ort- und zielgruppengerecht aufbereitet präsentieren.

#### **Medienproduktion:**

Die Absolventinnen und Absolventen verstehen komplexe Workflow-Systeme bzw. Prozessabläufe und können diese projektspezifisch weiterentwickeln um fachspezifische Medienprodukte unter Einhaltung komplexer technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen innerhalb einer gesamtheitlichen Produktionskette sowie des Material- und Geräteinsatzes unter zeitlichen, ökonomischen und ökologischen Gesichtspunkten zu realisieren, analysieren und reflektieren. Sie können die für die Medienproduktion notwendigen Formalismen und Konventionen und die aktuellen Qualitätsanforderungen innerhalb eines Projektes analysieren und können das Projekt laufend diesen anpassen, mögliche Produktionsrisiken erkennen und auf diese projektadäquat reagieren. Sie können fachspezifische Kommunikationsformen hinsichtlich eines optimalen Arbeitsklimas wählen um einen effizienten Ablauf im Team zu gewährleisten.

#### **Medienprojekte:**

Die Absolventinnen und Absolventen können die Phänomenologie von Standbildern, Bewegtbildern und interaktiven Medien aus dem Fächerkanon analysieren und sie aus diesem Verständnis heraus für komplexe inhaltliche Dimensionen anwenden. Sie können komplexe interdisziplinär Lösungen für redaktionelle, audiovisuelle und medienübergreifende Kommunikation entwickeln, die Dialogfähigkeit

und die Zielgerichtetheit der eingesetzten medialen Instrumente in Bezug auf die geplanten Kommunikationsstrategien analysieren und unter Berücksichtigung der prozessualen, zeitlichen, ökologischen, wirtschaftlichen und technischer Rahmenbedingungen umsetzen, so dass sie den kulturellen, markt- und anwendungsorientierten Anforderungen entsprechen.

#### **Medienwirtschaft:**

Die Absolventinnen und Absolventen kennen die Instrumente der Produkt-, Preis-, Distributions- und Kommunikationspolitik und können sie in Bezug zueinander setzen. Sie kennen den Aufbau und die Arbeitsprozesse von Unternehmen der Medienwirtschaft. Sie wissen, wie eine Marke/eine Organisation kommunizieren muss, um ihre Ziele zu erreichen, kennen die Terminologie eines Marketingkonzepts, verstehen die Kommunikationsziele von Unternehmen/Organisationen und können entsprechende kommunikative Werbe- und Markenbotschaften entwickeln. Sie können aus Markt und Zielgruppen eines Auftraggebers eine effiziente Strategie entwickeln und auf dieser Basis ein Kommunikationskonzept erstellen, das von der kommunikativen Idee über die Definition der verschiedenen Maßnahmen bis hin zur Mediaplanung reicht. Sie kennen Methoden, Abläufe und Werkzeuge des Projektcontrollings und können im Bereich Projektmanagement und Projektcontrolling tätig werden.

Sie kennen urheberrechtliche und datenschutzrechtliche berufsbezogene Materien sowie sonstige berufsbezogene rechtliche und betriebswirtschaftliche Grundlagen, das Spannungsfeld zwischen Meinungs- und Pressefreiheit sowie dem Persönlichkeitsschutz und können damit einhergehende Risiken erkennen.

Sie können selbständig unter Einbeziehung der steuerlichen und sozialversicherungsrechtlichen Regelungen eine Preiskalkulation vornehmen, kennen projektspezifische Förderungs- und Finanzierungsmöglichkeiten und zugehörige Einreichungsformen und kennen die branchenspezifischen Richtlinien für die Wettbewerbsteilnahme.

### **IV. SCHULAUTONOME LEHRPLANBESTIMMUNGEN**

Siehe Anlage 1.

### **V. DIDAKTISCHE GRUNDSÄTZE**

Siehe Anlage 1.

### **VI. LEHRPLÄNE FÜR DEN RELIGIONSUNTERRICHT**

Siehe Anlage 1.

### **VII. BILDUNGS- UND LEHRAUFGABEN SOWIE LEHRSTOFF DER UNTERRICHTSGEGENSTÄNDE**

Siehe Anlage 1.

#### **Pflichtgegenstände, Verbindliche Übung**

##### **A. Allgemeinbildende Pflichtgegenstände**

„Deutsch“, „Englisch“, „Geografie, Geschichte und Politische Bildung“, „Wirtschaft und Recht“ und „Naturwissenschaften“.

Siehe Anlage 1.

#### **6. BEWEGUNG UND SPORT**

Siehe BGBl. Nr. 37/1989 idgF.

#### **7. ANGEWANDTE MATHEMATIK**

Siehe Anlage 1 mit den folgenden Ergänzungen:

III. Jahrgang:

5. Semester – Kompetenzmodul 5:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

- Die Schülerinnen und Schüler können  
- Gleichungssysteme mittels Matrizen lösen.

**Lehrstoff:**

Lösung von Gleichungssystemen mittels inverser Matrizen.

6. Semester – Kompetenzmodul 6:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

- Die Schülerinnen und Schüler können  
- logarithmische Skalierungen verstehen und anwenden.

**Lehrstoff:**

Darstellung von Funktionen:

Logarithmische Skalierungen.

IV. Jahrgang:

7. Semester – Kompetenzmodul 7:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

- Die Schülerinnen und Schüler können  
- mathematische Berechnungen im Geld- und Kreditbereich durchführen.

**Lehrstoff:**

Wirtschaftsbezogene Mathematik:

Zinseszins- und Rentenrechnung, Barwertberechnung, Investitionsvergleiche, Tilgungsplan.

8. Semester – Kompetenzmodul 8:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

- Die Schülerinnen und Schüler können  
- Wirtschaftlichkeitsberechnungen mit verschiedenen Methoden optimieren.

**Lehrstoff:**

Wirtschaftsbezogene Mathematik:

Arten von Kosten-, Erlös- und Gewinnfunktionen und deren Optima, lineare Optimierung.

V. Jahrgang:

9. und 10. Semester:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

- Die Schülerinnen und Schüler können  
- einfache Differentialgleichungen ersten und zweiten Grades lösen;  
- einfache numerische Methoden der Mathematik verstehen und anwenden.

**Lehrstoff:**

9. Semester:

Differentialgleichungen:

Einfache Differentialgleichungen ersten und zweiten Grades.

10. Semester:

Numerische Methoden:

Newton Verfahren; numerische Integration; numerische Verfahren zum Lösen einfacher Differentialgleichungen.

## **B. Fachtheorie und Fachpraxis**

### **1. MEDIENTECHNOLOGIE UND ANGEWANDTE INFORMATIK**

I. Jahrgang (1. und 2. Semester):

## **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können im

### **Bereich Medientechnologie**

- die Grundlagen der Geräte, Systeme und Verfahren des Fachbereichs benennen und erklären und kennen ihre wichtigsten Anwendungsparameter;
- die technisch-wissenschaftlichen Grundlagen des Fachgebiets benennen und erklären;
- die für das Fachgebiet grundlegenden Technologien, Terminologien, Prozesse und Workflows benennen und erklären;
- grundlegende fachspezifische Programme und deren multimediale Rahmenbedingungen benennen und erklären;
- die grundlegenden facheinschlägigen Materialien und Materialanwendungen wiedergeben.

### **Bereich Informatiksysteme, Mensch und Gesellschaft**

- Hardware-Komponenten und deren Funktionen benennen und erklären, eine PC-Konfiguration bewerten und Anschaffungsentscheidungen treffen sowie einfache Fehler der Hardware beheben;
- Vor- und Nachteile marktüblicher Betriebssysteme benennen, ein Betriebssystem konfigurieren, Daten verwalten, Software installieren und deinstallieren und die Arbeitsumgebung einrichten und gestalten;
- Netzwerksressourcen nutzen und Netzwerkkomponenten benennen und einsetzen und im Netzwerk auftretende Probleme identifizieren;
- Daten sichern, sie vor Beschädigung und unberechtigtem Zugriff schützen, sich über gesetzliche Rahmenbedingungen informieren und diese berücksichtigen.

### **Bereich Publikation und Kommunikation**

- Daten eingeben, bearbeiten, formatieren, drucken sowie Dokumente (einschließlich Serieldokumente) erstellen und bearbeiten;
- Präsentationen erstellen;
- das Internet nutzen, im Web publizieren und über das Netz kommunizieren.

### **Bereich Tabellenkalkulation**

- in Tabellenkalkulationen Berechnungen durchführen, Entscheidungsfunktionen einsetzen, Diagramme erstellen, Daten austauschen und Datenbestände auswerten.

### **Bereich Algorithmen**

- Ablaufalgorithmen entwerfen und Berechnungsschritte systematisch angeben.

## **Lehrstoff:**

### **Medientechnologie:**

Grundlagen der medialen Ein- und Ausgabegeräte; Basiskompetenzen in der Anwendung medialer Geräte, Systeme und Verfahren; Physikalische und chemische Grundlagen von fachspezifischen Medien, grundlegende Effekte und Terminologien des Fachgebietes; Grundlagen medialer Technologien, Programme, Strukturen, Regelbedingungen, Prozesse und Workflows; Fachspezifische Materialien; fachrelevante Rohstoffe und Hilfsstoffe.

### **Hardwarekomponenten:**

Motherboard und BIOS, Prozessoren, Arbeitsspeicher, Festplatten und andere Speichermedien; Monitore; Drucker, Scanner; Hardware für Internetzugang.

### **Betriebssysteme:**

Marktübliche Betriebssysteme; Desktopeinstellungen, Druckerverwaltung, Netzwerkeinstellungen, Benutzerverwaltung, Dateiverwaltung; Installation.

### **Netzwerke:**

Komponenten; Daten im Netzwerk; Verwendung von Druckern im Netzwerk; Einstellungen im Mail-Client und im Browser.

### **Datensicherung:**

Medien zur Datensicherung; Virenschutz; Firewalls; Updates, Service Packs; Digitale Signatur.

### **Textverarbeitung und Präsentationen:**



Erstellen und Bearbeiten von Dokumenten mit Textverarbeitungsprogrammen; Erstellen von Präsentationen mit einschlägiger Software.

Publikation und Kommunikation im Web:

LAN, WAN; Internetdomänen; Suchmaschinen; E-Commerce, E-Government und E-Banking; einfache Webseitengestaltung; Webmail, Mailclient; E-Mail, einfache Bildbearbeitung, Kommunikationsdienste und -plattformen.

Tabellen und Diagramme:

Erstellung und Bearbeitung von Tabellen und Diagrammen, Arbeiten mit Formeln und vordefinierten Funktionen.

Elemente der Programmierung:

Algorithmen; grafische Entwurfswerkzeuge; einfache Programme;

II. Jahrgang:

3. Semester – Kompetenzmodul 3:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können im

**Bereich Medientechnologie**

- aus Ein- und Ausgabegeräten, sowie Ver- und Bearbeitungssystemen eine geeignete Auswahl für eine gegebene Produktion oder Aufgabe treffen und diese begründen;
- die technisch-wissenschaftlichen Grundlagen des Fachgebiets verstehen;
- die für das Fachgebiet grundlegenden Technologien, Terminologien, Strukturen, Prozesse und Workflows verstehen;
- grundlegende fachspezifische Programme und deren multimediale Rahmenbedingungen benennen und erklären;
- den fachspezifischen Materialeinsatz benennen und erklären.

**Bereich Informatiksysteme, Mensch und Gesellschaft**

- die gesellschaftlichen Auswirkungen von Informationstechnologien erkennen und zu aktuellen IT-Themen kritisch Stellung nehmen.

**Bereich Algorithmen, Objekte und Datenstrukturen**

- Kommentare, Konstanten und Variablen in einer Programmiersprache darstellen und Befehlsstrukturen einer Programmiersprache anwenden;
- Datenstrukturen und Objekte aus einfachen Datentypen zusammensetzen und einfache Befehlsstrukturen erstellen.

**Lehrstoff:**

Medientechnologie:

Aufbau und Funktionen von medialen Ein- und Ausgabegeräten, sowie Ver- und Bearbeitungsgeräten; Basisfunktionen von medialen Geräten, Systemen und Verfahren; Physikalische, technische und chemische Grundlagen von fachspezifischen Medien; Effekte und Terminologien des Fachgebiets; grundlegende Funktionen von physikalischen und chemischen Vorgängen; Grundlagen medialer Technologien, Programme, Strukturen, Regelbedingungen, Prozesse und Workflows; fachspezifische Materialien; fachrelevanten Roh- und Hilfsstoffe; grundlegende Materialanwendungen.

Rechtliche und gesellschaftliche Aspekte:

Grundsätze des Datenschutz- und Telekommunikationsgesetzes; Bedeutung des Urheberrechts, Copyright; Lizenzverträge – Shareware, Freeware, Open Source; gesellschaftliche Auswirkungen der Informationstechnologie; Suchtverhalten.

Elemente der Programmierung:

Programme mit Verzweigungen, Schleifen und Datentypen; Dateizugriff; Anwendungen auf einfache Algorithmen; einfache objektorientierte Programmierung; kommentieren und dokumentieren von Programmen.

4. Semester – Kompetenzmodul 4:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können im

### Bereich Medientechnologie

- Geräte, Systeme und Verfahren des Fachbereichs und können aus dem Gerätepool, sowie aus den Ver- und Bearbeitungssystemen des Fachbereichs eine geeignete Auswahl für gegebene Produktion oder Aufgaben treffen und diese begründen benennen und erklären;
- technisch-wissenschaftliche Grundlagen des Fachgebiets, Prozesse und Workflows für Medienproduktionen erklären;
- die historische Entwicklung der in der Produktion eingesetzten Materialien beschreiben;
- die aufgabenbedingte Anwendung facheinschlägiger Materialien verstehen.

### Bereich Datenbanken

- in Datenbanksoftware Tabellen, Abfragen, Formulare und Berichte erstellen, ändern und löschen;
- einfache Aufgabenstellungen analysieren und diese für eine Standarddatenbanksoftware aufbereiten.

### Bereich Algorithmen, Objekte und Datenstrukturen

- die wichtigsten Datentypen unterscheiden, kennen ihre Einsatzbereiche;
- Datenstrukturen und Objekte aus einfachen Datentypen zusammensetzen und komplexe Befehlsstrukturen erstellen.

### Lehrstoff:

#### Medientechnologie:

komplexer Aufbau und Funktionen von medialen Ein- und Ausgabegeräten sowie Ver- und Bearbeitungsgeräten; erweiterte Funktionen von medialen Geräten, Systemen und Verfahren; Physikalische, technische und chemische Grundlagen von fachspezifischen Medien; Effekte und Terminologien des Fachgebiets; grundlegende Funktionen von physikalischen und chemischen Vorgängen; Grundlagen medialer Technologien, Programme, Strukturen, Regelbedingungen, Prozesse und Workflows; fachspezifische Materialien; fachrelevanten Rohstoffe und Hilfsstoffe; grundlegende Materialanwendungen; historische Materialentwicklung.

#### Datenmodelle:

Datensätze; Datenimport und Datenexport; Abfragen; Berechnungen; Formulare; Berichte; Primärschlüssel/Fremdschlüssel; Verknüpfen von Tabellen.

#### Elemente der Programmierung:

Anwendungen auf komplexe Algorithmen; Methoden und Klassen, objektorientierte Programmierung; kommentieren und dokumentieren von Programmen.

### III. Jahrgang:

#### 5. Semester – Kompetenzmodul 5:

#### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- Geräte, Systeme und Verfahren des Fachbereichs analysieren und können aus dem Gerätepool, sowie aus den Ver- und Bearbeitungssystemen des Fachbereichs eine geeignete Auswahl für gegebene Produktion oder Aufgaben treffen und diese begründen;
- physikalische, technische und chemische Grundlagen verstehen und können deren Inhalte innerhalb des Fachgebietes anwenden;
- fachspezifische Prozesse und Workflows, Programme und deren multimediale Rahmenbedingungen verstehen;
- die historische Entwicklung der in der Produktion eingesetzten Materialien nachvollziehen;
- die aufgabenbedingte Anwendung facheinschlägiger Materialien verstehen;
- die grundlegenden facheinschlägigen Standardisierungen und Qualitätsmanagementsysteme, Mess- und Prüfverfahren benennen und erklären.

#### Lehrstoff:

komplexer Aufbau und Funktionen von medialen Ein- und Ausgabegeräten, sowie Ver- und Bearbeitungsgeräten; erweiterte Kompetenzen in der Anwendung medialer Geräte, Systeme und Verfahren; Basisfunktionen von Mess- und Prüfgeräten; erweiterte mediale Strukturen, Regelbedingungen, Prozesse und Workflows; erweiterte Kenntnisse fachspezifischer Software; fachspezifische Materialien, Materialanwendungen, Materialprüfung; historische Materialentwicklung;

Grundlegende Kenntnisse fachspezifischer Standardisierungen, Normen sowie des Qualitätsmanagements.

#### 6. Semester – Kompetenzmodul 6:

##### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- die Anwendung von Geräten, Systemen und Verfahren des Fachbereichs beurteilen und können aus dem Gerätepool, sowie aus den umfassenden Ver- und Bearbeitungssystemen des Fachbereichs eine geeignete Auswahl für gegebene Produktion oder Aufgaben treffen und diese begründen;
- erweiterte technisch-wissenschaftlichen Grundlagen des Fachgebiets anwenden;
- aus der Medienproduktion heraus erweiterte fachspezifische Vorgänge und deren Terminologien verstehen und erklären;
- fachspezifische Prozesse und Workflows, Programme und deren multimediale Rahmenbedingungen verstehen;
- Materialanwendungen aus der Medienproduktion heraus strukturieren und analysieren;
- die facheinschlägigen Standardisierungen und Qualitätsmanagementsysteme und die facheinschlägigen Mess- und Prüfverfahren der Medienproduktion benennen und erklären.

##### **Lehrstoff:**

komplexer Aufbau und Funktionen von medialen Ein- und Ausgabegeräten, sowie Ver- und Bearbeitungsgeräten; erweiterte Kompetenzen in der Anwendung medialer Geräte, Systeme und Verfahren; erweiterte Funktionen von fachspezifischen Mess- und Prüfgeräten; Physikalische, technische und chemische Grundlagen von fachspezifischen Medien; Effekte und Terminologien des Fachgebiets, erweiterte, fachspezifische Funktionen von physikalischen und chemischen Vorgängen; erweiterte mediale Strukturen, Regelbedingungen, Prozesse und Workflows; erweiterte Kenntnisse fachspezifischer Software; fachspezifische Materialien, Materialanwendungen, Materialprüfung; historische Materialentwicklung; Grundlegende Kenntnisse und Anwendungen fachspezifischer Standardisierungen, Normen sowie des Qualitätsmanagements.

#### IV. Jahrgang:

#### 7. Semester – Kompetenzmodul 7:

##### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- komplexe Anwendungen von Geräten, Systemen und Verfahren des Fachbereichs verstehen und können aus dem komplexen Gerätepool, sowie aus den umfassenden Ver- und Bearbeitungssystemen des Fachbereichs eine optimierte Auswahl für gegebene Produktion oder Aufgaben treffen, diese begründen und analysieren;
- technisch-wissenschaftliche Inhalte des Fachgebiets definieren und analysieren und verstehen die im Fachgebiet eingesetzten komplexen Technologien, Strukturen und Regelbedingungen;
- fachspezifische komplexe Prozesse und Workflows, Programme und deren erweiterte multimedialen Rahmenbedingungen verstehen;
- „Technik“ als mediale Bedingung des Vollzugs, die an der Realisierung von Projekten als Instrument der Wertschöpfung maßgeblich beteiligt ist, benennen und erklären;
- fachspezifische Materialanwendungen analysieren und „Material“ als mediale Bedingung des Vollzugs verstehen, die an der Realisierung von Projekten als Instrument der Wertschöpfung maßgeblich beteiligt ist, indem sie die „Sprache der Dinge“ mit der „Sprache der Methoden“ konfrontiert;
- facheinschlägige Standardisierungen benennen und erklären und können fachspezifische Qualitätsmanagementsysteme, Mess- und Prüfverfahren der Medienproduktion anwenden;
- unterschiedliche Distributionskanäle, Medien und Logistikwege des Fachgebiets benennen und erklären.

##### **Lehrstoff:**

komplexer Aufbau und Funktionen von medialen Ein- und Ausgabegeräten, sowie Ver- und Bearbeitungsgeräten; erweiterte Kompetenzen in der Anwendung medialer Geräte, Systeme und Verfahren; Funktionen von speziellen fachspezifischen Mess- und Prüfgeräten; erweiterte physikalische, technische und chemische Kenntnisse der fachspezifischen Medien; komplexe Effekte und erweiterte

Terminologien des Fachgebiets; erweiterte fachspezifische Funktionen von physikalischen und chemischen Vorgängen; erweiterte mediale Strukturen, Regelbedingungen, Prozesse und Workflows; erweiterte Kenntnisse fachspezifischer Software; fachspezifische Materialien, Materialanwendungen, Materialprüfung; grundlegende Materialbedingungen; Fachrelevante Distributionskanäle, Medien und Logistikwege; Erweiterte Kenntnisse und Anwendungen fachspezifischer Standardisierungen, Normen sowie des Qualitätsmanagements; Fachrelevante Distributionskanäle, Medien und Logistikwege.

8. Semester – Kompetenzmodul 8:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- komplexe Anwendungen von Geräten, Systemen und Verfahren des Fachbereichs analysieren und können aus dem komplexen Gerätepool, sowie aus umfassenden Verarbeitungs- und Bearbeitungssystemen des Fachbereichs eine optimierte Auswahl für gegebene Produktion oder Aufgaben treffen und diese begründen;
- aus der Medienproduktion heraus komplexe fachspezifischen Terminologien und Vorgänge definieren und analysieren;
- die im Fachgebiet eingesetzten komplexen Technologien, Strukturen und Regelbedingungen verstehen;
- fachspezifische komplexe Prozesse und Workflows aus Medienproduktionen heraus verstehen;
- fachspezifische Programme und deren erweiterte multimedialen Rahmenbedingungen verstehen;
- „Technik“ als mediale Bedingung des Vollzugs, die an der Realisierung von Projekten als Instrument der Wertschöpfung maßgeblich beteiligt ist, benennen und erklären;
- fachspezifische Materialanwendungen aus der Medienproduktion heraus entwickeln und „Material“ als mediale Bedingung des Vollzugs verstehen, die an der Realisierung von Projekten als Instrument der Wertschöpfung maßgeblich beteiligt ist, indem sie die „Sprache der Dinge“ mit der „Sprache der Methoden“ konfrontiert;
- einfache facheinschlägigen Standardisierungen und Qualitätsmanagementsysteme verstehen und können die facheinschlägigen Mess- und Prüfverfahren der Medienproduktion anwenden und analysieren;
- unterschiedliche Distributionskanäle, Medien und Logistikwege des Fachgebiets erklären.

**Lehrstoff:**

komplexer Aufbau und Funktionen von medialen Ein- und Ausgabegeräten, sowie Ver- und Bearbeitungsgeräten; erweiterte Funktionen von medialen Geräten, Systemen und Verfahren; Funktionen von speziellen fachspezifischen Mess- und Prüfgeräten; erweiterte physikalische, technische und chemische Kenntnisse der fachspezifischen Medien; komplexe Effekte und erweiterte Terminologien des Fachgebiets; erweiterte fachspezifische Funktionen von physikalischen und chemischen Vorgängen; erweiterte mediale Strukturen, Regelbedingungen, Prozesse und Workflows; erweiterte Kenntnisse fachspezifischer Software; fachspezifische Materialien, Materialanwendungen, Materialprüfung; erweiterte Materialbedingungen; Erweiterte Kenntnisse und komplexe Anwendungen fachspezifischer Standardisierungen, Normen sowie des Qualitätsmanagements; Fachrelevante Distributionskanäle, Medien und Logistikwege.

V. Jahrgang:

9. und 10. Semester:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- mit Geräten, Systemen und Verfahren des Fachbereichs komplexe Anwendungsoptimierungen analysieren und entwickeln;
- den komplexen Gerätepool, sowie die umfassenden Verarbeitungs- und Bearbeitungssystemen des Fachbereichs analysieren und entwickeln eine optimierte Auswahl für komplexe Produktion oder Aufgaben und begründen die Auswahl und den Einsatz;
- komplexe technisch-wissenschaftliche Inhalte des Fachgebiets analysieren;
- aus umfassenden Medienproduktionen heraus komplexe fachspezifischen Terminologien und Vorgänge analysieren und für neue Produktionen anwenden;
- für das Fachgebiet Technologien, Strukturen und Regelbedingungen, komplexe Prozesse und Workflows analysieren und entwickeln;
- fachspezifische Programme und deren multimedialen Rahmenbedingungen verstehen;

- die fachspezifischen Prozesse und Workflows aus Medienproduktionen heraus analysieren;
- „Technik“ als mediale Bedingung des Vollzugs, die an der Realisierung von Projekten als Instrument der Wertschöpfung maßgeblich beteiligt ist, verstehen;
- fachspezifische Materialanwendungen entwickeln und „Material“ als mediale Bedingung des Vollzugs, die an der Realisierung von Projekten als Instrument der Wertschöpfung maßgeblich beteiligt ist, indem sie die „Sprache der Dinge“ mit der „Sprache der Methoden“ konfrontiert, analysieren;
- die facheinschlägigen Standardisierungen und Qualitätsmanagementsysteme verstehen und können die facheinschlägigen Mess- und Prüfverfahren der Medienproduktion anwenden und analysieren.

9. Semester:

**Lehrstoff:**

optimierte Funktionen von medialen Geräten, Systemen und Verfahren; optimierte Funktionen von fachspezifischen Mess- und Prüfgeräten; Interpretation von Funktionsabläufen; komplexe physikalische, technische und chemische Kenntnisse der fachspezifischen Medien; komplexe Effekte und Terminologien des Fachgebiets; fachspezifische Funktionen von komplexen physikalischen und chemischen Vorgängen; wissenschaftlich-technische Tendenzen zeitgenössischer analoger und digitaler Medien; komplexe mediale Strukturen, Regelbedingungen, Prozesse und Workflows; komplexe Kombinationen unterschiedlicher fachspezifischer Software; Tendenzen zeitgenössischer innovativer Medien und deren Prozesse; neu entwickelte fachspezifische Materialien; innovative Materialanwendungen; Materialprüfung; komplexe Materialbedingungen; Erweiterte Kenntnisse und komplexe Anwendungen fachspezifischer Standardisierungen, Normen sowie des Qualitätsmanagements; Analyse der Werk- und Produktionsqualitäten; innovative Tendenzen im Qualitätsmanagement für zeitgenössische analoge und digitale Medien und deren Prozesse.

10. Semester:

**Lehrstoff:**

optimierte Funktionen von medialen Geräten, Systemen und Verfahren; optimierte Funktionen von fachspezifischen Mess- und Prüfgeräten; Analyse und Reflexion von Funktionsabläufen; komplexe physikalische, technische und chemische Kenntnisse der fachspezifischen Medien; komplexe Effekte und Terminologien des Fachgebiets; fachspezifische Funktionen von komplexen physikalischen und chemischen Vorgängen; wissenschaftlich-technische Tendenzen zeitgenössischer analoger und digitaler Medien; komplexe mediale Strukturen, Regelbedingungen, Prozesse und Workflows; komplexe Kombinationen unterschiedlicher fachspezifischer Software; Tendenzen zeitgenössischer innovativer Medien und deren Prozesse; neu entwickelte fachspezifische Materialien, innovative Materialanwendungen, Materialprüfung, komplexe Materialbedingungen.

## 2. MEDIENTHEORIE UND KUNSTGESCHICHTE

II. Jahrgang:

3. Semester – Kompetenzmodul 3:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- Grundlagen ausgewählter Kunstepochen und die entsprechende einführende Terminologie der Kunstgeschichte benennen und erklären;
- historische Grundlagen und technische Bedingungen der Mediengeschichte bis zur Erfindung des Buchdrucks benennen und erklären;
- Basis-Modelle der Medien-Kommunikation sowie die wichtigsten fachspezifischen Begriffe benennen und erklären.

**Lehrstoff:**

Allgemeine Geschichte der Kunst und der Medien; Grundlagen und Funktionen der Kommunikation; Aspekte der kulturellen Bedeutung von Mündlichkeit und Schriftlichkeit (orale/literale Kulturen); Frühformen der Massenmedien; grundlegende Fachtermini im Bereich der Kunstgeschichte.

4. Semester – Kompetenzmodul 4:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- grundlegende historische Zusammenhänge und Merkmale ausgewählter Kunstepochen sowie eine erweiterte Terminologie der Kunstgeschichte benennen und erklären;
- historische Grundlagen und technische Bedingungen der Mediengeschichte seit der Erfindung des Buchdrucks benennen und erklären;
- die Grundlagen akustischer, visueller und schriftlicher Kommunikationsformen benennen und erklären.

**Lehrstoff:**

Historische Entwicklung der Kunst und der Medien; Massenmedien; wesentliche Fachtermini im Bereich der Kunstgeschichte.

III. Jahrgang:

5. Semester – Kompetenzmodul 5:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- die grundlegenden Kriterien und Zusammenhänge der Kulturepochen und deren Kunstformen von den Anfängen der Kunst bis zur französischen Revolution benennen und erklären und können ausgewählte Kunstwerke den entsprechenden Kunstepochen zuordnen;
- in Grundzügen Kunst als Teil einer umfassenden Kultur- und Geistesgeschichte benennen und erklären;
- die Bedeutung grundlegender Kommunikationsformen in medialen Produkten erkennen und analysieren sowie auf fachspezifische Themenstellungen anwenden;
- erweiterte Modelle der Medien-Kommunikation benennen und erklären.

**Lehrstoff:**

Kunstgeschichte:

Merkmale aller Kunstepochen der europäischen Kunstgeschichte von den Anfängen der Kunst bis zur französischen Revolution;

Medientheorie:

Wahrnehmungstheorien; Theorien des Sehens und Hörens; Einführung in die Kommunikationstheorie, Grundlagen des primären Kommunikationsmodells, mediale Faktoren personaler Kommunikation; Frühgeschichte des „symbolischen“ (semiotischen) Ausdrucks (Graphismen, Bild- und Schriftformen, Theorien der Schriftgenese).

6. Semester – Kompetenzmodul 6:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- die grundlegenden Kriterien und Zusammenhänge der Kulturepochen und deren Kunstformen von der französischen Revolution bis in die Gegenwart benennen und erklären und können ausgewählte Kunstwerke den entsprechenden Kunstepochen zuordnen;
- in Grundzügen Kunst als Teil einer umfassenden Kultur- und Geistesgeschichte benennen und erklären;
- Grundlagen spezifischer Aspekte medialer Kommunikation benennen und erklären;
- erweiterte Modelle der Medien-Kommunikation benennen und erklären;
- die wichtigsten theoretischen Grundlagen der Medienpsychologie benennen und erklären.

**Lehrstoff:**

Kunstgeschichte:

Merkmale aller Kunstepochen der europäischen Kunstgeschichte von der französischen Revolution bis zur Gegenwart;

Medientheorie:

unterschiedliche medientheoretische Ansätze; Grundlagen der Medienpsychologie; Medienwirkungstheorie; Grundlegende Funktionen medialer Systeme: Formen des Gedächtnisses /der Speicherung; Speicherung, Prozessierung und Transfer von Information; Wahrnehmungs- und Darstellungssysteme.

IV. Jahrgang:

## 7. Semester – Kompetenzmodul 7:

### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- Methoden der Kunstbetrachtung und Modelle der Kunstbeschreibung benennen und erklären und können sie in der Analyse von ausgewählten Kunstwerken einbringen;
- die wesentlichen Fachtermini der Kunstgeschichte und Kulturphilosophie anwenden;
- Zusammenhänge von Form, Funktion, Material und Technik sowie Normen und Werte, die einen Einfluss auf die Gestaltung haben, benennen und erklären;
- die Grundbegriffe der Text- und Bildsemiotik, sowie verschiedene Paradigmen der Medientheorie benennen und erklären und können mit Hilfe ausgewählter Theoriekonzepte fachbezogene Medienphänomene analysieren;
- die wichtigsten theoretischen Grundlagen der Medienpsychologie benennen und erklären.

### **Lehrstoff:**

Kunstgeschichte:

spezifische Themen der Kunstgeschichte; vertiefende, thematisch bezogene Fachtermini; Analysemethoden; Modelle der Kunstbeschreibung; Kunstanalysen anhand ausgewählter Werke; Werkanalyse; Kunstreflexion; Funktion und Bedeutung von Kunstwerken; Wechselbeziehungen zu Religion, Politik, Wirtschaft, Geisteswissenschaften und Naturwissenschaften anhand exemplarischer Beispiele;

Medientheorie:

Grundlagen der Zeichentheorie und Bildtheorie (Semiotik); kontextuelle Analyse exemplarischer medialer Beispiele; unterschiedliche medientheoretische Ansätze; exemplarische medienpsychologische Phänomene.

## 8. Semester – Kompetenzmodul 8:

### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- die grundlegenden Kriterien und Zusammenhänge der Kulturepochen und deren Kunstformen von den Anfängen der Kunst bis in die Gegenwart verstehen und können ausgewählte Kunstwerke entsprechend analysieren;
- ausgewählte Phänomene der Kunstgeschichte und Kulturphilosophie analysieren;
- die Zusammenhänge von Form, Funktion, Material und Technik und die Interdependenz von Inhalt und Form sowie von kulturellen Normen und Werten, die einen Einfluss auf die fachspezifische Gestaltung haben, verstehen;
- eine erweiterte Theorie der Text- und Bildsemiotik, sowie verschiedene Paradigmen der Medientheorie benennen und erklären und können mit Hilfe ausgewählter Theoriekonzepte Medienphänomene analysieren;
- die wichtigsten theoretischen Grundlagen der Medienpsychologie benennen und erklären und können ihr eigenes Mediennutzungsverhalten reflektieren;
- fachspezifische mediale Phänomene aus ihrem historischen Zusammenhang beschreiben und aktuelle Entwicklungen erkennen.

### **Lehrstoff:**

Kunstgeschichte:

spezifische Themen der Kunstgeschichte; vertiefende, thematisch bezogene Fachtermini; Kunstanalyse anwenden; Wahrnehmungsweisen, persönliches Reflektieren; Werkanalyse; Kunstreflexion; Funktion und Bedeutung von Kunstwerken; Wechselbeziehungen mit Religion, Politik, Wirtschaft, Geisteswissenschaften und Naturwissenschaften anhand exemplarischer Beispiele;

Medientheorie:

Grundlagen der Zeichentheorie und Bildtheorie (Semiotik); Umwelt als semiotischer Raum; Spezielle Aspekte der Bildsemiotik; grundlegende strukturalistische und poststrukturalistische Positionen; Medienreflexion; kontextuelle Analyse exemplarischer medialer Beispiele; exemplarische medienpsychologische Phänomene; Zusammenhänge und Unterschiede zwischen sprachlicher (schriftlicher) und bildlicher Repräsentation; Medien als technische Extensionen.

V. Jahrgang:

9. und 10. Semester:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- ausgewählte Phänomene der Kunstgeschichte und Kulturphilosophie analysieren sowie Zusammenhänge und Querverbindungen herstellen und argumentieren (ikonographische und ikonologische Einordnung);
- ausgewählte Kapitel außereuropäischer Kulturen beschreiben;
- die Historizität von Bedeutungen und Werten der Kunst verstehen und können sie anhand ausgewählter fachrelevanter Kunstwerke beurteilen und diskutieren;
- Grundkenntnisse der Geschichte und der Kategorien der Ästhetik wiedergeben;
- Zusammenhänge von Form, Funktion, Material und Technik verstehen und sind in der Lage, Interdependenzen von Inhalt und Form sowie Bedeutungen von kulturellen Normen und Werten, die einen Einfluss auf die fachspezifische Gestaltung haben, zu erkennen;
- aktuelle Paradigmen der Medientheorie und Semiotik benennen und erklären und können mit Hilfe ausgewählter Theoriekonzepte fachspezifische Medienphänomene analysieren;
- die wichtigsten theoretischen Grundlagen der Medienpsychologie benennen und erklären und können ihr eigenes Mediennutzungsverhalten reflektieren;
- fachspezifische mediale Phänomene aus ihrem historischen Zusammenhang beschreiben und aktuelle Entwicklungen analysieren;
- sich über soziale, wirtschaftliche, ethische und künstlerische Aspekte im fachspezifischen Kunst- und Medienbereich artikulieren.

9. Semester:

**Lehrstoff:**

Kunstgeschichte:

spezifische Themen der Kunstgeschichte; ausgewählte Kunst außereuropäischer Kulturen; "internationale" Kunstgeschichte der letzten 100 Jahre; Kunstreflexion; vertiefende, thematisch bezogene Fachtermini; soziale Funktion und wirtschaftliche Aspekte der Kunst; Kunst im Kontext; Vermittlungsebenen; Wechselbeziehungen mit Religion, Politik, Wirtschaft, Geisteswissenschaften und Naturwissenschaften anhand exemplarischer Beispiele;

Medientheorie:

Umwelt als semiotischer Raum - persönliche Orientierung in diesem Umfeld; Analyse grundlegender strukturalistischer und poststrukturalistischer Positionen anhand konkreter Situationen; kontextuelle Analyse exemplarischer medialer Beispiele; Medienreflexion.

10. Semester:

**Lehrstoff:**

Kunstgeschichte:

spezifische Themen der Kunstgeschichte; ausgewählte Kunst außereuropäischer Kulturen; "internationale" Kunstgeschichte der letzten 100 Jahre; Kunstreflexion; vertiefende, thematisch bezogene Fachtermini; soziale Funktion und wirtschaftliche Aspekte der Kunst; Kunst im Kontext; Vermittlungsebenen; Wechselbeziehungen mit Religion, Politik, Wirtschaft, Geisteswissenschaften und Naturwissenschaften anhand exemplarischer Beispiele;

Medientheorie:

Umwelt als semiotischer Raum - persönliche Orientierung in diesem Umfeld; Analyse grundlegender strukturalistischer und poststrukturalistischer Positionen anhand konkreter Situationen; kontextuelle Analyse exemplarischer medialer Beispiele; Medienreflexion.

### 3. MEDIENGESTALTUNG

I. Jahrgang (1. und 2. Semester):

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- die für die mediale Gestaltung notwendigen Abbildungsverfahren und Visualisierungstechniken benennen und erklären;



- Grundelemente der Bildgestaltung und gestaltungsorientierte Darstellungsmethoden benennen und erklären;
- Grundlagen des Designs und Gestaltungskonzepte benennen und erklären;
- einfache fachspezifische Projekte gestalten;
- kreativ-künstlerische, konzeptionelle und technische Aspekte verbinden;
- Gestaltungsergebnisse in inhaltlicher Hinsicht visuell aufbereiten und können sie präsentieren.

**Lehrstoff:**

Grundlagen der Darstellung, Raumvorstellung und Darstellung geometrischer Grundformen, geometrische Freihanddarstellung; Qualitative und quantitative Wertzugänge innerhalb fachspezifischer Gestaltung; Bildung und Sensibilisierung der Urteilsfähigkeit auf der Basis morphologischer Analysen; Abgrenzung des Begriffsumfelds Entwurf / Gestaltung / mediale Vermittlung; Fachrhetorik; Wechselbeziehung zwischen handwerklichen Fähigkeiten und medialen Bedingungen; Analoge Methoden des Vorentwurfs; Anwendungsfelder und -spielarten des Entwurfs; Gestaltungsaufgaben für grundlegende fachspezifische Technologien: Aufgabenbezogener Einsatz und spezifische Übungen des gestalterischen Workflows.

II. Jahrgang:

3. Semester – Kompetenzmodul 3:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- die für die mediale Gestaltung notwendigen Abbildungsverfahren und Visualisierungstechniken verstehen;
- Grundelemente der Bildgestaltung verstehen und können die gestaltungsorientierten Darstellungsmethoden anwenden;
- Grundlagen des Designs, Gestaltungskonzepte und funktionale Konzepte verstehen;
- unterschiedliche Arten der Wahrnehmung definieren, die bestimmenden Faktoren bewerten und daraus Konsequenzen für Aufgabenstellungen der Praxis ziehen;
- Projekte für einfache Verwendungszwecke planen und gestalten;
- kreativ-künstlerische, konzeptionelle und technische Aspekte verbinden;
- einfache Entwurfsprozesse in Bezug auf die Umsetzung durchführen und persönliche Entwurfsstrategien wiedergeben;
- Ergebnisse in inhaltlicher und rhetorischer Hinsicht visuell aufbereitet präsentieren.

**Lehrstoff:**

Grundgesetze der Perspektive und der perspektivischen Darstellung; Künstlerisch-konzeptionelle Zugangsweisen zu Gestaltungsaufgaben; Funktionsweisen medialer Wahrnehmung in Wechselwirkung von Werkgestaltung und Werkaussage; einfache praktisch-reflektierende Zugangsweisen zu fachspezifischen Gestaltungsaufgaben in Hinblick auf eine qualitative und quantitative Sondierung; Strategisch-assoziative Gestaltungsaufgaben; Erweiterte Methoden des Vorentwurfs; Verbindung von spielerisch-experimentellen Umsetzungsformen und problemlösungsorientierten Entwurfsaufgaben; Sensibilisierung für adäquate Materialien und Kommunikationstechniken; Entwurf und Gestaltung von einfachen fachspezifischen Aufgabenstellungen.

4. Semester – Kompetenzmodul 4:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- die für die mediale Gestaltung notwendigen Abbildungsverfahren und Visualisierungstechniken verstehen;
- Grundelemente der Bildgestaltung verstehen und können die gestaltungsorientierten Darstellungsmethoden anwenden;
- Grundlagen des Designs, Gestaltungskonzepte und funktionale Konzepte verstehen;
- unterschiedliche Arten der Wahrnehmung definieren, die bestimmenden Faktoren bewerten und daraus Konsequenzen für Aufgabenstellungen der Praxis ziehen;
- Projekte für einfache Verwendungszwecke planen und gestalten;
- kreativ-künstlerische, konzeptionelle und technische Aspekte verbinden;
- Ergebnisse in inhaltlicher und rhetorischer Hinsicht visuell aufbereitet präsentieren.

**Lehrstoff:**

Grundlagen räumlicher Visualisierung; Technologisch-praktische Zugangsweisen zu Gestaltungsaufgaben; Funktionsweisen medialer Wahrnehmung in Relation zu Technologien und Sujet; Gestaltungsaufgaben für erweiterte fachspezifische Technologien; aufgabenbezogener Einsatz und spezifische Übungen des gestalterischen Workflows in einfachen fachspezifischen Produktionen und deren Präsentation.

III. Jahrgang:

5. Semester – Kompetenzmodul 5:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- gestalterische und funktionale Konzepte analysieren und in Bezug auf die Umsetzung reflektieren;
- unterschiedliche Arten der Wahrnehmung definieren, die bestimmenden Faktoren bewerten und daraus Konsequenzen für Aufgabenstellungen der Praxis anwenden;
- eigene und andere Werke beschreiben, analysieren und deren Qualitäten argumentieren;
- kreativ-künstlerische, konzeptionelle und technische Aspekte in fachspezifischen Projekten analysieren;
- medientheoretische Ansätze benennen und erklären und wenden sie für das eigene Werk an;
- Probleme der Kommunikation in facheinschlägigen Produktionen analysieren;
- Entwurfsprozesse durchführen, entwickeln einfache Entwurfsstrategien im Zusammenhang mit Methoden qualitativer und quantitativer Zielformulierung und setzen die persönlichen Ressourcen im Zusammenhang mit medialen Kontexten ein;
- Ergebnisse in inhaltlicher und rhetorischer Hinsicht medial aufbereitet präsentieren.

**Lehrstoff:**

Fachspezifische Analysemöglichkeiten in Hinblick auf eine quantitative und qualitative Sondierung unter Einbeziehung steigender Komplexität des Weltbildes; Konzeptionelle Gestaltungsaufgaben; Aufgabenbezogener Einsatz und exemplarische Übungen in Wechselwirkung von Kreativität und Technologie; Einsatz und Anwendung unterschiedlicher Materialien, Produktionsabläufen und Kommunikationstechniken; Gestaltungsmöglichkeiten unter Anwendung klassischer Verfahren im analogen und digitalen medialen Entwurfs- und Produktionsbereich.

6. Semester – Kompetenzmodul 6:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- gestalterische und funktionale Konzepte anwenden;
- unterschiedliche Arten der Wahrnehmung definieren, die bestimmenden Faktoren bewerten und daraus Konsequenzen für Aufgabenstellungen der Praxis ziehen;
- eigene und andere Werke beschreiben, analysieren und deren Qualitäten argumentieren;
- Produktionen, in denen kreativ-künstlerische, konzeptionelle und technische Aspekte verbunden sind, entwickeln;
- Probleme der medialen Kommunikationsstrategien benennen und erklären;
- erweiterte Entwurfsprozesse durchführen, entwickeln erweiterte Entwurfsstrategien im Zusammenhang mit Methoden qualitativer und quantitativer Zielformulierung und setzen die persönlichen Ressourcen im Zusammenhang mit medialen Kontexten ein;
- Ergebnisse in inhaltlicher und rhetorischer Hinsicht medial aufbereitet präsentieren.

**Lehrstoff:**

Einführung in Funktionsweisen der medialen Wahrnehmung; Wechselwirkung zwischen Werkgestaltung, Werkentstehung und Werkaussage; Relation von Technologie und Sujet; Künstlerisch-kreative konzeptionelle Gestaltungsaufgaben; Aufgabenbezogener Einsatz des gestalterischen Workflows; Erweiterter Einsatz und Anwendung unterschiedlicher Materialien, Produktionsabläufe und Kommunikationstechniken; Gestaltungsmöglichkeiten unter Anwendung klassischer und experimenteller Verfahren im analogen und digitalen medialen Entwurfs- und Produktionsbereich.

IV. Jahrgang:

7. Semester – Kompetenzmodul 7:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- gestalterische und funktionale Konzepte analysieren und in Bezug auf die Umsetzung reflektieren;
- unterschiedliche Arten der Wahrnehmung analysieren, bewerten die bestimmenden Faktoren und entwickeln Konsequenzen für Aufgabenstellungen der fachspezifischen Praxis;
- eigene und andere Werke beschreiben, analysieren und deren Qualitäten argumentieren;
- die Wirkung von Werken (Projekten) abhängig vom Verwendungszweck erkennen;
- Projekte für fachspezifisch komplexe Produktionen planen und gestalten.

**Lehrstoff:**

reflektierende Zugangsweisen zu fachspezifischen Gestaltungsaufgaben in Hinblick auf eine qualitative und quantitative Sondierung; konzeptorientierte Funktionsweisen der Wahrnehmung in Relation zu Technologie und Sujet; Durchführung komplexer Gestaltungs- und Produktionsprozesse; Analyse und Einsatz der geeigneten Gestaltungsprinzipien; Ressourcen-, Zeit- und Kostenabschätzung; Präsentation und Qualitätsmaßnahmen.

8. Semester – Kompetenzmodul 8:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- erweiterte gestalterische und funktionale Konzepte analysieren und in Bezug auf die Umsetzung reflektieren;
- unterschiedliche Arten der Wahrnehmung analysieren, bewerten die bestimmenden Faktoren und entwickeln Konsequenzen für Aufgabenstellungen der fachspezifischen Praxis;
- komplexe Werke beschreiben, analysieren und deren Qualitäten argumentieren und entwickeln Konsequenzen für Aufgabenstellungen der fachspezifischen Praxis;
- umfassende Produktionen, in denen kreativ-künstlerische, konzeptionelle und technische Aspekte verbunden sind, entwickeln;
- medientheoretische und mediendramaturgische Ansätze benennen und erklären und wenden diese synthetisch für das eigene Werk an;
- Probleme der Kommunikation benennen und erklären und entwickeln dazu Lösungsvorschläge;
- erweiterte Entwurfsprozesse durchführen, entwickeln umfassende Entwurfsstrategien im Zusammenhang mit Methoden qualitativer und quantitativer Zielformulierung und setzen die persönlichen Ressourcen im Zusammenhang mit medialen Kontexten ein;
- Ergebnisse in inhaltlicher und rhetorischer Hinsicht visuell/audiovisuell/interaktiv aufbereitet präsentieren.

**Lehrstoff:**

komplexe reflektierende Zugangsweisen zu fachspezifischen Gestaltungsaufgaben in Hinblick auf eine qualitative und quantitative Sondierung; erweiterte multimediale Wahrnehmungsanalyse und -reflexion in Wechselwirkung von Werkgestaltung, Werkentstehung und Werkaussage; Durchführung komplexer Gestaltungs- und Produktionsprozesse; Analyse und Einsatz der geeigneten Gestaltungsprinzipien; Ressourcen-, Zeit- und Kostenabschätzung; Präsentation und Qualitätssicherung.

V. Jahrgang:

9. und 10. Semester:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- komplexe gestalterische und funktionale Konzepte analysieren deren Qualitäten argumentieren und weiterentwickeln;
- umfassend unterschiedliche Arten der Wahrnehmung analysieren, bewerten die bestimmenden Faktoren und entwickeln Konsequenzen für komplexe Aufgabenstellungen der fachspezifischen Praxis;
- komplexe Produktionen, in denen kreativ-künstlerische, konzeptionelle und technische Aspekte verbunden sind, entwickeln;
- bildtheoretische, medientheoretische und mediendramaturgische Ansätze benennen und erklären und wenden diese für das eigene Werk an;

- medienübergreifende Probleme der Kommunikation benennen und erklären und entwickeln dazu Lösungsvorschläge;
- komplexe Entwurfsprozesse durchführen, entwickeln umfassende Entwurfsstrategien im Zusammenhang mit Methoden qualitativer und quantitativer Zielformulierung und setzen die persönlichen Ressourcen im Zusammenhang mit medialen Kontexten ein;
- Ergebnisse in inhaltlicher und rhetorischer Hinsicht visuell/audiovisuell/interaktiv aufbereitet ort- und zielgruppengerecht präsentieren.

9. Semester:

**Lehrstoff:**

Marktorientierte Zugangsweisen zu fachspezifischen Gestaltungsaufgaben in Hinblick auf komplexe Lösungskompetenzen; komplexe Wahrnehmungsreflexionen multimedialer Projekte in Wechselwirkung von Werkgestaltung, Werkentstehung und Werkaussage; Durchführung eines komplexen multimedialen Entwurfs-, Gestaltungs- und Produktionsprozesses; Entwicklung geeigneter Gestaltungsprinzipien; Ressourcen-, Zeit- und Kostenabschätzung; Präsentation und Qualitätsmaßnahmen.

10. Semester:

**Lehrstoff:**

Marktorientierte Zugangsweisen zu fachspezifischen Gestaltungsaufgaben in Hinblick auf komplexe Lösungskompetenzen; komplexe Wahrnehmungsreflexionen multimedialer Projekte in Wechselwirkung von Werkgestaltung, Werkentstehung und Werkaussage; Verifizierung des komplexen multimedialen Entwurfs-, Gestaltungs- und Produktionsprozesses; Entwicklung geeigneter Gestaltungsprinzipien; Ressourcen-, Zeit- und Kostenüberprüfung; Präsentation und Qualitätssicherung.

#### 4. MEDIENPRODUKTION

**Bildungs- und Lehraufgabe aller Bereiche:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- die im jeweiligen Bereich gebräuchlichen Werk- und Hilfsstoffe sowie die Arbeitsmethoden gemäß den einschlägigen Regelwerken erläutern;
- die Anordnungen der Sicherheitsunterweisung und Einschulung berücksichtigen.

**Lehrstoff aller Bereiche:**

Werkstättenbetrieb und Werkstättenordnung; Sicherheitsunterweisung, Einschulung; Qualitätsprüfung und Qualitätssicherung; Instandhaltung; Recycling.

I. Jahrgang (1. und 2. Semester):

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- mit einfachen Werkzeugen grundlegende Produktionstechniken anwenden und fachspezifische einfache Projekte herstellen;
- Konzepte im Rahmen der gegebenen einfachen medialen Bedingungen und der vorhandenen facheinschlägigen Möglichkeiten umsetzen;
- einfache Workflow-Systeme bzw. Prozessabläufe benennen und erklären und wenden diese an;
- die grundlegenden aktuellen technischen und gestalterischen Rahmenbedingungen einhalten.

**Lehrstoff:**

Grundlegendes Zeit- und Ressourcenmanagement; Planung und Übernahme einfacher Aufgaben und Konzepterstellung; Grundlagen der technischen und gestalterischen Arbeitsabläufe innerhalb definierter Rahmenbedingungen; Grundlagen der Anwendung einfacher Werkzeuge und Prozesse; Definition aufgabenorientierter Schnittstellen; Umsetzung einfachster fachspezifischer Produktionen.

II. Jahrgang:

3. Semester – Kompetenzmodul 3:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- grundlegende Produktionstechniken verstehen und können einfache facheinschlägige Produktionsideen entwickeln und die dafür passenden Mittel anwenden;

- fachspezifische Aspekte aus anderen Fächern anwenden;
- erweiterte Workflow-Systeme bzw. Prozessabläufe benennen und erklären und wenden diese an;
- fachspezifische Medienprodukte unter Einhaltung gegebener technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen innerhalb einer einfachen Produktionskette sowie des Material- und Geräteeinsatzes realisieren;
- mit den für die Medienproduktion grundlegend notwendigen Konventionen und aktuellen grundlegenden Qualitätsanforderungen umgehen.

**Lehrstoff:**

Planung einfacher medialer Produktionen; Arbeitsvorbereitung; Zeit- und Ressourcenmanagement; Erweiterte technische und gestalterische Arbeitsabläufe; Umsetzung einfacher fachspezifischer Produktionen; Realisierungsproblematiken zwischen Technologie, Konzept und Kommunikationsleistung.

4. Semester – Kompetenzmodul 4:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- grundlegende Produktionstechniken analysieren und können umfassendere facheinschlägige Produktionsideen entwickeln und die dafür passenden Mittel anwenden;
- fachspezifische Aspekte aus anderen Fächern erweitert anwenden;
- erweiterte Workflow-Systeme bzw. Prozessabläufe benennen und erklären und wenden diese an;
- fachspezifische Medienprodukte unter Einhaltung einfacher technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen innerhalb einer Produktionskette sowie des Material- und Geräteeinsatzes realisieren;
- mit den für die Medienproduktion notwendigen Konventionen und aktuellen Qualitätsanforderungen umgehen.

**Lehrstoff:**

Auswahl projektadäquater Produktionstechniken und Medien; Erstellung von einfachen Medienkonzepten; Realisierungsproblematiken zwischen Technologie, Ästhetik und Kommunikationsleistung; Einfache Workflowsysteme; Fachspezifische Schnittstellenproblematiken; Erweiterte Anwendung von Werkzeugen und Prozessen; Erweiterte Realisierungsproblematiken zwischen Technologie, Konzept und Kommunikationsleistung.

III. Jahrgang:

5. Semester – Kompetenzmodul 5:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- umfassendere Produktionstechniken analysieren und können erweiterte facheinschlägige Produktionsideen entwickeln und die dafür passenden Mittel auswählen und an die gegebenen Anforderungen anpassen;
- umfassendere Aspekte aus anderen Fächern in ihr Projekt zusammenführen;
- Workflow-Systeme bzw. Prozessabläufe analysieren und wenden diese an;
- fachspezifische Medienprodukte unter Einhaltung umfassender technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen innerhalb einer Produktionskette sowie des Material- und Geräteeinsatzes unter zeitlichen Bedingungen realisieren und analysieren;
- die für die Medienproduktion notwendigen Formalismen und Konventionen und die aktuellen Qualitätsanforderungen verstehen und können diese anwenden.

**Lehrstoff:**

Planung erweiterter Produktionen innerhalb zeitlicher und technologischer Bedingungen; Medienspezifische Projektentwicklungen; Realisierungsproblematiken zwischen Technologie, Ästhetik und Kommunikationsleistung; Produktionen innerhalb umfassender technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen; Komplexe Realisierungsproblematiken zwischen Technologie, Konzept und Kommunikationsleistung; Präsentationsformen.

6. Semester – Kompetenzmodul 6:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- erweiterte Produktionstechniken analysieren und können vielschichtige fach einschlägige Produktionsideen entwickeln und die dafür passenden Mittel auswählen und an die gegebenen Anforderungen anpassen;
- umfassendere Aspekte aus anderen Fächern in Projekten zusammenführen;
- Workflow-Systeme bzw. Prozessabläufe analysieren und können diese anwenden;
- fachspezifische Medienprodukte unter Einhaltung umfassender technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen innerhalb einer Produktionskette sowie des Material- und Geräteeinsatzes unter zeitlichen Bedingungen realisieren und analysieren;
- die für die Medienproduktion notwendigen Formalismen und Konventionen und die aktuellen Qualitätsanforderungen verstehen und können diese anwenden.

**Lehrstoff:**

Erweiterte Planung medialer Produktionen innerhalb zeitlicher und technologischer Bedingungen; Medienspezifische Projektentwicklungen; Realisierungsproblematiken zwischen Technologie, Ästhetik und Kommunikationsleistung; Produktionen innerhalb umfassender technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen; Anwendung komplexer Werkzeuge und Prozesse und Qualitätsanforderungen; Komplexe Realisierungsproblematiken zwischen Technologie, Konzept und Kommunikationsleistung; Präsentationsmedien.

IV. Jahrgang:

7. Semester – Kompetenzmodul 7:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- komplexe Produktionstechniken analysieren und können komplexe fach einschlägige Produktionsideen entwickeln und die dafür passenden Mittel auswählen und an komplexe Anforderungen anpassen;
- umfassende Aspekte aus anderen Fächern produktionsorientiert für Projekte analysieren;
- komplexe Workflow-Systeme bzw. Prozessabläufe benennen und erklären und können diese anwenden;
- fachspezifische Medienprojekte unter Einhaltung erweiterter technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen innerhalb einer Produktionskette sowie des Material- und Geräteeinsatzes unter zeitlichen und ökonomischen Gesichtspunkten realisieren und analysieren;
- die für die Medienproduktion notwendigen Formalismen und Konventionen und die aktuellen Qualitätsanforderungen anwenden und können das Projekt diesen anpassen;
- Projekte angepasst an Ort und sonstigen Gegebenheiten präsentieren und geeignete Kommunikationsformen- und -mittel anwenden.

**Lehrstoff:**

Zielplanung im Wechselspiel zwischen Entwurf, Darstellung, Komposition, Workflow und Präsentation; Produktionen innerhalb technischer und gestalterischer Konzeptbedingungen; Informationsformen und Informationsverarbeitung; Produktionsqualität; Gestaltungsmittel für Präsentationen.

8. Semester – Kompetenzmodul 8:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- komplexe Produktionstechniken analysieren und können komplexe fach einschlägige Produktionsideen entwickeln und die dafür passenden Mittel auswählen und an komplexe Anforderungen anpassen;
- komplexe Workflow-Systeme bzw. Prozessabläufe verstehen und können diese anwenden;
- fachspezifische Medienprojekte unter Einhaltung erweiterter technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen innerhalb einer Produktionskette sowie des Material- und Geräteeinsatzes unter zeitlichen, ökonomischen und ökologischen Gesichtspunkten realisieren und analysieren;
- die für die Medienproduktion notwendigen Formalismen und Konventionen und die aktuellen Qualitätsanforderungen anwenden und können das Projekt diesen anpassen;

- Projekte angepasst an Ort und sonstigen Gegebenheiten präsentieren und geeignete Kommunikationsformen- und mittel anwenden.

**Lehrstoff:**

Erweiterte Zielplanung im Wechselspiel zwischen Entwurf, Darstellung, Komposition, Workflow und Präsentation; Produktionen innerhalb technischer und gestalterischer Konzeptbedingungen; Produktionsbezogene ausführliche Auseinandersetzung mit dem Medium in Zusammenhang mit Gestaltung und künstlerischer Zielsetzung; Produktions- und Produktqualität; Präsentationsumfeld; Präsentationsargumentation; Präsentationspublikum.

V. Jahrgang:

9. und 10. Semester:

Die Schülerinnen und Schüler können

- komplexe Workflow-Systeme bzw. Prozessabläufe verstehen und können diese projektspezifisch weiterentwickeln;
- fachspezifische Medienprodukte unter Einhaltung komplexer technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen innerhalb einer gesamtheitlichen Produktionskette sowie des Material- und Geräteeinsatzes unter zeitlichen, ökonomischen und ökologischen Gesichtspunkten realisieren, analysieren und reflektieren;
- die für die Medienproduktion notwendigen Formalismen und Konventionen und die aktuellen Qualitätsanforderungen innerhalb eines Projektes analysieren und können das Projekt laufend diesen anpassen, als auch mögliche Produktionsrisiken erkennen und auf diese projektadäquat reagieren;
- fachspezifische Kommunikationsformen hinsichtlich eines optimalen Arbeitsklimas wählen um einen effizienten Ablauf im Team zu gewährleisten;
- komplexe Projekte angepasst an Ort, Zielgruppe und sonstigen Gegebenheiten analysieren und präsentieren und geeignete komplexe Kommunikationsformen- und mittel anwenden.

9. Semester:

**Lehrstoff:**

marktorientierte Produktionsentwicklung im Wechselspiel zwischen Entwurf, Darstellung, Komposition und Workflow; Marktorientierte Produktionen im Wechselspiel zwischen Entwurf, Gestaltung und Technologie; Produktionsbezogene ausführliche Auseinandersetzung mit dem Medium in Zusammenhang mit Gestaltung und künstlerischer, marktorientierter Zielsetzung; Qualitätskontrolle und Optimierung; Komplexe Präsentationen und Präsentationsdramaturgie.

10. Semester:

**Lehrstoff:**

Marktorientierte Produktionen im Wechselspiel zwischen Entwurf, Gestaltung und Technologie; Produktionsbezogene ausführliche Auseinandersetzung mit dem Medium in Zusammenhang mit Gestaltung und künstlerischer, marktorientierter Zielsetzung; Qualitätskontrolle und Risikomanagement.

## 5. MEDIENPROJEKTE

**Bildungs- und Lehraufgabe aller Bereiche:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- die im jeweiligen Bereich gebräuchlichen Werk- und Hilfsstoffe sowie die Arbeitsmethoden gemäß den einschlägigen Regelwerken erläutern;
- die Anordnungen der Sicherheitsunterweisung und Einschulung berücksichtigen.

**Lehrstoff aller Bereiche:**

Werkstättenbetrieb und Werkstättenordnung; Sicherheitsunterweisung, Einschulung; Qualitätsprüfung und Qualitätssicherung; Instandhaltung; Recycling.

III. Jahrgang:

5. Semester – Kompetenzmodul 5:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- die Phänomenologie von Standbildern, Bewegtbildern und interaktiven Medien aus dem Fächerkanon verstehen und könne sie aus diesem Verständnis heraus für einfache inhaltliche Dimensionen anwenden;
- einfache interdisziplinär Lösungen, deren Gestaltung und Umsetzung im Bereich der redaktionellen, audiovisuellen und medienübergreifenden Kommunikation liegt, durch eigenständige konzeptionelle Leistungen erarbeiten;
- einfache gesamtheitliche durchgestaltete Projekte in Anwendung aller durchführungsrelevanter Bedingungen umsetzen;
- die einfachen ausgearbeiteten, konzeptbasierenden Projekte unter materiellen und prozessualen Rahmenbedingungen realisieren.

**Lehrstoff:**

Mehrdimensionale Entwurfsprozesse; Analyse und Einsatz der geeigneten Gestaltungsprinzipien; Ressourcen-, Zeit- und Kostenabschätzung; Zusammenführung von Mediensystemen; Produktion mehrdimensionaler Medienprojekte.

6. Semester – Kompetenzmodul 6:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- die Phänomenologie von Standbildern, Bewegtbildern und interaktiven Medien aus dem Fächerkanon verstehen und können sie aus diesem Verständnis heraus für erweiterte inhaltliche Dimensionen anwenden;
- erweiterte interdisziplinär Lösungen, deren Gestaltung und Umsetzung im Bereich der redaktionellen, audiovisuellen und medienübergreifenden Kommunikation liegt, durch eigenständige konzeptionelle Leistungen erarbeiten;
- erweiterte gesamtheitlich durchgestaltete Projekte in Anwendung aller durchführungsrelevanten Bedingungen umsetzen;
- die ausgearbeiteten, konzeptbasierenden Projekte unter materiellen, prozessualen und zeitlichen Rahmenbedingungen realisieren;
- die Dialogfähigkeit der eingesetzten Medien analysieren;
- die Zielgerichtetheit der eingesetzten medialen Instrumente in Bezug auf die geplanten Kommunikationsstrategien analysieren.

**Lehrstoff:**

Mehrdimensionale Entwurfsprozesse; Analyse und Einsatz der geeigneten Gestaltungsprinzipien und Produktionsbedingungen; Ressourcen-, Zeit- und Kostenoptimierung; Präsentations- und Qualitätsstrategien; Produktion mehrdimensionaler Medienprojekte; Konzeptbasierende Auseinandersetzung mit fächerübergreifenden Medien; Ästhetik und Kommunikationsleistung.; Projektanalyse; Audiovisuelle Projektrhetorik und Projektdramaturgie; Diskursrelationen zwischen Ton, Bild, Bewegung, Raum; Argumentationsaufbau und Argumentationslogik.

IV. Jahrgang:

7. Semester – Kompetenzmodul 7:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- die Phänomenologie von Standbildern, Bewegtbildern und interaktiven Medien aus dem Fächerkanon analysieren und sie aus diesem Verständnis heraus für erweiterte inhaltliche Dimensionen anwenden;
- interdisziplinär Lösungen, deren Gestaltung und Umsetzung im Bereich der redaktionellen, audiovisuellen und medienübergreifenden Kommunikation liegt, durch eigenständige konzeptionelle Leistungen entwickeln;
- die umfassend ausgearbeiteten, konzeptbasierenden Projekte unter materiellen, prozessualen und zeitlichen Rahmenbedingungen realisieren;
- die Dialogfähigkeit und die Zielgerichtetheit der eingesetzten medialen Instrumente in Bezug auf die geplanten Kommunikationsstrategien analysieren;
- umfassende, zielgerichtete Kommunikationsaufgaben innerhalb kultureller und technischer Rahmenbedingungen erarbeiten und können jene unter anwendungsorientierten Anforderungen planen.



**Lehrstoff:**

Transdisziplinäre Entwurfsprozesse; Entwicklung geeigneter Gestaltungs- und Produktionsformen; Ressourcen-, Zeit- und Kostenmanagement; Präsentations- und Qualitätsoptimierung; Transdisziplinäre Informationsformen; Produktion transdisziplinärer Medienprojekte; Realisierungsproblematiken zwischen Technologie, Konzept und Kommunikationsleistung; Projektreflexion; Diskussionsführung; Zusammenfassen von Statements; Zeit- und Konfliktmanagement; Mediale Argumentationsunterstützung.

8. Semester – Kompetenzmodul 8:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- die Phänomenologie von Standbildern, Bewegtbildern und interaktiven Medien aus dem Fächerkanon analysieren und sie aus diesem Verständnis heraus für erweiterte inhaltliche Dimensionen anwenden;
- interdisziplinär Lösungen, deren Gestaltung und Umsetzung im Bereich der redaktionellen, audiovisuellen und medienübergreifenden Kommunikation liegt, durch eigenständige konzeptionelle Leistungen entwickeln;
- die umfassend ausgearbeiteten, konzeptbasierenden Projekte unter materiellen, prozessualen und zeitlichen Rahmenbedingungen realisieren;
- die Dialogfähigkeit und die Zielgerichtetheit der eingesetzten medialen Instrumente in Bezug auf die geplanten Kommunikationsstrategien analysieren;
- umfassende, zielgerichtete Kommunikationsaufgaben innerhalb kultureller und technischer Rahmenbedingungen erarbeiten und können jene unter anwendungsorientierten Anforderungen planen.

**Lehrstoff:**

Transdisziplinäre Entwurfsprozesse; Entwicklung geeigneter Gestaltungs- und Produktionsformen; Ressourcen-, Zeit- und Kostenmanagement; Präsentations- und Qualitätssicherheit; Transdisziplinäre Informationsformen; Produktion transdisziplinärer Medienprojekte; Realisierungsproblematiken zwischen Technologie, Konzept und Kommunikationsleistung; Qualitätsstrategien und -optimierung; Projektreflexion; Diskussionsführung; Zusammenfassen von Statements; Zeit- und Konfliktmanagement; Mediale Argumentationsunterstützung.

V. Jahrgang:

9. und 10. Semester:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- die Phänomenologie von Standbildern, Bewegtbildern und interaktiven Medien aus dem Fächerkanon analysieren und können sie aus diesem Verständnis heraus für komplexe inhaltliche Dimensionen anwenden;
- komplexe interdisziplinär Lösungen, deren Gestaltung und Umsetzung im Bereich der redaktionellen, audiovisuellen und medienübergreifenden Kommunikation liegt, durch eigenständige konzeptionelle Leistungen entwickeln;
- die ausgearbeiteten, konzeptbasierenden komplexen Projekte unter materiellen, prozessualen, zeitlichen, ökologischen und wirtschaftlichen Rahmenbedingungen realisieren;
- die Dialogfähigkeit und die Zielgerichtetheit der eingesetzten medialen Instrumente in Bezug auf die geplanten Kommunikationsstrategien analysieren;
- komplexe zielgerichtete Kommunikationsaufgaben innerhalb kultureller, wirtschaftlicher und technischer Rahmenbedingungen erarbeiten und können jene unter markt- und anwendungsorientierten Anforderungen planen;
- die Zielgerichtetheit möglicher medialer Instrumente in Bezug auf geplante Kommunikationsstrategien analysieren und reflektieren.

9. Semester:

**Lehrstoff:**

Interdisziplinäre Entwurfsprozesse; Entwicklung geeigneter Gestaltungs- und Produktionsformen; Ressourcen-, Zeit- und Kostenmanagement; Präsentations- und Qualitätsmanagement; Interdisziplinäre Informationsstrategien; Produktion interdisziplinärer Medienprojekte; Experiment im Wechselspiel zwischen Entwurf, Gestaltung, Produktion und Informationsformen, Informationsverarbeitung, und

Informationskanälen; Projektqualität; Realisierungsproblematik zwischen Kommunikationsleistung, Ästhetik und Technologie.

10. Semester:

**Lehrstoff:**

Interdisziplinäre Entwurfsprozesse; Entwicklung geeigneter Gestaltungs- und Produktionsformen; Ressourcen-, Zeit- und Kostenmanagement; Präsentations- und Qualitätsmanagement; Interdisziplinäre Informationsstrategien; Produktion interdisziplinärer Medienprojekte; Experiment im Wechselspiel zwischen Entwurf, Gestaltung, Produktion und Informationsformen, Informationsverarbeitung, und Informationskanälen; Projektqualität; Realisierungsproblematik zwischen Kommunikationsleistung, Ästhetik und Technologie.

## 6. MEDIENWIRTSCHAFT

IV. Jahrgang:

7. Semester – Kompetenzmodul 7:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- die Instrumente der Produkt-, Preis-, Distributions- und Kommunikationspolitik benennen und erklären und können sie in Bezug zueinander setzen;
- den Aufbau und die Arbeitsprozesse von Unternehmen der Medienwirtschaft benennen und erklären und können diese analysieren;
- Mechanismen und Phänomene werblicher Kommunikation, sowie die unterschiedlichen PR- und Werbemedien verstehen, können Erfolgskriterien für effizientes, werbliches Kommunizieren benennen und erklären und können Kommunikationskonzepte in ihrer Bedeutung erfassen;
- den Markt und die Zielgruppen eines potenziellen Auftraggebers benennen und erklären;
- Methoden, Abläufe und Werkzeuge des Projektmanagements benennen und erklären.

**Lehrstoff:**

Grundlagen des Marketings: Marketingziele; Marketinginstrumente; Marktforschung; Werbemittel; Werbeträger Zielgruppenanalyse, Marktbearbeitung, Markenaufbau; Kommunikationspolitik: Grundlagen der Kommunikationspolitik; Medienanalyse und -einsatz: Werbemittel; Werbeträger; Grundlagen des Projektmanagements: Projektplanung; Arbeitsprozesse von Unternehmen: Ausbildungsspezifische Arbeitsprozesse; Aufbau- und Ablauforganisation.

8. Semester – Kompetenzmodul 8:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- die Kommunikationsziele von Unternehmen/Organisationen verstehen und können entsprechende kommunikative Werbe- und Markenbotschaften entwickeln;
- wiedergeben, wie eine Marke/eine Organisation kommunizieren muss, um ihre Ziele zu erreichen und kennen die Terminologie eines Marketingkonzepts;
- aus Markt und Zielgruppen eines Auftraggebers fundierte und begründbare Schlüsse für eine effiziente Strategie ableiten und diese entwickeln;
- auf Basis der erarbeiteten Strategie ein Kommunikationskonzept erstellen, das von der kommunikativen Idee über die Definition der verschiedenen Maßnahmen bis hin zur Mediaplanung reicht;
- Methoden, Abläufe und Werkzeuge des Projektcontrollings benennen und erklären.

**Lehrstoff:**

Angewandte Kommunikationspolitik: Werbeformen; Öffentlichkeitsarbeit; PR; Kommunikationsplanung; Mediaplanung; Zielgruppenanalyse; Marktbearbeitung; Fallstudien; Analyse von Marketingkonzepten; Vertiefendes Projektmanagement und Projektcontrollings: Soll-Ist-Vergleich, Projekthandbuch.

V. Jahrgang:

9. Semester und 10. Semester:

### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- urheberrechtliche und datenschutzrechtliche berufsbezogene Materien sowie sonstige berufsbezogene rechtliche und betriebswirtschaftliche Grundlagen benennen und erklären;
- das Spannungsfeld zwischen Meinungs- und Pressefreiheit sowie dem Persönlichkeitsschutz benennen und erklären und können damit einhergehende Risiken erkennen;
- projektspezifische Förderungs- und Finanzierungsmöglichkeiten und zugehörige Einreichungsformen benennen und erklären;
- das Wissen über Projektmanagement und Projektcontrolling anwenden;
- selbständig unter Einbeziehung der steuerlichen und sozialversicherungsrechtlichen Regelungen eine Preiskalkulation vornehmen;
- die branchenspezifischen Richtlinien für die Wettbewerbsteilnahme benennen und erklären.

9. Semester:

#### **Lehrstoff:**

Berufsbezogene rechtliche und betriebswirtschaftliche Grundlagen: Werkbegriff; Werkarten; Urheberrechte; Lizenzen; freie Werknutzung; Rechtsfolgen von Urheberrechtsverletzungen; sonstige einschlägige berufsbezogene rechtliche und betriebswirtschaftliche Grundlagen; Spannungsfeld Informationsfreiheit und Persönlichkeitsrechte: Persönlichkeitsrechte; Bildnis Schutz; Förderstellen, Förderarten: Überblick über unterschiedliche Fördermöglichkeiten durch öffentliche und private Stellen; Angewandtes Projektmanagement.

10. Semester:

#### **Lehrstoff:**

Preiskalkulation: Zuschlagskalkulation; Preisuntergrenze; Break-Even-Point; Teilnahme an Wettbewerben und Einreichverfahren: Wettbewerbsarten; Wettbewerbsausschreibungen; Angewandtes Projektmanagement und Evaluierung.

## **C. Verbindliche Übung**

### **SOZIALE UND PERSONALE KOMPETENZ**

Siehe Anlage 1.

### **Pflichtgegenstände der alternativen Ausbildungsschwerpunkte**

#### **B.1 Multimedia**

##### **1.1 MEDIENTECHNOLOGIE UND ANGEWANDTE INFORMATIK**

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf multimediale Projekte und auf erweiterte multimediale Projekte. Der Begriff fachspezifische Programme bezieht sich auf professionelle Software zur spezifischen Be-, Ver- und Nachbearbeitung von Medien. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe wie „medial“ beziehen sich auf multimediale Medien. Unter multimedial relevanten Medien sind solche zu verstehen, die Multimedia aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

##### **1.2 MEDIENTHEORIE UND KUNSTGESCHICHTE**

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

Ergänzend zu Pflichtgegenstand in Abschnitt B werden Schwerpunkte in Multimedia und in multimedial relevanten Medien gebildet. Unter multimedial relevante Medien sind solche zu verstehen, die Multimedia aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

Die Inhalte des Bereichs Medientheorie und Kunstgeschichte orientieren sich an fachspezifischen Kriterien des Ausbildungszweiges Multimedia, sodass sich Begriffe, wie „fachspezifisch“, „fachbezogen“ bzw. „fachrelevant“ oder ähnliche, auf multimedial relevante Aspekte beziehen.

### 1.3 MEDIENGESTALTUNG

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf multimediale Projekte und auf erweiterte multimediale Projekte. Der Begriff fachspezifische Produktion bezieht sich auf die Erzeugung von medialen Inhalten. Der Begriff Medien und verwandte Begriffe wie medial beziehen sich auf multimedial relevante Medien. Unter multimedial relevanten Medien sind solche zu verstehen, die Multimedia aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

### 1.4 MEDIENPRODUKTION

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf Multimediaprojekte und auf erweiterte multimediale Projekte. Der Begriff facheinschlägige Software bezieht sich auf professionelle Programme zur spezifischen Be-, Ver- und Nachbearbeitung von Medien. Der Begriff Medien und verwandte Begriffe wie medial beziehen sich auf multimedial relevante Medien. Unter multimedial relevante Medien sind solche zu verstehen, die Multimedia aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

### 1.5 MEDIENPROJEKTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich ausgehend von multimedialen Kommunikationsaufgaben auf komplexe mehrdimensionale, transdisziplinäre Medienprojekte. Der Begriff Medien und verwandte Begriffe wie medial beziehen sich auf multimedial relevante Medien. Unter multimedial relevante Medien sind solche zu verstehen, die Multimedia aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

### 1.6 MEDIENWIRTSCHAFT

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten medienwirtschaftlichen Begriffe, Kommunikationsbegriffe und deren verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf Multimediaprojekte und auf erweiterte multimediale Projekte. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe, wie „medial“ beziehen sich auf multimedial relevante Medien. Unter multimedial relevante Medien sind solche zu verstehen, die Multimedia aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

## **B.2 Fotografie**

### 2.1 MEDIENTECHNOLOGIE UND ANGEWANDTE INFORMATIK

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf fotografische Projekte und auf erweiterte fotografisch relevante multimediale Projekte. Der Begriff fachspezifische Programme bezieht sich auf professionelle Software zur spezifischen Be-, Ver- und Nachbearbeitung von Medien. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe wie „medial“ beziehen sich auf fotografisch relevante Medien. Unter fotografisch relevanten Medien sind solche zu verstehen, die die Fotografie aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

## 2.2 MEDIENTHEORIE UND KUNSTGESCHICHTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

Ergänzend zu Pflichtgegenstand in Abschnitt B werden Schwerpunkte in der Fotografie und in fotografisch relevanten Medien gebildet. Unter fotografisch relevante Medien sind solche zu verstehen, die die Fotografie aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

Die Inhalte des Bereichs Medientheorie und Kunstgeschichte orientieren sich an fachspezifischen Kriterien des Ausbildungszweiges Fotografie, sodass sich Begriffe, wie „fachspezifisch“, „fachbezogen“ bzw. „fachrelevant“ oder ähnliche, auf fotografisch bzw. fotografisch-medial relevante Aspekte beziehen.

## 2.3 MEDIENGESTALTUNG

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf fotografische Projekte und auf erweiterte fotografisch relevante multimediale Projekte. Der Begriff fachspezifische Produktion bezieht sich auf die Erzeugung von medialen Inhalten. Der Begriff Medien und verwandte Begriffe wie medial beziehen sich auf fotografisch relevante Medien. Unter fotografisch relevanten Medien sind solche zu verstehen, die die Fotografie aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

## 2.4 MEDIENPRODUKTION

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf fotografische Projekte und auf erweiterte fotografisch relevante multimediale Projekte. Der Begriff fachspezifische Software bezieht sich auf professionelle Programme zur spezifischen Be-, Ver- und Nachbearbeitung von Medien. Der Begriff Medien und verwandte Begriffe wie medial beziehen sich auf fotografisch relevante Medien. Unter fotografisch relevanten Medien sind solche zu verstehen, die die Fotografie aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

## 2.5 MEDIENPROJEKTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten fachspezifischen Begriffe und verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich ausgehend von fotografischen Kommunikationsaufgaben auf komplexe mehrdimensionale, transdisziplinäre Medienprojekte. Der Begriff Medien und verwandte Begriffe wie medial beziehen sich auf fotografisch relevante Medien. Unter fotografisch relevante Medien sind solche zu verstehen, die die Fotografie aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

## 2.6 MEDIENWIRTSCHAFT

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

Alle unter Abschnitt B genannten medienwirtschaftlichen Begriffe, Kommunikationsbegriffe und deren verwandte Hinweise und Erwähnungen allgemeiner Art beziehen sich auf fotografische Projekte und auf erweiterte fotografisch relevante multimediale Projekte. Der Begriff „Medien“ und verwandte Begriffe, wie „medial“ beziehen sich auf fotografisch relevante Medien. Unter fotografisch relevanten Medien sind solche zu verstehen, die die Fotografie aus ihren Kommunikationsaufgaben heraus bedeutsam ergänzen, erweitern und fortführen.

## **B.3 Film**

### 3.1 MEDIENTECHNOLOGIE UND ANGEWANDTE INFORMATIK

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

I. Jahrgang (1. und 2. Semester):

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

**Lehrstoff:**

Grundlagen von Aufnahme- und Wiedergabegeräten für Video, Audio und Fotografie; Grundlagen der Signaltechnik; Grundlagen digitaler und analoger Audiosysteme; Technische Grundlagen und Terminologien des Bildes; Standbild als Basis für das Bewegtbild; Grundlagen digitaler Bildbearbeitung und dafür geeignete Programme.

II. Jahrgang:

3. Semester – Kompetenzmodul 3:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

**Lehrstoff:**

Basisfunktionen von Aufnahme- und Wiedergabegeräten audiovisueller Medien; Chemische Grundlagen des Zelluloidfilms; Technische Grundlagen und Terminologien des Bewegtbildes; Grundlegende Funktionen digitaler Bildbearbeitung und dafür geeignete Programme; Audioaufnahme und Nachbearbeitung.

4. Semester – Kompetenzmodul 4:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

**Lehrstoff:**

komplexe Funktionen von Aufnahme- und Wiedergabegeräten audiovisueller Medien; Technische Grundlagen von Aufnahmeformaten und Codecs; erweiterte Funktionen analoger und digitaler Video- und Audibearbeitung; Datenverwaltung und Datenwandlung.

III. Jahrgang:

5. Semester – Kompetenzmodul 5:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

**Lehrstoff:**

komplexer Aufbau und Funktionen von Aufnahme- und Wiedergabegeräten audiovisueller Medien; Grundlagen von TV-Studio- und Regietechnik; erweiterte Funktionen digitaler Video- und Audibearbeitung; Effekte und Übergänge; Grundlagen der Lichttechnik; Grundlagen multimedialer Technologien; Grundlagen Webdesignprogramme.

6. Semester – Kompetenzmodul 6:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

**Lehrstoff:**

komplexer Aufbau und Funktionen von Aufnahme- und Wiedergabegeräten audiovisueller Medien; erweiterte Grundlagen von TV-Studio- und Regietechnik; erweiterte Funktionen digitaler Video- und Audibearbeitung; Effekte und Übergänge; erweiterte Grundlagen der Lichttechnik; Grundlagen multimedialer Technologien; Grundlagen CMS.

IV. Jahrgang:

7. Semester – Kompetenzmodul 7:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

**Lehrstoff:**

komplexer Aufbau und Funktionen von Aufnahme- und Wiedergabegeräten audiovisueller Medien; erweiterte Funktionen digitaler Video- und Audiobearbeitung; Visuelle Effekte und Audioeffekte; erweiterte Grundlagen der Lichttechnik und Lichtsteuerung; Grundlagen Creativ Coding.

8. Semester – Kompetenzmodul 8:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

**Lehrstoff:**

komplexer Aufbau und Funktionen von Aufnahme- und Wiedergabegeräten audiovisueller Medien; erweiterte Funktionen digitaler Video- und Audiobearbeitung; Visuelle Effekte und Audioeffekte; erweiterte Grundlagen und Funktionen der Lichttechnik und Lichtsteuerung; erweiterte Grundlagen Creativ Coding; Grundlagen physical Computing.

V. Jahrgang:

9. und 10. Semester:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

9. Semester:

**Lehrstoff:**

optimierte Funktionen von Aufnahme- und Wiedergabegeräten sowie Mess- und Prüfgeräten audiovisueller Medien; optimierte Funktionen digitaler Video- und Audiobearbeitung; Visuelle Effekte und Audioeffekte; optimierte Funktionen der Lichttechnik und Lichtsteuerung; optimierte Funktionen physical Computing & creative Coding.

10. Semester:

**Lehrstoff:**

optimierte Funktionen von Aufnahme- und Wiedergabegeräten sowie Mess- und Prüfgeräten audiovisueller Medien; optimierte Funktionen digitaler Video- und Audiobearbeitung; Visuelle Effekte und Audioeffekte; optimierte Funktionen der Lichttechnik und Lichtsteuerung; optimierte Funktionen physical Computing & creative Coding.

### 3.2 MEDIENTHEORIE UND KUNSTGESCHICHTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

II. Jahrgang:

3. Semester – Kompetenzmodul 3:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

**Lehrstoff:**

Entwicklung des Medienbegriffs, Entwicklung der filmischen Sprache; Dimensionen des Medienbegriffs, Medialität, Wirklichkeit.

4. Semester – Kompetenzmodul 4:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

**Lehrstoff:**

Grundbegriffe und Modelle, Kommunikation, Zeichen Zeichenhaftigkeit; Der filmische Prozess, der Film als Text, das Bild und seine Bildlichkeit.

III. Jahrgang:

#### 5. Semester – Kompetenzmodul 5:

##### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

##### **Lehrstoff:**

Bild, Bildlichkeit; Das Bild in den technisch apparativen Medien; Täuschungen und Simulationen; Text und Textualität; Der Film als Text, elektronisch filmische Texte im Fernsehen; Der Hypertext.

#### 6. Semester – Kompetenzmodul 6:

##### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

##### **Lehrstoff:**

Filmische Inszenierung, Narration und Fiktion; Darstellung und Erzählung, Fiktionalität, Dramaturgie Stil; Serie Oeuvre Genre Programm; Filmwelten Medienwelten, Die Welt der Serie, Gattung Genre Format; das Programm, Prinzipien der Programmgestaltung, Medienproduktion, Medienrezeption.

#### IV. Jahrgang:

#### 7. Semester – Kompetenzmodul 7:

##### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

##### **Lehrstoff:**

Mediendispositiv, das Kino / Fernsehen / Radio Dispositiv; Öffentlichkeit und Gegenöffentlichkeit, Pluralität der Kommunikationsräume, Unterhaltungsöffentlichkeiten, das Gemeinschaftserlebnis; Medienkultur, Medien als Kulturagenturen, regional vs. Global; Technik und Ästhetik des Films, das filmische als Aufgabe der Theorie des Films.

#### 8. Semester – Kompetenzmodul 8:

##### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

##### **Lehrstoff:**

Mediendispositiv, das Kino / Fernsehen / Radio Dispositiv; Öffentlichkeit und Gegenöffentlichkeit, Pluralität der Kommunikationsräume, Unterhaltungsöffentlichkeiten, das Gemeinschaftserlebnis; Medienkultur, Medien als Kulturagenturen, regional vs. Global; Technik und Ästhetik des Films, das filmische als Aufgabe der Theorie des Films.

#### V. Jahrgang:

#### 9. Semester:

##### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

##### **Lehrstoff:**

Filmproduktion Medienkonzerne Studiokomplexe Filmförderung und Finanzierung; Filmverleih, Erlebnisort Kino, Fernsehsendung als öffentlicher Raum, die Medialität des akustischen und auditiven, radiokulturelle Formen; Computer/ Internet, Netze, Das Netzmedium und seine Institutionen, die alten Medien online.

#### 10. Semester:

##### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.



**Lehrstoff:**

Filmproduktion Medienkonzerne Studiokomplexe Filmförderung und Finanzierung; Filmverleih, Erlebnisort Kino, Fernsehsendung als öffentlicher Raum, die Medialität des akustischen und auditiven, radiokulturelle Formen; Computer/ Internet, Netze, Das Netzmedium und seine Institutionen, die alten Medien online.

### 3.3 MEDIENGESTALTUNG

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

I. Jahrgang (1. und 2. Semester):

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

**Lehrstoff:**

Grundlagen der Bild- und Tongestaltung; Erfassen aller formalen und inhaltlichen Parameter eines Bildes (Stand- und Bewegtbild) unter Bezugnahme zeitspezifischer und kultureller Aspekte; Aufbereitung eines prinzipiellen audiovisuellen Entwurfsprozesses; Umsetzung einfacher audiovisueller Übungen.

II. Jahrgang:

3. Semester – Kompetenzmodul 3:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

**Lehrstoff:**

Grundlagen der Wahrnehmungspsychologie - Einführung in das Phänomen "Bewegtbild"; Vorstufen zum Drehbuch; Grundlagen der Gestaltung in allen audiovisuellen Bereichen; Einführung in die Mediengeschichte. Wesen und Gestaltung medienspezifischer Dramaturgie; Gestaltung einfacher audiovisueller Projekte in narrativer, dokumentarischer und experimenteller Form; Erstellen von 2D- und 3D-Animationen.

4. Semester – Kompetenzmodul 4:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

**Lehrstoff:**

Grundlagen der Wahrnehmungspsychologie - Einführung in das Phänomen "Bewegtbild"; Vorstufen zum Drehbuch; Grundlagen der Gestaltung in allen audiovisuellen Bereichen; Einführung in die Mediengeschichte. Wesen und Gestaltung medienspezifischer Dramaturgie; Gestaltung einfacher audiovisueller Projekte in narrativer, dokumentarischer und experimenteller Form; Erstellen von 2D- und 3D-Animationen.

III. Jahrgang:

5. Semester – Kompetenzmodul 5:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

**Lehrstoff:**

Grundlagen der Dramaturgie und des Drehbuchschreibens, Drehbuchentwicklung, dramaturgische Modelle; Filmanalyse; Grundlagen der Gestaltung im Konzept-, Regie-, Kamera-, Ton- und Postproduktionsbereich; Erstellung audiovisueller Projekte und Filme in narrativer, dokumentarischer und experimenteller Form; Bildmäßige Darstellung von Themen und Botschaften; Grundlagen Servertechnologien; Grundlagen Web; Grundlagen der Konzeption und Produktion von Webprojekten.

6. Semester – Kompetenzmodul 6:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

**Lehrstoff:**

Grundlagen der Dramaturgie und des Drehbuchschreibens, Drehbuchentwicklung, dramaturgische Modelle; Filmanalyse; Grundlagen der Gestaltung im Konzept-, Regie-, Kamera-, Ton- und Postproduktionsbereich; Erstellung audiovisueller Projekte und Filme in narrativer, dokumentarischer und experimenteller Form; Bildmäßige Darstellung von Themen und Botschaften; Grundlagen der Konzeption multimedialer Projekte; Grundlagen Servertechnologien; Grundlagen Web.

IV. Jahrgang:

7. Semester – Kompetenzmodul 7:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

**Lehrstoff:**

Fortgeschrittene Techniken des Drehbuchschreibens, Drehbuchentwicklung; Weiterführende Wahrnehmungspsychologie mit begleitender Analyse fremder und selbsterstellter Projekte und Filme; Fortgeschrittene Techniken der Gestaltung im Konzept-, Regie-, Kamera-, Ton- und Postproduktionsbereich; Erstellung komplexer audiovisueller Projekte und Filme in narrativer, dokumentarischer und experimenteller Form; Grundlagen der Konzeption multimedialer Projekte.

8. Semester – Kompetenzmodul 8:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

**Lehrstoff:**

Fortgeschrittene Techniken des Drehbuchschreibens, Drehbuchentwicklung; Weiterführende Wahrnehmungspsychologie mit begleitender Analyse fremder und selbsterstellter Projekte und Filme; Fortgeschrittene Techniken der Gestaltung im Konzept-, Regie-, Kamera-, Ton- und Postproduktionsbereich; Erstellung komplexer audiovisueller Projekte und Filme in narrativer, dokumentarischer und experimenteller Form; Fortgeschrittene Techniken der Gestaltung multimedialer Projekte.

V. Jahrgang:

9. und 10. Semester:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

9. Semester:

**Lehrstoff:**

Projektarbeit gehobenen und fachübergreifenden Umfanges, künstlerische Erstellung von Projekten mit komplexer Interaktivität und dynamischen Elementen; Erstellung komplexer audiovisueller Kurzfilme in narrativer, dokumentarischer und experimenteller Form; Präsentation audiovisueller Projekte mit anschließender Analyse des Feedbacks der entsprechenden Zielgruppen.

10. Semester:

**Lehrstoff:**

Projektarbeit gehobenen und fachübergreifenden Umfanges, künstlerische Erstellung von Projekten mit komplexer Interaktivität und dynamischen Elementen; Erstellung komplexer audiovisueller Kurzfilme in narrativer, dokumentarischer und experimenteller Form; Präsentation audiovisueller Projekte mit anschließender Analyse des Feedbacks der entsprechenden Zielgruppen.

### 3.4 MEDIENPRODUKTION

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

I. Jahrgang (1. und 2. Semester):

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

**Lehrstoff:**

Arbeiten mit Aufnahme- und Wiedergabegeräten für Video, Audio und Fotografie; Arbeiten mit digitalen und analogen Audiosystemen; Analoge filmische Konzeption; Grundlagen digitaler Bildbearbeitungsprogramme.

II. Jahrgang:

3. Semester – Kompetenzmodul 3:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

**Lehrstoff:**

Arbeiten mit Aufnahme- und Wiedergabegeräten audiovisueller Medien; Bewegtbildübungen.; Digitale Bildbearbeitung auf dafür geeigneten Programmen; Audioaufnahme und Nachbearbeitung.

4. Semester – Kompetenzmodul 4:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

**Lehrstoff:**

Komplexe Übungen mit Aufnahme- und Wiedergabegeräten audiovisueller Medien; Anwendung verschiedener Aufnahmeformate und Codecs; Übungen digitaler Video- und Audibearbeitung; Projekte in Form von Dokumentationen und Reportagen.

III. Jahrgang:

5. Semester – Kompetenzmodul 5:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

**Lehrstoff:**

Aufbau und Inbetriebnahme von Aufnahme- und Wiedergabegeräten audiovisueller Medien; Produktion TV-Studio- und Liveregietechnik sowie der Lichttechniksteuerung.

6. Semester – Kompetenzmodul 6:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

**Lehrstoff:**

Projekte mit Aufnahme- und Wiedergabegeräten audiovisueller Medien; Einfache narrative filmische Projekte; Projekte mit 2D -3D Bewegtbildanimationen; Produktion von dynamischen Webinhalten.

IV. Jahrgang:

7. Semester – Kompetenzmodul 7:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

**Lehrstoff:**

Projekte mit Aufnahme- und Wiedergabegeräten audiovisueller Medien; Dokumentarisch / narrative filmische Projekte; Kombinationen mit Projekten mit 2D -3D Bewegtbildanimationen; Produktion von interaktiven Installationen; Erweiterte Grundlagen CMS.

8. Semester – Kompetenzmodul 8:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

**Lehrstoff:**

Projekte mit Aufnahme- und Wiedergabegeräten audiovisueller Medien; Dokumentarisch / narrative filmische Projekte; Kombinationen mit Projekten mit 2D -3D Bewegtbildanimationen CGI; Anwendung Visual Effekts und erweiterte Postproduktion; Produktion von interaktiven Installationen; Erweiterte Grundlagen CMS.

V. Jahrgang:

9. und 10. Semester:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Alle unter Abschnitt B genannten Begriffe wie fachspezifisch, facheinschlägig, Fachgebiet und Fachbereich beziehen sich auf Film, Video, Audio und interaktive Medien.

9. Semester:

**Lehrstoff:**

Projekte mit Aufnahme- und Wiedergabegeräten audiovisueller Medien; Dokumentarisch / narrative /redaktionelle filmische Projekte; Kombinationen mit Projekten mit 2D -3D Bewegtbildanimationen CGI; Anwendung Visual Effekts und erweiterte Postproduktion; Anwendung Kamerabewegungstechnik.

10. Semester:

**Lehrstoff:**

Projekte mit Aufnahme- und Wiedergabegeräten audiovisueller Medien; Dokumentarisch / narrative /redaktionelle filmische Projekte; Kombinationen mit Projekten mit 2D -3D Bewegtbildanimationen CGI; Anwendung Visual Effekts und erweiterte Postproduktion; Anwendung Kamerabewegungstechnik.

### 3.5 MEDIENPROJEKTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

III. Jahrgang:

5. Semester – Kompetenzmodul 5:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler verstehen die Phänomenologie von Standbildern und Bewegtbildern sowie von auditiven und interaktiven Medien aus dem Fächerkanon und wenden sie aus diesem Verständnis heraus für erweiterte inhaltliche Dimensionen an.

**Lehrstoff:**

Produktion mehrdimensionaler Medienprojekte aus den Bereichen Film, Video, Audio und interaktiven Medien.

6. Semester – Kompetenzmodul 6:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler verstehen die Phänomenologie von Standbildern und Bewegtbildern sowie von auditiven und interaktiven Medien aus dem Fächerkanon und wenden sie aus diesem Verständnis heraus für erweiterte inhaltliche Dimensionen an.

**Lehrstoff:**

Produktion mehrdimensionaler Medienprojekte aus den Bereichen Film, Video, Audio und interaktiven Medien.

IV. Jahrgang:

7. Semester – Kompetenzmodul 7:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler analysieren die Phänomenologie von Standbildern und Bewegtbildern sowie von auditiven und interaktiven Medien aus dem Fächerkanon und wenden sie aus diesem Verständnis heraus für erweiterte inhaltliche Dimensionen an.

Lehrstoff:

Produktion transdisziplinärer Medienprojekte mit dem Schwerpunkt Film, Video, Audio und interaktiven Medien.

8. Semester – Kompetenzmodul 8:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler analysieren die Phänomenologie von Standbildern und Bewegtbildern sowie von auditiven und interaktiven Medien aus dem Fächerkanon und wenden sie aus diesem Verständnis heraus für erweiterte inhaltliche Dimensionen an.

**Lehrstoff:**

Produktion transdisziplinärer Medienprojekte mit dem Schwerpunkt Film, Video, Audio und interaktiven Medien.

V. Jahrgang:

9. und 10. Semester:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler analysieren die Phänomenologie von Standbildern und Bewegtbildern sowie von auditiven und interaktiven Medien aus dem Fächerkanon und wenden sie aus diesem Verständnis heraus für erweiterte inhaltliche Dimensionen an.

9. Semester:

**Lehrstoff:**

Produktion interdisziplinärer Medienprojekte mit dem Schwerpunkt Film, Video, Audio und interaktiven Medien.

10. Semester:

**Lehrstoff:**

Produktion interdisziplinärer Medienprojekte mit dem Schwerpunkt Film, Video, Audio und interaktiven Medien.

### 3.6 MEDIENWIRTSCHAFT

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

IV. Jahrgang:

7. Semester – Kompetenzmodul 7:

**Lehrstoff:**

Filmproduktion –Berufsbilder; Filmorganisation: Drehplan, Disposition, Listen, Auslandsdreharbeiten, Drehgenehmigungen, Motivrecherche und Motivbegehung; Verträge; Auftrags- und Coproduktion; Altersfreigabe FSK; Umgang mit Mitarbeitern - „Teampsychologie“.

8. Semester – Kompetenzmodul 8:

**Lehrstoff:**

Filmproduktion –Berufsbilder; Filmorganisation: Drehplan, Disposition, Listen, Auslandsdreharbeiten, Drehgenehmigungen, Motivrecherche und Motivbegehung; Verträge; Auftrags- und Coproduktion; Altersfreigabe FSK; Umgang mit Mitarbeitern - „Teampsychologie“.

### B.4 Animation

#### 4.1 MEDIENTECHNOLOGIE UND ANGEWANDTE INFORMATIK

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

I. Jahrgang (1. und 2. Semester):

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- Bild-, Bewegtbild- und Tonmaterial in eine entsprechende Software importieren, editieren und durch Kenntnisse der verschiedenen Formate ausgeben;
- einfache Animationsprojekte vertonen;
- einfache Bild-, Bewegtbild- und Tonaufnahmetechniken benennen und erklären und können diese anwenden;
- die Grundlagen der Beleuchtungstechnik benennen und erklären;
- die Grundlagen der Audiotechnik benennen und erklären;
- ihren Computer für Grafik-, Audio- und Videoanwendungen optimieren;
- einfache Back-Up Systeme und Datenaustausch-Technologien benennen und erklären.

**Lehrstoff:**

Einfache 2D Software Anwendungen:

einfache Bild- und Bewegtbildbearbeitung; Grundlagen: Schnitt, Compositing; einfache 3D Software Anwendungen; Grundlagen: Modeling, Texturing, Lightning, Rendering; Audiosoftware; Grundlagen: Tonschnitt, Formate; einfache Videovertonung; einfacher 2D und 3D Workflow; Grundlagen der Pre- und Postproduktion; Grundlagen: analoge und digitale Animationstechniken; digitale Zeichenwerkzeuge; Scanner; einfache Bild-, Bewegtbild- und Tonaufnahmegeräte; Grundlagen der Kamera; Stativ; Grundlagen der Audiotechnik.

II. Jahrgang:

3. Semester:- Kompetenzmodul 3:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- Videomaterial mit Elementen der 2D und 3D-Amination verbinden;
- analoge wie digitale Animationstechniken anwenden und verbinden;
- Animationsprojekte unter Berücksichtigung der verschiedenen Ebenen der Tonspur vertonen;
- Bild-, Bewegtbild- und Tonaufnahmetechniken anwenden;
- mit unterschiedlichen Beleuchtungstechniken umgehen und können diese projektbezogen anwenden;
- die Funktionsweisen unterschiedlicher Typen gängiger Bild-, Bewegtbild- und Audioaufnahmegeräte benennen und erklären.

**Lehrstoff:**

2D Software Anwendungen:

Bild- und Bewegtbildbearbeitung; Schnitt, Compositing: einfache Farbkorrektur, digitale Kameraführung, Tracking, Effekte; 3D Software Anwendungen; Modeling, Texturing, Lightning, Rendering; 2D und 3D Workflow; einfacher Studioaufbau: Licht, Green/Bluescreen; Audiosoftware; Tonschnitt, Tonmischung, Formate, Effekte, Synchronisation; Sound-Postproduktionsworkflow; Studiogeräte; einfaches Sound-Design; Pre- und Postproduktion; Kombination analoger und digitaler Animationstechniken; Bild-, Bewegtbild- und Tonaufnahmegeräte; Kamera: Grundlagen der Optik; Grundlagen der Akustik.

4. Semester – Kompetenzmodul 4:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- Videomaterial mit Elementen der 2D und 3D-Amination verbinden;
- analoge wie digitale Animationstechniken anwenden und verbinden;
- Animationsprojekte unter Berücksichtigung der verschiedenen Ebenen der Tonspur vertonen;
- Bild-, Bewegtbild- und Tonaufnahmetechniken anwenden;
- mit unterschiedlichen Beleuchtungstechniken umgehen und können diese projektbezogen anwenden;
- die Funktionsweisen unterschiedlicher Typen gängiger Bild-, Bewegtbild- und Audioaufnahmegeräte benennen und erklären;

- die physikalischen Grundlagen der Optik benennen und erklären und können sie hinsichtlich der Aufnahmetechnik anwenden;
- die Grundlagen der Studioteknik sowie die Ausstattung und Anforderungen einer Audioproduktionsumgebung benennen und erklären.

**Lehrstoff:**

2D Software Anwendungen:

Bild- und Bewegtbildbearbeitung; Schnitt, Compositing: Farbkorrektur, digitale Kameraführung, Tracking, Effekte; 3D Software Anwendungen; erweitertes Modeling, Texturing, Lightning und Rendering; 2D und 3D Workflow; Studioaufbau und Studioteknik: Licht, Green/Bluescreen; Audiosoftware; Tonschnitt, Tonmischung, Konvertierung, Effekte, Synchronisation; Akustik; Sound-Postproduktionsworkflow; Studiogeräte; Sound-Design; Pre- und Postproduktion; Kombination analoger und digitaler Animationstechniken; professionelle Bild-, Bewegtbild- und Tonaufnahmegeräte; Optik; Akustik.

III. Jahrgang:

5. Semester – Kompetenzmodul 5:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- Videomaterial für Compositing drehen und mit bewegten Elementen der 2D und 3D-Animation verbinden;
- erweiterte analoge wie digitale Animationstechniken anwenden und verbinden;
- Animationsprojekte hinsichtlich ihrer Dramaturgie vertonen;
- erweiterte Bild-, Bewegtbild- und Tonaufnahmetechniken anwenden und die notwendigen Aufnahmegeräte projektbezogen auswählen;
- spezielle Beleuchtungstechniken projektbezogen anwenden;
- in einer einfachen Studioumgebung arbeiten;
- Bild-, Bewegtbild- und Tonmaterial für den Einsatz in vernetzten Medien sowie im Video- und Filmbereich aufbereiten und optimieren.

**Lehrstoff:**

Erweiterte 2D Software Anwendungen:

erweiterte Bild- und Bewegtbildbearbeitung; Schnitt, Compositing: Farbkorrektur, digitale Kameraführung, Tracking, Effekte, Partikelsysteme; erweiterte 3D Software Anwendungen; Modeling, Texturing, Lightning, Rigging, Rendering; erweiterte 2D und 3D Workflow; Studioteknik; erweiterte Beleuchtungstechniken; Erweiterte Audiosoftware; Tonschnitt, Tonmischung, Formate, Effekte, Synchronisation, Tonrestauration; erweiterter Sound-Postproduktionsworkflow; Studiogeräte; Sound-Design; Erweiterte Pre- und Postproduktion; erweiterte Kombination analoger und digitaler Animationstechniken; professionelle Bild-, Bewegtbild- und Tonaufnahmegeräte; SteadyCam.

6. Semester – Kompetenzmodul 6:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- Videomaterial für Compositing drehen und mit bewegten Elementen der 2D und 3D-Animation verbinden;
- erweiterte analoge wie digitale Animationstechniken anwenden und verbinden;
- Animationsprojekte hinsichtlich ihrer Dramaturgie vertonen;
- erweiterte Bild-, Bewegtbild- und Tonaufnahmetechniken anwenden und die notwendigen Aufnahmegeräte projektbezogen auswählen;
- spezielle Beleuchtungstechniken projektbezogen anwenden;
- in einer einfachen Studioumgebung arbeiten;
- Bild-, Bewegtbild- und Tonmaterial für den Einsatz in vernetzten Medien sowie im Video- und Filmbereich aufbereiten und optimieren.

**Lehrstoff:**

Erweiterte 2D Software Anwendungen:

erweiterte Bild- und Bewegtbildbearbeitung; Schnitt, Compositing; Farbkorrektur, digitale Kameraführung, Tracking, Effekte, Partikelsysteme; erweiterte 3D Software Anwendungen; Modeling, Lightning, Rigging, Rendering; erweiterte 2D und 3D Workflow; erweiterte Studiotechnik; erweiterte Beleuchtungstechniken; Motion Capture; Erweiterte Audiosoftware; Tonschnitt, Tonmischung, Effekte, Tonrestauration; erweiterter Sound-Postproduktionsworkflow; Studiogeräte; erweitertes Sound-Design; Film- und Fernsehproduktion; Erweiterte Pre- und Postproduktion; erweiterte Kombination analoger und digitaler Animationstechniken; professionelle Bild-, Bewegtbild- und Tonaufnahmegерäte; SteadyCam; Seilführung; Schienensysteme.

IV. Jahrgang:

7. Semester – Kompetenzmodul 7:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- Videomaterial für Compositing drehen und mit komplex bewegten Elementen der 2D und 3D-Amination verbinden;
- komplexe analoge wie digitale Animationstechniken anwenden und verbinden;
- Animationsprojekte hinsichtlich ihrer Dramaturgie vertonen;
- komplexe Bild-, Bewegtbild- und Tonaufnahmetechniken anwenden und die notwendigen Aufnahmegерäte projektbezogen auswählen;
- Beleuchtungstechniken bzgl. ihrer dramaturgischen Eigenschaften auswählen und anwenden;
- in einer Studioumgebung arbeiten;
- Bild-, Bewegtbild- und Tonmaterial für den Einsatz in vernetzten Medien sowie im Grafik-, Video- und Filmbereich aufbereiten und optimieren;
- ein Event audiovisuell bespielen.

**Lehrstoff:**

Komplexe 2D Software Anwendungen:

komplexe Bild- und Bewegtbildbearbeitung; Schnitttechniken, Compositing; Farbkorrektur, digitale Kameraführung, Tracking, Effekte, Partikelsysteme; komplexe 3D Software Anwendungen; Modeling, Texturing, Lightning, Rigging, Rendering; komplexer 2D und 3D Workflow; Motion Capture; erweiterte Studiotechnik; komplexe Beleuchtungstechniken; Komplexe Audiosoftware-Anwendungen; komplexer Sound-Postproduktionsworkflow; Studiogeräte; Sound-Design; Film- und Fernsehproduktion; Grundlagen der Musikproduktion; Beschallung; Komplexe Pre- und Postproduktion; komplexe Kombination analoger und digitaler Animationstechniken; professionelle Bild-, Bewegtbild- und Tonaufnahmegерäte; SteadyCam; Seilführung; Schienensysteme.

8. Semester – Kompetenzmodul 8:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- Videomaterial für Compositing drehen und mit komplex bewegten Elementen der 2D und 3D-Amination verbinden;
- komplexe analoge wie digitale Animationstechniken anwenden und verbinden;
- Animationsprojekte hinsichtlich ihrer Dramaturgie vertonen;
- komplexe Bild-, Bewegtbild- und Tonaufnahmetechniken anwenden und die notwendigen Aufnahmegерäte projektbezogen auswählen;
- Beleuchtungstechniken bzgl. ihrer dramaturgischen Eigenschaften auswählen und anwenden;
- Hilfsmittel zum Zwecke der Kameraführung hinsichtlich der Dramaturgie einsetzen;
- in einer Studioumgebung arbeiten;
- Bild-, Bewegtbild- und Tonmaterial für den Einsatz in vernetzten Medien sowie im Grafik-, Video- und Filmbereich aufbereiten und optimieren;
- ein Event audiovisuell bespielen.

**Lehrstoff:**

Komplexe 2D Software Anwendungen:

komplexe Bild- und Bewegtbildbearbeitung; Schnitttechniken, Compositing; Farbkorrektur, digitale Kameraführung, Tracking, Effekte, Partikelsysteme; komplexe 3D Software Anwendungen; Modeling, Texturing, Lightning, Rigging, Rendering; komplexer 2D und 3D Workflow; Motion Capture; komplexe



Studiotechnik; komplexe Beleuchtungstechniken; Grundlagen Visuals; Komplexe Audiosoftware-Anwendungen; Tonschnitt, Tonmischung, Formate, Effekte, Synchronisation, Tonrestauration; erweiterter Sound-Postproduktionsworkflow; Studiogeräte; Sound-Design; Film- und Fernsehton; Musikproduktion; Beschallung; Komplexe Pre- und Postproduktion; komplexe Kombination analoger und digitaler Animationstechniken; professionelle Bild-, Bewegtbild- und Tonaufnahmegeräte; SteadyCam; Seilführung; Schienensysteme.

V. Jahrgang:

9. und 10. Semester:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- bewegtes Videomaterial mit komplex bewegten Elementen der 2D und 3D-Animation verbinden;
- im Team komplexe analoge wie digitale Animationstechniken anwenden und verbinden;
- Animationsprojekte hinsichtlich ihrer Dramaturgie vertonen;
- in einer Studioumgebung arbeiten und diese projektbezogen anpassen;
- ein Event unter Berücksichtigung des Raumes und dessen Akustik audiovisuell bespielen.

9. Semester:

**Lehrstoff:**

Komplexe 2D Software Anwendungen:

komplexe Bild- und Bewegtbildbearbeitung; Schnitttechniken, Compositing; komplexe 3D Software Anwendungen; komplexer 2D und 3D Workflow; Motion Capture; komplexe Studiotechnik; Visuals; Komplexe Audiosoftware-Anwendungen; komplexer Sound-Postproduktionsworkflow; Studiogeräte; Sound-Design; Film- und Fernsehton; Musikproduktion; Beschallung; Komplexe Pre- und Postproduktion; komplexe Kombination analoger und digitaler Animationstechniken; professionelle Bild-, Bewegtbild- und Tonaufnahmegeräte.

10. Semester:

**Lehrstoff:**

Komplexe 2D Software Anwendungen:

komplexe Bild- und Bewegtbildbearbeitung; Schnitttechniken, Compositing; komplexe 3D Software Anwendungen; komplexer 2D und 3D Workflow; Motion Capture; komplexe Studiotechnik; Visuals; Komplexe Audiosoftware-Anwendungen; komplexer Sound-Postproduktionsworkflow; Studiogeräte; Sound-Design; Film- und Fernsehton; Musikproduktion; Beschallung; Komplexe Pre- und Postproduktion; komplexe Kombination analoger und digitaler Animationstechniken; professionelle Bild-, Bewegtbild- und Tonaufnahmegeräte.

## 4.2 MEDIENTHEORIE UND KUNSTGESCHICHTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

IV. Jahrgang:

7. Semester – Kompetenzmodul 7:

**Lehrstoff:**

Medientheorie:

Bildtheorien; Filmsemiotik; Interpretationsfähigkeit; Dramaturgie; Ästhetische Qualitäten; Materialeigenschaften und Ästhetik (Formalästhetik vs. Inhaltsästhetik); Technologie und Stilentwicklungen im Wechselspiel; Soziologische Reflexion.

Mediengeschichte:

Ökonomie – Politik – Ästhetik; historische Entwicklungen; Filmgeschichte.

8. Semester – Kompetenzmodul 8:

**Lehrstoff:**

Medientheorie:

Bildtheorien; Filmsemiotik; Interpretationsfähigkeit; Dramaturgie; Ästhetische Qualitäten; Materialeigenschaften und Ästhetik (Formalästhetik vs. Inhaltsästhetik); Technologie und Stilentwicklungen im Wechselspiel; Soziologische Reflexion.

Mediengeschichte:

Ökonomie – Politik – Ästhetik; historische Entwicklungen; Filmgeschichte.

V. Jahrgang:

9. Semester:

**Lehrstoff:**

Medientheorie:

Vergleich unterschiedlicher Medientheoretischer Ansätze; Dramaturgie; Ästhetische Qualitäten; Materialeigenschaften und Ästhetik (Formalästhetik vs. Inhaltsästhetik); Technologie und Stilentwicklungen im Wechselspiel; Soziologische Reflexion.

Mediengeschichte:

Ökonomie – Politik – Ästhetik; historische Entwicklungen; Filmgeschichte; Internationale Strömungen.

10. Semester:

**Lehrstoff:**

Medientheorie:

Vergleich unterschiedlicher Medientheoretischer Ansätze; Dramaturgie; Ästhetische Qualitäten; Materialeigenschaften und Ästhetik (Formalästhetik vs. Inhaltsästhetik); Technologie und Stilentwicklungen im Wechselspiel; Soziologische Reflexion.

Mediengeschichte:

Ökonomie – Politik – Ästhetik; historische Entwicklungen; Filmgeschichte; Internationale Strömungen.

### 4.3 MEDIENGESTALTUNG

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

I. Jahrgang (1. und 2. Semester):

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler kennen unterschiedliche Techniken, Arbeitsweisen und Gestaltungsgrundlagen im Bereich Illustration, Conceptart, Character Design und der erzählenden Bildfolge.

**Lehrstoff:**

Grundlagen der Gestaltung:

Materiallehre; Basiswissen- unterschiedliche Farbmittel, Stiftarten, Zeichenwerkzeuge, Papiersorten und Trägermedien; Objekt und Naturstudium; Naturalismus, Skizze, Stilisierung; Zielgerichteter Farbeinsatz.

Anwendungsorientierte Gestaltung:

unterschiedliche Visualisierungstechniken und Medien; anwendungsbezogener Illustrationsstil; Handlungsvisualisierung.

Conceptart/Character Design:

Konzeptentwicklung; Proportionen; Wiedererkennung.

Story:

Konzept; Recherche; Narratives Zeichnen; Figur und Bewegung; Dramaturgie.

II. Jahrgang:

3. Semester – Kompetenzmodul 3:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- unter definierten Rahmenbedingungen das erlernte Basiswissen im Bereich Illustration, Conceptart und Character Design zielgerichtet anwenden;
- grundlegende Stilmerkmale, Techniken und Strukturen im Bereich Sound Design, Motion Design und Motion Graphics benennen und erklären;
- signifikanten Richtlinien, Techniken, Arbeitsweisen, Abläufe und Gestaltungsgrundlagen im Bereich der erzählenden Bildfolge benennen und erklären und können Texte visualisieren und für Animation und Film aufbereiten.

#### **Lehrstoff:**

Grundlagen der Gestaltung:

Objekt- und Naturstudium; Figurales Zeichnen; Posen; Skizze, Stilisierung, Abstraktion; Zielgerichteter Farbeinsatz; Workshops in Spezialtechniken.

Anwendungsorientierte Gestaltung:

unterschiedliche Visualisierungstechniken und Medien; anwendungsbezogener Illustrationsstil; Interpretation; Zielgruppe; Handlungsvisualisierung.

Conceptart/Character Design:

Teilbereich Character Design: Konzeptentwicklung; Anatomie; Proportionen; Physiologie als Ausdruck – Wesenszüge – Emotion; Anwendungsbezug; Set Design.

Story:

Konzept; Recherche; Narratives Zeichnen; Handlungsspezifisches Design; Figur und Bewegung; Sound; Schnittstellen zur Umsetzung.

4. Semester – Kompetenzmodul 4:

#### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- unter definierten Rahmenbedingungen das erlernte Basiswissen im Bereich Illustration, Conceptart und Character Design zielgerichtet anwenden;
- grundlegende Stilmerkmale, Techniken und Strukturen im Bereich Sound Design, Synästhetik, Motion Design, Motion Graphics und VisualFX benennen und erklären;
- signifikanten Richtlinien, Techniken, Arbeitsweisen, Abläufe und Gestaltungsgrundlagen im Bereich der erzählenden Bildfolge benennen und erklären und können Texte visualisieren und für Animation und Film aufbereiten.

#### **Lehrstoff:**

Grundlagen der Gestaltung:

Objekt- und Naturstudium; Figurales Zeichnen; Posen; Skizze, Stilisierung, Abstraktion; Zielgerichteter Farbeinsatz; Workshops in Spezialtechniken.

Anwendungsorientierte Gestaltung:

unterschiedliche Visualisierungstechniken und Medien; anwendungsbezogener Illustrationsstil; Interpretation; Zielgruppe; Handlungsvisualisierung.

Conceptart/Character Design:

Teilbereich Character Design: Konzeptentwicklung; Anatomie; Proportionen; Physiologie als Ausdruck – Wesenszüge – Emotion; Anwendungsbezug; Set Design.

Story:

Konzept; Recherche; Narratives Zeichnen; Handlungsspezifisches Design; Figur und Bewegung; Sound; Schnittstellen zur Umsetzung.

III. Jahrgang:

5. Semester – Kompetenzmodul 5:

#### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- unter definierten Rahmenbedingungen das erlernte Basiswissen im Bereich Illustration, Conceptart und Character Design zielgerichtet anwenden;

- verschiedene Ansätze im Bereich Sound Design, Synästhetik, Motion Design, Motion Graphics und VisualFX vergleichend analysieren, deren Vorzüge ausarbeiten, sowie eigene Konzepte erstellen und umsetzen;
- signifikanten Richtlinien, Techniken, Arbeitsweisen, Abläufe und Gestaltungsgrundlagen im Bereich der erzählenden Bildfolge benennen und erklären, können diese anwendungsbezogen verarbeiten sowie Texte visualisieren und für Animation und Film aufbereiten.

#### **Lehrstoff:**

Grundlagen der Gestaltung:

Objekt- und Naturstudium; Aktzeichnen; Bewegungsstudien; Skizze; Digitale und/oder analoge Technikombinationen; Zielgerichteter Farbeinsatz; Bewusster und zweckorientierter Einsatz der unterschiedlichen Techniken bezogen auf die jeweilige Aufgabenstellung und die Verstärkung persönlicher Stilmerkmale; Workshops in Spezialtechniken.

Anwendungsorientierte Gestaltung:

unterschiedliche Visualisierungstechniken und Medien; anwendungsbezogener Illustrationsstil; Interpretation; Zielgruppe; Handlungsvisualisierung; nutzungs- und prozessorientierter Einsatz.

Conceptart/Character Design:

Konzeptentwicklung; Anatomie; Proportionen; Archetypen; Physiologie als Ausdruck – Wesenszüge – Emotion; Anwendungsbezug; Kundenkreis; Wiedererkennung; Art Work; Schnittstellen zur Umsetzung.

Story:

Konzept; Recherche; Narratives Zeichnen; Handlungsspezifisches Design; Figur/Vehicle und Bewegung; Sound; Animation und Interpretation; Szenario; Kundenkreis; Schnittstellen zur Umsetzung; Set Design; Moodpainting.

6. Semester – Kompetenzmodul 6:

#### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- unter definierten Rahmenbedingungen das erlernte Basiswissen im Bereich Illustration, Conceptart und Character Design zielgerichtet anwenden;
- verschiedene Ansätze im Bereich Sound Design, Synästhetik, Motion Design, Motion Graphics und VisualFX vergleichend analysieren und deren Vorzüge ausarbeiten;
- eigene Sound Design, Synästhetik, Motion Design, Motion Graphics und VisualFX – Konzepte konzeptionieren und umsetzen;
- signifikanten Richtlinien, Techniken, Arbeitsweisen, Abläufe und Gestaltungsgrundlagen im Bereich der erzählenden Bildfolge benennen und erklären und können diese anwendungsbezogen verarbeiten können Texte visualisieren und für Animation und Film aufbereiten.

#### **Lehrstoff:**

Grundlagen der Gestaltung:

Objekt- und Naturstudium; Aktzeichnen; Bewegungsstudien; Skizze; Digitale und/oder analoge Technikombinationen; Zielgerichteter Farbeinsatz; Bewusster und zweckorientierter Einsatz der unterschiedlichen Techniken bezogen auf die jeweilige Aufgabenstellung und die Verstärkung persönlicher Stilmerkmale; Workshops in Spezialtechniken.

Anwendungsorientierte Gestaltung:

unterschiedliche Visualisierungstechniken und Medien; anwendungsbezogener Illustrationsstil; Interpretation; Zielgruppe; Handlungsvisualisierung; nutzungs- und prozessorientierter Einsatz.

Conceptart/Character Design:

Konzeptentwicklung; Anatomie; Proportionen; Archetypen; Physiologie als Ausdruck – Wesenszüge – Emotion; Anwendungsbezug; Kundenkreis; Wiedererkennung; Art Work; Schnittstellen zur Umsetzung.

Story:

Konzept; Recherche; Narratives Zeichnen; Handlungsspezifisches Design; Figur/Vehicle und Bewegung; Sound; Animation und Interpretation; Szenario; Kundenkreis; Schnittstellen zur Umsetzung; Set Design; Moodpainting.

IV. Jahrgang:

7. Semester: - Kompetenzmodul 7:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- die erlernten Kenntnisse in den Bereichen Illustration, Conceptart, Character Design Sound Design, Synästhetik, Motion Design, Motion Graphics und VisualFX anwendungsbezogen verarbeiten, sowie eigene Konzepte unter Berücksichtigung aktueller Trends konzeptionieren und umsetzen;
- im Zuge eigener Projekte das erlernte Fachwissen im Bereich der erzählenden Bildfolge sowohl zur Erfassung der Ausgangsbedingungen wie auch zur Realisation eigener Konzepte und Umsetzungsvorhaben einbringen.

**Lehrstoff:**

Anwendungsorientierte Gestaltung:

Handlungsvisualisierung; Nutzungs- und Prozessorientierter Einsatz.

Conceptart/Character Design:

Konzeptentwicklung; Anwendungsbezug; Kundenkreis; Art Work; Schnittstellen zur Umsetzung.

Story:

Konzept; Recherche; Narratives Zeichnen; Storyline; Figur und Bewegung; Sound; Animation; Szenario; Kundenkreis; Schnittstellen zur Umsetzung; Set Design.

8. Semester – Kompetenzmodul 8:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- die erlernten Kenntnisse in den Bereichen Illustration, Conceptart, Character Design Sound Design, Synästhetik, Motion Design, Motion Graphics und VisualFX anwendungsbezogen verarbeiten, sowie eigene Konzepte unter Berücksichtigung aktueller Trends konzeptionieren und umsetzen;
- im Zuge eigener Projekte das erlernte Fachwissen im Bereich der erzählenden Bildfolge sowohl zur Erfassung der Ausgangsbedingungen wie auch zur Realisation eigener Konzepte und Umsetzungsvorhaben einbringen.

**Lehrstoff:**

Anwendungsorientierte Gestaltung:

Handlungsvisualisierung; Nutzungs- und Prozessorientierter Einsatz.

Conceptart/Character Design:

Konzeptentwicklung; Anwendungsbezug; Kundenkreis; Art Work; Schnittstellen zur Umsetzung.

Story:

Konzept; Recherche; Narratives Zeichnen; Storyline; Figur und Bewegung; Sound; Animation; Szenario; Kundenkreis; Schnittstellen zur Umsetzung; Set Design.

V. Jahrgang:

9. und 10. Semester:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- in den Bereichen Illustration, Conceptart, Character Design, Sound Design, Synästhetik, Motion Design, Motion Graphics und VisualFX eigene Konzepte unter Berücksichtigung aktueller Trends konzeptionieren und umsetzen;
- im Zuge eigener Projekte das erlernte Fachwissen im Bereich der erzählenden Bildfolge sowohl zur Erfassung der Ausgangsbedingungen wie auch zur Realisation eigener Konzepte und Umsetzungsvorhaben einbringen.

9. Semester:

**Lehrstoff:**

Anwendungsorientierte Gestaltung und Conceptart/Character Design:

Konzeptentwicklung; Kundenkreis; Art Work; Schnittstellen zur Umsetzung; Story: Konzept; Recherche; Narratives Zeichnen; Storyline; Animation; Szenario; Kundenkreis; Schnittstellen zur Umsetzung, Präsentationstechniken und Portfolio.

10. Semester:

**Lehrstoff:**

Anwendungsorientierte Gestaltung und Conceptart/Character Design:

Konzeptentwicklung; Kundenkreis; Art Work; Schnittstellen zur Umsetzung; Story: Konzept; Recherche; Narratives Zeichnen; Story Line; Animation; Szenario; Kundenkreis; Schnittstellen zur Umsetzung, Präsentationstechniken und Portfolio.

#### 4.4 MEDIENPRODUKTION

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

I. Jahrgang (1. und 2. Semester):

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- einfache Arbeitsabläufe bei der Herstellung von Illustrationen, Grafiken, Fotografien, Animationen und audiovisuellen Medien benennen und erklären und können diese umsetzen;
- für Illustrationen, Grafiken, Fotografien, Animationen und audiovisuelle Medien relevante Werkzeuge und Arbeitsabläufe benennen und erklären;
- grundlegende Bild-, Bewegtbild-, und Audibearbeitungsprogramme benennen und erklären.

**Lehrstoff:**

Umsetzung einfacher 2D- und 3D-Animationen, Illustration, Grafik, Fotografie, audiovisuelle Projekte.

II. Jahrgang:

3. Semester – Kompetenzmodul 3:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- einfache Ideen für Illustrationen, Grafiken, Fotografien, Animationen und audiovisuelle Medien entwickeln und die dafür passenden Mittel anwenden;
- für Illustrationen, Grafiken, Fotografien, Animationen und audiovisuelle Medien geeignete Werkzeuge, Mittel und Arbeitsabläufe auswählen.

**Lehrstoff:**

Umsetzung einfacher 2D- und 3D-Animationen, Illustration, Grafik, Fotografie, audiovisuelle Projekte.

4. Semester – Kompetenzmodul 4:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- Ideen für Illustrationen, Grafiken, Fotografien, Animationen und audiovisuelle Medien entwickeln und die dafür passenden Mittel anwenden;
- geplante Konzepte für Illustrationen, Grafiken, Fotografien, Animationen und audiovisuelle Medien im Rahmen der gegebenen einfachen spezifischen Bedingungen und der vorhandenen medialen Möglichkeiten projektadäquat umsetzen;
- multimediale Medienprodukte unter Berücksichtigung einer erweiterten Produktionskette, sowie des Material- und Geräteeinsatzes realisieren;
- Bild-, Bewegtbild- und Audibearbeitungssoftware nach Problemstellung auswählen.

**Lehrstoff:**

Fachspezifische Schnittstellenproblematiken; Umsetzung 2D- und 3D-Animationen, Illustration, Grafik, Fotografie, audiovisuelle Projekte.

III. Jahrgang:

5. Semester – Kompetenzmodul 5:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können Bild-, Bewegtbild- und Audio-Software nach Problemstellung auswählen und praktisch anwenden.

**Lehrstoff:**

Umsetzung komplexer 2D- und 3D-Animationen, Illustration, Grafik, Fotografie, audiovisuelle Projekte.

6. Semester – Kompetenzmodul 6:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler kennen aktuelle Qualitätsanforderungen und können das multimediale Projekt diesen anpassen.

**Lehrstoff:**

Umsetzung komplexer 2D- und 3D-Animationen, Illustration, Grafik, Fotografie, audiovisuelle Projekte.

IV. Jahrgang:

7. Semester – Kompetenzmodul 7:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können umfassend Bild-, Bewegtbild- und Audio-Software nach Problemstellung auswählen und praktisch einsetzen.

**Lehrstoff:**

Multimediale Produktionen innerhalb technischer und gestalterischer Konzeptbedingungen; Umsetzung komplexer 2D- und 3D-Animationen, Illustration, Grafik, Fotografie, audiovisuelle Projekte im Team.

8. Semester – Kompetenzmodul 8:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können umfassend Bild-, Bewegtbild- und Audio-Software nach Problemstellung auswählen und praktisch einsetzen.

**Lehrstoff:**

Produktionen innerhalb technischer und gestalterischer Konzeptbedingungen; Umsetzung komplexer 2D- und 3D-Animationen, Illustration, Grafik, Fotografie, audiovisuelle Projekte im Team.

V. Jahrgang:

9. und 10. Semester:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- multimediale Medienprojekte und -produkte unter Berücksichtigung der gesamten Produktionskette sowie des Material- und Geräteeinsatzes unter zeitlichen, ökonomischen und ökologischen Gesichtspunkten realisieren;
- umfassend Bild-, Bewegtbild- und Audio-Software analysieren, wählen sie nach Problemstellung aus und setzen sie praktisch komplex ein.

9. Semester:

**Lehrstoff:**

Umsetzung komplexer 2D- und 3D-Animationen, Illustration, Grafik, Fotografie, audiovisuelle Projekte im Team.

10. Semester:

**Lehrstoff:**

Umsetzung komplexer 2D- und 3D-Animationen, Illustration, Grafik, Fotografie, audiovisuelle Projekte im Team.

#### 4.5 MEDIENPROJEKTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B.

## 4.6 MEDIENWIRTSCHAFT

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

IV. Jahrgang:

7. Semester – Kompetenzmodul 7:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler kennen Elemente der professionellen wirtschaftlichen Kommunikation und können diese situationsadäquat einsetzen.

**Lehrstoff:**

Grundlagen wirtschaftlicher Kommunikation:

Aufbau von Präsentationen, Auftreten im wirtschaftlichen Umfeld, Rhetorik.

8. Semester – Kompetenzmodul 8:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- die Wirkungsweise unterschiedlichster Präsentationsmedien verstehen und können diese zielgruppengerecht nutzen;
- grundlegende Moderationstechniken im beruflichen Umfeld einsetzen.

**Lehrstoff:**

Angewandte Öffentlichkeitsarbeit:

Einsatz, Wirkung und Anwendung von Präsentationsmedien; Bestimmung und Analyse von Zielgruppen.

Moderationstechnik:

Moderationstechniken, Konfliktmanagement, Gruppendynamik, Moderation bei Veranstaltungen.

V. Jahrgang:

9. Semester:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- berufsbezogene Inhalte didaktisch aufbereiten;
- die wesentlichen Elemente des Qualitätsmanagements benennen und erklären und können diese im Unternehmensumfeld einsetzen.

**Lehrstoff:**

Grundlagen der Didaktik:

Lernmethoden, didaktische Aufbereitung von Unterlagen, Lernkurve, Lernertragssicherung, Erstellen von Manuals und Hilfetexten.

Qualitätsmanagement:

Begriffe des Qualitätsmanagements, aktuelle Normen, Testverfahren, Aufgaben des Qualitätsmanagements, Implementierung von Qualitätssicherungsmaßnahmen.

10. Semester:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- Schlüsselfaktoren des Veranstaltungsmanagements benennen und erklären;
- Marketingmaßnahmen für Medienunternehmen adäquat einsetzen.

**Lehrstoff:**

Veranstaltungsmanagement:

Veranstaltungsorganisation, Identifikation von Stakeholdern, Gestaltung von Messe- und Infoständen, Umfeldanalyse.

Vertiefendes Marketing:



Implementierung von Marketingmaßnahmen in neuen Medien, Product Placement, Analyse spezifischer Zielgruppen.

## B.5 Gamedesign

### 5.1 MEDIENTECHNOLOGIE UND ANGEWANDTE INFORMATIK

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

I. Jahrgang (1. und 2. Semester):

#### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- die für die Computerspielentwicklung erforderlichen grundlegenden Programmierkenntnisse benennen und erklären und können diese bei kleinen Beispielen anwenden;
- die unterschiedlichen Ein- und Ausgabegeräte und Funktionsweisen für das digitale Spiel benennen und erklären;
- die Produktionsverfahren für die analoge Spieleproduktion benennen und erklären;
- Bildmaterial in eine Editing – Software importieren, editieren und durch Kenntnisse der verschiedenen Formate ausgeben.

#### **Lehrstoff:**

2D und 3D Software Anwendungen; Grundlagen der Programmierung, Compiler- oder Skriptsprachen; Print für Karten und Brettspiele, Grundlagen der Abformtechnik; Grundlagen der Produktionsverfahren im Bereich Toy Design.

II. Jahrgang:

3. Semester – Kompetenzmodul 3:

#### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- die physikalischen Grundlagen der Akustik benennen und erklären und können sie hinsichtlich der Tonaufnahme berücksichtigen;
- die physikalischen Grundlagen von künstlichen und natürlichen Lichtquellen benennen und erklären;
- Bildmaterial zur weiteren Verwendung als 3D – Texturen vorbereiten;
- Medieninhalte zur Publikation in Web und anderen Medien aufbereiten und interaktiv gestalten.

#### **Lehrstoff:**

2D und 3D Software Anwendungen; Spieleprogrammierung; Interaktion; Grafische Benutzeroberflächen; Compiler- und Skriptsprachen; Audiovisuelle Wahrnehmung; Akustik, Optik; Licht; Farbe; Webtechnologien.

4. Semester – Kompetenzmodul 4:

#### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- die physikalischen Grundlagen von künstlichen und natürlichen Lichtquellen in Modellen berücksichtigen;
- Bildmaterial 3D – Texturen importieren;
- Medieninhalte zur Publikation in Web und anderen Medien aufbereiten und interaktiv gestalten.

#### **Lehrstoff:**

2D und 3D Software Anwendungen; Spieleprogrammierung; Interaktion; Grafische Benutzeroberflächen; Compiler- und Skriptsprachen; Audiovisuelle Wahrnehmung; Optik; Licht; Farbe; Webtechnologien.

III. Jahrgang:

5. Semester – Kompetenzmodul 5:

#### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- die Prinzipien von objektorientierter Programmierung anwenden;
- die Funktionsweisen aktueller Konsolen und anderer Spieleplattformen benennen und erklären;
- die für die Gameproduktion relevanten unterschiedlichen Engine – Typen und ihre Anbindungsmöglichkeiten benennen und erklären;
- Prototypen mit Assets zum Testen von Spiellogik erstellen;
- Audiomaterial für den Einsatz in vernetzten Medien aufbereiten.

**Lehrstoff:**

2D und 3D Software Anwendungen; Objektorientierte Spieleprogrammierung; Spieleprogrammierung; Interaktion; Compiler- und Skriptsprachen; Shader; Audio; Sprites; Kollisionsabfrage; GUI(Graphic User Interface); Game Engine; Schnittstellen; Interaktion.

6. Semester – Kompetenzmodul 6:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- die Prinzipien der objektorientierten Programmierung anwenden;
- die Funktionsweisen aktueller Konsolen und anderer Spieleplattformen berücksichtigen;
- die für die Gameproduktion relevanten unterschiedlichen Engine – Typen und ihre Anbindungsmöglichkeiten nutzen;
- Prototypen mit Assets zum Testen von Spiellogik erstellen;
- Audiomaterial für den Einsatz in vernetzten Medien aufbereiten.

**Lehrstoff:**

2D und 3D Software Anwendungen; Objektorientierte Spieleprogrammierung; Spieleprogrammierung; Interaktion; Compiler- und Skriptsprachen; Shader; Audio; Sprites; Kollisionsabfrage; GUI(Graphic User Interface); Game Engine; Schnittstellen; Interaktion.

IV. Jahrgang:

7. Semester – Kompetenzmodul 7:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- die Grundlagen der TV-, Film und Audiotechnik benennen und erklären;
- die naturwissenschaftlichen Grundlagen für Translations- und Rotationsbewegungen benennen und erklären;
- die unterschiedlichen analogen wie digitalen Animationstechniken benennen und erklären;
- die Integration von 3D Modellen in eine Engine oder in Programmcode anwenden;
- den Workflow der Softwareentwicklung von Prototypenbau bis zur Testphase anwenden;
- mit den Besonderheiten der Entwicklung für unterschiedliche Plattformen umgehen;
- eine Spielidee von der Konzeptionierung bis zum Prototypen realisieren.

**Lehrstoff:**

2D und 3D Software Anwendungen; Objektorientierte Spieleprogrammierung; Spieleprogrammierung; Interaktion; Techniken mit dynamisch erzeugten Objekten; Compiler- und Skriptsprachen; Shader; Audio; Kollisionsabfrage; Digitale Animationstechniken; Game Engine; Schnittstellen; Interaktion; Frameworks.

8. Semester – Kompetenzmodul 8:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- die Formate der TV-, Film und Audiotechnik für Medienpublikationen anwenden;
- Translations- und Rotationsbewegungen in Spielen gemäß der physikalischen Realität umsetzen;
- die unterschiedlichen analogen wie digitalen Animationstechniken nutzen;
- die Integration von 3D Modellen in eine Engine oder in Programmcode nutzen;
- den Workflow der Softwareentwicklung von Prototypenbau bis zur Testphase in ihren Projekten anwenden;
- die beste Technologie für die Entwicklung einer bestimmten Plattform auswählen;
- eine Spielidee von der Konzeptionierung bis zum Prototypen realisieren.

**Lehrstoff:**

2D und 3D Software Anwendungen; Objektorientierte Spieleprogrammierung; Spieleprogrammierung; Interaktion; Techniken mit dynamisch erzeugten Objekten; Compiler- und

Skriptsprachen; Shader; Audio; Kollisionsabfrage; Digitale Animationstechniken; Game Engine; Schnittstellen; Interaktion; Frameworks.

V. Jahrgang:

9. und 10. Semester:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- die verschiedenen Kamerabewegungen und Einstellungsgrößen im virtuellen Raum benennen und erklären und können sie hinsichtlich dramaturgischer Notwendigkeit durchführen;
- software- und hardwarebasierende Mocap – Systeme benennen und erklären und können sie hinsichtlich des Aufnahmeverfahrens einbinden;
- eine Spielidee von der Konzeptionierung bis zum getesteten Produkt realisieren.

9. Semester:

**Lehrstoff:**

2D und 3D Software Anwendungen; Objektorientierte Spieleprogrammierung; Spieleprogrammierung; Interaktion; Techniken mit dynamisch erzeugten Objekten; Kollisionsabfrage.

10. Semester:

**Lehrstoff:**

2D und 3D Software Anwendungen; Objektorientierte Spieleprogrammierung; Spieleprogrammierung; Interaktion; Techniken mit dynamisch erzeugten Objekten; Kollisionsabfrage.

## 5.2 MEDIENTHEORIE UND KUNSTGESCHICHTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

IV. Jahrgang:

7. Semester – Kompetenzmodul 7:

**Lehrstoff:**

Medientheorie:

Interpretationsfähigkeit; Bildtheorien; Stilistische und technische Entwicklung; Ästhetische Qualitäten; Materialeigenschaften und Ästhetik; Verfremdung vs. Widerspiegelung; Formalästhetik vs. Inhaltsästhetik; Soziologische Reflexion.

Mediengeschichte:

Ökonomie – Politik – Ästhetik; historische Entwicklungen.

Gametheorie:

Spiel als kulturelles System; Spiel als soziales System; Strukturen; Studien; Risiken.

Gamehistory:

Rahmenbedingungen der Gameentwicklung; Geschichtliche Meilensteine; Technologische Entwicklungen; Formale Entwicklungen; Trends.

8. Semester:

**Lehrstoff:**

Medientheorie:

Interpretationsfähigkeit; Bildtheorien; Stilistische und technische Entwicklung; Ästhetische Qualitäten; Materialeigenschaften und Ästhetik; Verfremdung vs. Widerspiegelung; Formalästhetik vs. Inhaltsästhetik; Soziologische Reflexion.

Mediengeschichte:

Ökonomie – Politik – Ästhetik; historische Entwicklungen.

Gametheorie:

Spiel als kulturelles System; Spiel als soziales System; Strukturen; Studien; Risiken.

Gamehistory:

Rahmenbedingungen der Gameentwicklung; Geschichtliche Meilensteine; Technologische Entwicklungen; Formale Entwicklungen; Trends.

V. Jahrgang:

9. Semester:

**Lehrstoff:**

Medientheorie:

Ästhetische Qualitäten; Materialeigenschaften und Ästhetik; Verfremdung vs. Widerspiegelung; Formalästhetik vs. Inhaltsästhetik; Stilistische Entwicklung; Technische Entwicklung; Soziologische Reflexion.

Mediengeschichte:

Ökonomie – Politik – Ästhetik; historische Entwicklungen; Internationale Strömungen.

Gametheorie:

Spiel als kulturelles System; Spiel als soziales System; Strukturen; Studien; Wissenschaftliche Ausrichtungen; Risiken; Wissenserwerb (Digital Game - Based Learning).

Gamehistory:

Rahmenbedingungen der Gameentwicklung; Geschichtliche Meilensteine; Technologische Entwicklungen; Formale Entwicklungen; Trends.

10. Semester:

**Lehrstoff:**

Medientheorie:

Ästhetische Qualitäten; Materialeigenschaften und Ästhetik; Verfremdung vs. Widerspiegelung; Formalästhetik vs. Inhaltsästhetik; Stilistische Entwicklung; Technische Entwicklung; Soziologische Reflexion.

Mediengeschichte:

Ökonomie – Politik – Ästhetik; historische Entwicklungen; Internationale Strömungen.

Gametheorie:

Spiel als kulturelles System; Spiel als soziales System; Strukturen; Studien; Wissenschaftliche Ausrichtungen; Risiken; Wissenserwerb (Digital Game - Based Learning).

Gamehistory:

Rahmenbedingungen der Gameentwicklung; Geschichtliche Meilensteine; Technologische Entwicklungen; Formale Entwicklungen; Trends.

### 5.3 MEDIENGESTALTUNG

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

I. Jahrgang (1. und 2. Semester):

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- grundlegende fachbezogenen Spielprozesse und deren Vorzüge in der Anwendung benennen und erklären;
- Spiele vergleichen und auf ihre Eignung zur Lösung von bestimmten Problemstellungen beurteilen;
- signifikanten Richtlinien, Techniken, Arbeitsweisen und Gestaltungsgrundlagen benennen und erklären.

**Lehrstoff:**

Konzeption und Strategie:

Recherche und Analyse der menschlichen Spielmotivation; Analyse vorhandener Systeme und individuelle Adaption zur möglichen Verbesserung des Spielablaufs.

Grundlagen der Gestaltung:

Materiallehre; Basiswissen- unterschiedliche Farbmittel, Stiftarten; Grundlagen im Bereich Objekt und Naturstudium; Skizze, Stilisierung; Zielgerichteter Farbeinsatz.

Anwendungsorientierte Gestaltung:

unterschiedliche Visualisierungstechniken und Medien; anwendungsbezogener Stile.

Conceptart/Character Design:

Grundlagen - Konzeptentwicklung, Creatures, Proportionen; Anatomie; Animation; Props; Vehicles; Architecture; Environments.

Gamedesign:

Story; Character; Conceptart; Grundlagen im Bereich der unterschiedlichen Spieltypen und Arten; Analoge/digitale Spiele; Puppen und Soft Toys.

II. Jahrgang:

3. Semester – Kompetenzmodul 3:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- Projekte im Bereich Gamedesign vergleichen;
- grundlegende fachbezogenen Spielprozesse und deren Vorzüge in der Anwendung benennen und erklären;
- verschiedene Techniken im Bereich Gamedesign anwendungsbezogen einsetzen;
- Spiele vergleichen und auf ihre Eignung zur Lösung von bestimmten Problemstellungen beurteilen;
- das erlernte Grundlagenwissen in geeigneter Weise anwenden;
- grundlegende Stilmerkmale, Techniken und Strukturen im Bereich Conceptart /Character Design benennen und erklären und können erlernten Kenntnisse anwendungsbezogen verarbeiten;
- signifikanten Richtlinien, Techniken, Arbeitsweisen, Abläufe Vernetzungen und Gestaltungsgrundlagen im Bereich Gamedesign benennen und erklären.

**Lehrstoff:**

Konzeption und Strategie:

Handlung – Spannungsverlauf; Basiswissen im Bereich der Entwicklung von Konzepten basierend auf Story, Mechanics, Ziel und Technologie.

Grundlagen der Gestaltung:

Objekt-und Naturstudium; Figurales Zeichnen; Posen; Skizze, Stilisierung; Zielgerichteter Farbeinsatz.

Anwendungsorientierte Gestaltung:

unterschiedliche Visualisierungstechniken und Medien; anwendungsbezogener Illustrationsstil; Interpretation; Zielgruppe.

Conceptart/Character Design:

Einfache Projekte in den Bereichen Konzeptentwicklung, Creatures, Proportionen; Anatomie; Animation; Props; Vehicles; Architecture; Environments.

Gamedesign:

Story; Mechanics; Character; unterschiedliche Spieltypen und Arten; Analoge/Digitale Spiele; Lernspiele; Level/Environment Design; Game Play.

4. Semester – Kompetenzmodul 4:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- Projekte im Bereich Gamedesign vergleichen und auf ihre Eignung zur Lösung von bestimmten Problemstellungen beurteilen;
- verschiedene Techniken im Bereich Gamedesign anwendungsbezogen einsetzen;
- Spiele vergleichen und auf ihre Eignung zur Lösung von bestimmten Problemstellungen beurteilen;

- unterschiedliche Illustrationstechniken, Arbeitsweisen und Gestaltungsgrundlagen im Illustrationsbereich benennen und erklären und können diese zielgerichtet anwenden;
- grundlegende Stilmerkmale, Techniken und Strukturen im Bereich Conceptart /Character Design benennen und erklären und können erlernten Kenntnisse anwendungsbezogen verarbeiten;
- signifikanten Richtlinien, Techniken, Arbeitsweisen, Abläufe Vernetzungen und Gestaltungsgrundlagen im Bereich Gamedesign benennen und erklären.

#### **Lehrstoff:**

##### Konzeption und Strategie:

Handlung – Spannungsverlauf; Basiswissen im Bereich der Entwicklung von Konzepten basierend auf Story, Mechanics, Ziel und Technologie.

##### Grundlagen der Gestaltung:

Objekt- und Naturstudium; Figurales Zeichnen; Posen; Skizze, Stilisierung; Zielgerichteter Farbeinsatz.

##### Anwendungsorientierte Gestaltung:

unterschiedliche Visualisierungstechniken und Medien; anwendungsbezogener Illustrationsstil; Interpretation; Zielgruppe.

##### Conceptart/Character Design:

Einfache Projekte in den Bereichen Konzeptentwicklung, Creatures, Proportionen; Anatomie; Animation; Props; Vehicles; Architecture; Environments.

##### Gamedesign:

Story; Mechanics; Character; unterschiedliche Spieletypen und Arten; Analoge/Digitale Spiele; Lernspiele; Level/Environment Design; Game Play.

#### III. Jahrgang:

##### 5. Semester – Kompetenzmodul 5:

#### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- verschiedene Techniken im Bereich Gamedesign anwendungsbezogen einsetzen;
- Spiele vergleichen und auf ihre Eignung zur Lösung von bestimmten Problemstellungen beurteilen;
- unterschiedliche Illustrationstechniken, Arbeitsweisen und Gestaltungsgrundlagen im Illustrationsbereich benennen und erklären und können diese zielgerichtet anwenden;
- grundlegende Stilmerkmale, Techniken und Strukturen im Bereich Conceptart /Character Design benennen und erklären und können erlernten Kenntnisse anwendungsbezogen verarbeiten;
- signifikanten Richtlinien, Techniken, Arbeitsweisen, Abläufe Vernetzungen und Gestaltungsgrundlagen im Bereich Gamedesign benennen und erklären und können diese anwendungsbezogen verarbeiten.

#### **Lehrstoff:**

##### Konzeption und Strategie:

Handlung – Strategie, Dramaturgie; Entwicklung von komplexen Konzepten basierend auf Story, Mechanics, Ziel und Technologie.

##### Grundlagen der Gestaltung:

Objekt- und Naturstudium; Figurales Zeichnen; Bewegungsstudien; Skizze; Digitale und/oder analoge Technikombinationen; Zielgerichteter Farbeinsatz; Bewusster und zweckorientierter Einsatz der unterschiedlichen Techniken bezogen auf die jeweilige Aufgabenstellung und die Verstärkung persönlicher Stilmerkmale.

##### Anwendungsorientierte Gestaltung:

unterschiedliche Visualisierungstechniken und Medien; anwendungsbezogener Illustrationsstil; Interpretation; Zielgruppe; nutzungs- und prozessorientierter Einsatz.

##### Conceptart/Character Design:

Vertiefende Projekte in den Bereichen Konzeptentwicklung, Creatures, Proportionen; Anatomie; Animation; Props; Vehicles; Architecture; Environments; Kundenkreis; Schnittstellen zur Umsetzung.

Gamedesign:

Story (Szenario; Kundenkreis); Mechanics; Dynamics; Game Design Document; Character; unterschiedliche Spieltypen und Arten; Analoge/digitale Spiele; Lernspiele; Genreübergreifende 2D und 3D Spiele analog wie digital; Level/Environment Design; Blueprint; Moodpainting; Game Play; Sound und Musik; Interface Design; style guides; Sound/Geräusche.

6. Semester – Kompetenzmodul 6:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- verschiedene Techniken im Bereich Gamedesign anwendungsbezogen einsetzen;
- Spiele vergleichen und auf ihre Eignung zur Lösung von bestimmten Problemstellungen beurteilen;
- grundlegende Stilmerkmale, Techniken und Strukturen im Bereich Conceptart /Character Design benennen und erklären und können erlernte Kenntnisse anwendungsbezogen verarbeiten;
- signifikanten Richtlinien, Techniken, Arbeitsweisen, Abläufe Vernetzungen und Gestaltungsgrundlagen im Bereich Gamedesign benennen und erklären und können diese anwendungsbezogen verarbeiten.

**Lehrstoff:**

Konzeption und Strategie:

Handlung – Strategie, Dramaturgie; Entwicklung von komplexen Konzepten basierend auf Story, Mechanics, Ziel und Technologie.

Grundlagen der Gestaltung:

Objekt- und Naturstudium; Figurales Zeichnen; Bewegungsstudien; Skizze; Digitale und/oder analoge Technikkombinationen; Zielgerichteter Farbeinsatz; Bewusster und zweckorientierter Einsatz der unterschiedlichen Techniken bezogen auf die jeweilige Aufgabenstellung und die Verstärkung persönlicher Stilmerkmale.

Anwendungsorientierte Gestaltung:

unterschiedliche Visualisierungstechniken und Medien; anwendungsbezogener Illustrationsstil; Interpretation; Zielgruppe; nutzungs- und prozessorientierter Einsatz.

Conceptart/Character Design:

Vertiefende Projekte in den Bereichen Konzeptentwicklung, Creatures, Proportionen; Anatomie; Animation; Props; Vehicles; Architecture; Environments; Kundenkreis; Schnittstellen zur Umsetzung.

Gamedesign:

Story (Szenario; Kundenkreis); Mechanics; Dynamics; Game Design Document; Character; unterschiedliche Spieltypen und Arten; Analoge/digitale Spiele; Lernspiele; Genreübergreifende 2D und 3D Spiele analog wie digital; Level/Environment Design; Blueprint; Moodpainting; Game Play; Sound und Musik; Interface Design; style guides; Sound/Geräusche.

IV. Jahrgang:

7. Semester – Kompetenzmodul 7:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- Spiele vergleichen und auf ihre Eignung zur Lösung von bestimmten Problemstellungen beurteilen;
- eigene Projekte im Bereich Gamedesign praxisbezogen, innovativ sowie effizient konzeptionieren und entwickeln;
- Arbeiten analysieren und bewerten, welche Kriterien aus den unterschiedlichen Bereichen des Grundlagenwissens beim jeweiligen Projekt sinnvoll eingesetzt wurden;
- verschiedene Ansätze im Bereich Conceptart /Character Design vergleichend analysieren & deren Vorzüge ausarbeiten;
- eigene Konzepte unter Berücksichtigung aktueller Trends konzipieren und umsetzen;
- im Zuge eigener Projekte das erlernte Fachwissen im Bereich Gamedesign sowohl zur Erfassung der Ausgangsbedingungen wie auch zur Realisation eigener Konzepte und Umsetzungsvorhaben einbringen.

**Lehrstoff:**

Konzeption und Strategie:

Medienstrategien; Gamestrategien; produktionsfähige Aufbereitung.

Anwendungsorientierte Gestaltung:

Nutzungs- und prozessorientierter Einsatz.

Conceptart/Character Design:

Gruppenprojekte(Schwerpunkt Ausschreibungen und Wettbewerbe) in den Bereichen Konzeptentwicklung, Creatures, Proportionen; Anatomie; Animation; Props; Vehicles; Architecture; Environments; Kundenkreis; Schnittstellen zur Umsetzung.

Gamedesign:

Story(Story Line; Szenario; Kundenkreis); Mechanics; Game Design Document; Analoge/Digitale Spiele; Lernspiele; Rollenspiele(analog und digital); Aufbausimulationen; User Interface, Game Controls; Dialoggestaltung.

8. Semester – Kompetenzmodul 8:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- Spiele vergleichen und auf ihre Eignung zur Lösung von bestimmten Problemstellungen beurteilen;
- eigene Projekte im Bereich Gamedesign praxisbezogen, innovativ sowie effizient konzeptionieren und entwickeln;
- Arbeiten analysieren und bewerten, welche Kriterien aus den unterschiedlichen Bereichen des Grundlagenwissens beim jeweiligen Projekt sinnvoll eingesetzt wurden;
- verschiedene Ansätze im Bereich Conceptart /Character Design vergleichend analysieren & deren Vorzüge ausarbeiten;
- eigene Konzepte unter Berücksichtigung aktueller Trends konzipieren und umsetzen;
- im Zuge eigener Projekte das erlernte Fachwissen im Bereich Gamedesign sowohl zur Erfassung der Ausgangsbedingungen wie auch zur Realisation eigener Konzepte und Umsetzungsvorhaben einbringen.

**Lehrstoff:**

Konzeption und Strategie:

Medienstrategien; Gamestrategien; produktionsfähige Aufbereitung.

Anwendungsorientierte Gestaltung:

Nutzungs- und prozessorientierter Einsatz.

Conceptart/Character Design:

Gruppenprojekte(Schwerpunkt Ausschreibungen und Wettbewerbe) in den Bereichen Konzeptentwicklung, Creatures, Proportionen; Anatomie; Animation; Props; Vehicles; Architecture; Environments; Kundenkreis; Schnittstellen zur Umsetzung.

Gamedesign:

Story(Story Line; Szenario; Kundenkreis); Mechanics; Game Design Document; Analoge/Digitale Spiele; Lernspiele; Rollenspiele(analog und digital); Aufbausimulationen; User Interface, Game Controls; Dialoggestaltung.

V. Jahrgang:

9. und 10. Semester:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- Spiele vergleichen und auf ihre Eignung zur Lösung von bestimmten Problemstellungen beurteilen;
- Arbeiten analysieren und bewerten, welche Kriterien aus den unterschiedlichen Bereichen des Grundlagenwissens beim jeweiligen Projekt sinnvoll eingesetzt wurden;
- für eigene Projekte Lösungen unter Einsatz des jeweiligen Basiswissens und unter



- Berücksichtigung der Umsetzungsweise in den unterschiedlichen Techniken wie auch Technikkombinationen realisieren;
- innerhalb eigener Projekte eigene Stilmittel und technische Lösungsansätze für Problemstellungen im Bereich der Illustration entwickeln;
- eigene Konzepte unter Berücksichtigung aktueller Trends konzipieren und umsetzen;
- im Zuge eigener Projekte das erlernte Fachwissen im Bereich Gamedesign sowohl zur Erfassung der Ausgangsbedingungen wie auch zur Realisation eigener Konzepte und Umsetzungsvorhaben einbringen.

9. Semester:

**Lehrstoff:**

Konzeption und Strategie:

Medienstrategien; Gamestrategien; produktionsfähige Aufbereitung.

Anwendungsorientierte Gestaltung:

Conceptart/Character Design: Gruppenprojekte(Schwerpunkt Ausschreibungen und Wettbewerbe) in den Bereichen Konzeptentwicklung, Creatures, Proportionen; Anatomie; Animation; Props; Vehicles; Architecture; Environments; Kundenkreis; Schnittstellen zur Umsetzung.

Gamedesign:

Story (Story Line; Szenario; Kundenkreis); Mechanics; Game Design Document; Analoge/digitale Spiele; Lernspiele; User Interface; Dialoggestaltung.

10. Semester:

**Lehrstoff:**

Konzeption und Strategie:

Medienstrategien; Gamestrategien; produktionsfähige Aufbereitung.

Anwendungsorientierte Gestaltung:

Conceptart/Character Design: Gruppenprojekte(Schwerpunkt Ausschreibungen und Wettbewerbe) in den Bereichen Konzeptentwicklung, Creatures, Proportionen; Anatomie; Animation; Props; Vehicles; Architecture; Environments; Kundenkreis; Schnittstellen zur Umsetzung.

Gamedesign:

Story (Story Line; Szenario; Kundenkreis); Mechanics; Game Design Document; Analoge/digitale Spiele; Lernspiele; User Interface; Dialoggestaltung.

## 5.4 MEDIENPRODUKTION

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

I. Jahrgang (1. und 2. Semester):

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- einfache Werkzeuge und Arbeitsabläufe bei der Herstellung von Illustrationen, Grafiken, und interaktiven Medien benennen und erklären und können diese umsetzen;
- grundlegende Bildbearbeitungsprogramme benennen und erklären.

**Lehrstoff:**

Umsetzung einfacher 2D- und 3D-Projekte, Illustrationen, Grafiken sowie interaktiver Projekte; Einführung Texturierung; Pen & Paper Prototyping.

II. Jahrgang:

3. Semester – Kompetenzmodul 3:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können einfache Ideen für Illustrationen, Grafiken und interaktiven Medien entwickeln, geeignete Werkzeuge, Mittel und Arbeitsabläufe auswählen und anwenden.

**Lehrstoff:**

Umsetzung einfacher 2D- und 3D Projekte, Illustrationen, Grafiken, Fotografien sowie interaktiver Projekte; Basiswissen/Texturing.

4.Semester – Kompetenzmodul 3:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- Ideen für Illustrationen, Grafiken, Fotografien, Animationen und interaktive Medien entwickeln und die dafür passenden Mittel anwenden;
- geplante Konzepte für Illustrationen, Grafiken und interaktive Medien im Rahmen der gegebenen einfachen spezifischen Bedingungen und der vorhandenen medialen Möglichkeiten projektadäquat umsetzen;
- Medienprodukte unter Berücksichtigung einer erweiterten Produktionskette, sowie des Material- und Geräteeinsatzes realisieren;
- Bildbearbeitungssoftware nach Problemstellung auswählen.

**Lehrstoff:**

Fachspezifische Schnittstellenproblematiken; Umsetzung von 2D- und 3D-Projekten, Illustrationen, Grafiken sowie interaktiver Projekte; Basiswissen/Texturing.

III. Jahrgang:

5.Semester – Kompetenzmodul 5:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler kennen grundlegende Bild-, Bewegtbild-, und Audiotexturierungsprogramme und können diese nach Problemstellung auswählen und praktisch anwenden.

**Lehrstoff:**

Umsetzung komplexer 2D- und 3D-Projekte, Illustrationen, Grafiken, interaktiver sowie einfacher audiovisueller Projekte; komplexe Texturierungen.

6.Semester – Kompetenzmodul 6:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- aktuelle Qualitätsanforderungen benennen und erklären und können das Projekt diesen anpassen;
- grundlegende Bild-, Bewegtbild-, und Audiotexturierungsprogramme benennen und erklären.

**Lehrstoff:**

Umsetzung komplexer 2D- und 3D-Projekte, Illustrationen, Grafiken, interaktiver sowie audiovisuelle Projekte; komplexe Texturierungen.

IV. Jahrgang:

7.Semester – Kompetenzmodul 7:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können umfassend Bild-, Bewegtbild- und Audio-Software nach Problemstellung auswählen und praktisch einsetzen.

**Lehrstoff:**

Multimediale Produktionen innerhalb technischer und gestalterischer Konzeptbedingungen; Umsetzung komplexer 2D- und 3D-Animationen, Illustration, Grafik, Fotografie, audiovisuelle Projekte im Team; Prototyping.

8.Semester – Kompetenzmodul 8:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können umfassend Bild-, Bewegtbild- und Audio-Software nach Problemstellung auswählen und praktisch einsetzen.

**Lehrstoff:**

Produktionen innerhalb technischer und gestalterischer Konzeptbedingungen; Umsetzung komplexer 2D- und 3D-Animationen, Illustration, Grafik, Fotografie, audiovisuelle Projekte im Team; Prototyping.

V. Jahrgang:

9. und 10. Semester:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- multimediale Medienprojekte und -produkte unter Berücksichtigung der gesamten Produktionskette sowie des Material- und Geräteinsatzes unter zeitlichen, ökonomischen und ökologischen Gesichtspunkten realisieren und bewerten;
- umfassend Bild-, Bewegte Bild- und Audio-Software analysieren, wählen sie nach Problemstellung aus und setzen sie praktisch komplex ein.

9. Semester:

**Lehrstoff:**

Umsetzung komplexer 2D- und 3D-Animationen, Illustration, Grafik, Fotografie, audiovisuelle Projekte im Team; Eigenpräsentation (Portfolio, Showreel, analoge & digitale Werbemittel).

10. Semester:

**Lehrstoff:**

Umsetzung komplexer 2D- und 3D-Animationen, Illustration, Grafik, Fotografie, audiovisuelle Projekte im Team; Eigenpräsentation (Portfolio, Showreel, analoge & digitale Werbemittel).

## 5.5 MEDIENPROJEKTE

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B.

## 5.6 MEDIENWIRTSCHAFT

Siehe den gleichnamigen Pflichtgegenstand in Abschnitt B mit folgenden Ergänzungen:

IV. Jahrgang:

7. Semester – Kompetenzmodul 7:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler kennen Elemente der professionellen wirtschaftlichen Kommunikation und können diese situationsadäquat einsetzen.

**Lehrstoff:**

Grundlagen wirtschaftlicher Kommunikation:

Aufbau von Präsentationen, Auftreten im wirtschaftlichen Umfeld, Rhetorik; Kalkulation, Kalkulation, Budget/Finanzierung, Lizenzen.

8. Semester – Kompetenzmodul 8:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- die Wirkungsweise unterschiedlichster Präsentationsmedien verstehen und können diese zielgruppengerecht nutzen;
- grundlegende Moderationstechniken im beruflichen Umfeld einsetzen.

**Lehrstoff:**

Angewandte Öffentlichkeitsarbeit:

Einsatz, Wirkung und Anwendung von Präsentationsmedien; Bestimmung und Analyse von Zielgruppen.

Moderationstechnik:

Moderationstechniken, Konfliktmanagement, Gruppendynamik, Moderation bei Veranstaltungen.  
Kalkulation, Budget/Finanzierung, Lizenzen.

V. Jahrgang:

9. und 10. Semester:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- berufsbezogene Inhalte didaktisch aufbereiten;
- die wesentlichen Elemente des Qualitätsmanagements benennen und erklären und können diese im Unternehmensumfeld einsetzen;
- Schlüsselfaktoren des Veranstaltungsmanagements benennen und erklären;
- Marketingmaßnahmen für Medienunternehmen adäquat einsetzen.

9. Semester:

**Lehrstoff:**

Grundlagen der Didaktik:

Lernmethoden, didaktische Aufbereitung von Unterlagen, Lernkurve, Lernertragssicherung, Gestaltung von Lernspielen, Erstellen von Manuals und Hilfetexten.

Qualitätsmanagement:

Begriffe des Qualitätsmanagements, aktuelle Normen, Testverfahren, Aufgaben des Qualitätsmanagements, Implementierung von Qualitätssicherungsmaßnahmen.

Pitching, Recruiting, Kalkulation, Budget/Finanzierung, Unternehmensgründung, Verträge, Distribution, Marktpräsenz, Verwertungsgesellschaften.

10. Semester:

**Lehrstoff:**

Veranstaltungsmanagement:

Veranstaltungsorganisation, Identifikation von Stakeholdern, Gestaltung von Messe- und Infoständen, Umfeldanalyse.

Vertiefendes Marketing:

Implementierung von Marketingmaßnahmen in neuen Medien, Computerspiele als Werbeträger, Analyse spezifischer Zielgruppen.

Pitching, Recruiting, Kalkulation, Budget/Finanzierung (Publisher, Studios, Crowdfunding u.a.), Unternehmensgründung, Verträge, Distribution, Marktpräsenz, Verwertungsgesellschaften.

## **D. Pflichtpraktikum**

Siehe Anlage 1.

## **Freigegegenstände, Unverbindliche Übung, Förderunterricht**

### **E. Freigegegenstände**

Siehe Anlage 1 und weiters:

## **6. WISSENSCHAFTLICHES ARBEITEN**

IV. Jahrgang:

7. Semester – Kompetenzmodul 7:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können im

Bereich Verfassen einer wissenschaftlichen Arbeit

- die Vorgehensweise beim Verfassen einer wissenschaftlichen Arbeit erklären.

**Lehrstoff:**

Bereich Verfassen einer wissenschaftlichen Arbeit:

Aufbau einer Arbeit, Themeneingrenzung und Arbeitsplanung.

8. Semester – Kompetenzmodul 8:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können im  
Bereich Literaturrecherche  
- eine Literaturrecherche durchführen und korrekt zitieren.

**Lehrstoff:**

Bereich Literaturrecherche:

Literaturrecherche, Gliederung und Verständlichkeit von Text, Quellennachweise und Zitierregeln.

V. Jahrgang - Kompetenzmodul 9:

9. Semester:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können im  
Bereich Verfassen einer wissenschaftlichen Arbeit  
- ein Thema strukturiert darstellen und eine Forschungsfrage formulieren;  
- wissenschaftlich argumentieren.

**Lehrstoff:**

Bereich Verfassen einer wissenschaftlichen Arbeit:

Strukturierung einer wissenschaftlichen Arbeit; Wissenschaftliche Argumentation und Erkenntnisgewinn.

10. Semester:

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Die Schülerinnen und Schüler können im  
Bereich Verfassen einer wissenschaftlichen Arbeit  
- Informationen gegliedert zu einer wissenschaftlichen Arbeit zusammenstellen.

**Lehrstoff:**

Bereich Verfassen einer wissenschaftlichen Arbeit:

Datendarstellung; Interpretation und Schlussfolgerungen; Umsetzung in einem Textverarbeitungsprogramm, formale Richtlinien.

## **F. Unverbindliche Übung**

### **BEWEGUNG UND SPORT**

Siehe BGBl. Nr. 37/1989 idgF.

## **G. Förderunterricht**

Siehe Anlage 1.