

# **Lehrplan**

# **Fachschule für**

# **Informationsdesign**

---

## **Der besondere Bildungsauftrag der Fachschule für Informationsdesign FIND**

### **Profil**

Arbeitnehmer/innen im Bereich der Medienindustrie werden mit einem weiten Spektrum an Tätigkeiten konfrontiert. Von der Kundenbetreuung über die Konzeption und Gestaltung von Medienprodukten bis zur Umsetzung und Produktion der Medien spannt sich der mögliche Tätigkeitsbogen. Die Arbeit wird unter verschärften Bedingungen wie Termindruck und kurzen Innovationszyklen, stetiger beruflicher und außerberuflicher Weiterbildung geleistet.

Die Ausbildung berücksichtigt diese Arbeitsbedingungen. Zu Beginn werden die Grundkenntnisse der Fachschüler/innen reaktiviert und konsolidiert, um dann zügig in die neueren technischen Entwicklungen im Print- und Nonprintbereich einzusteigen.

Hierbei werden die komplexen Tätigkeiten in integriertem Unterricht erlernt. Fachtheoretische Phasen bereiten den Grund und sichern praktisch erworbene Fähigkeiten, angeleitete und begleitete Übungsphasen machen mit neuen Anwendungswerkzeugen im Hard- und Softwarebereich vertraut. Projekte als Ziel des Unterrichts befähigen die Schüler/innen eigenständige Ideen zu prüfen, zielgruppenadäquate Informationen aufzubereiten und Medienprodukte selbständig zu gestalten und zu erstellen. In der Projektarbeit erweitern sie ihre kommunikativen und organisatorischen Fähigkeiten, werden zu konzeptionellem Denken angeleitet, lernen sicher zu präsentieren und die Kosten ihrer Tätigkeit zu kalkulieren.

Die Werkzeuge der aktuellen Medientechnik sollen nicht nur bedient, sondern gezielt und professionell kombiniert und eingesetzt werden. Dazu werden übergreifende Kompetenzen wie strukturelles Denken in der Informationsaufbereitung und die Fähigkeit, im kreativen und technischen Bereich Pionierarbeit zu leisten, gefördert. Selbständiges Erarbeiten fachlicher und organisatorischer Lösungswege in sich ständig wandelnden Problemfeldern wird in Lernsituationen trainiert. Informationsrecherche und -auswertung sind dabei eine Selbstverständlichkeit.

Die Erweiterung fremdsprachlicher Kenntnisse versetzt die Fachschüler und Fachschülerinnen in die Lage, den Anforderungen in einer globalisierten Arbeitswelt gerecht zu werden. Berufspädagogische Kenntnisse befähigen die Fachschüler/innen, Mitarbeitern und Auszubildenden ihr Wissen weiterzugeben und diese anzuleiten.

### **Tätigkeitsbereiche**

Staatliche geprüfte Informationsdesignerinnen und Informationsdesigner werden in ihrer Ausbildung in der Fachschule für einen breiten beruflichen Einsatz vorbereitet. Denkbar sind Tätigkeiten in der Kundenbetreuung, in der Schnittstelle zwischen Agenturen und Druckereien, im mittleren Management in Druckereien und Reprobetrieben. Gehobene Informationsdesign-Ansprüchen wie sie oft in Verlagen gegeben sind, werden sie ebenfalls gerecht. Auch im Bereich der neuen Medien können sie als Screendesignerinnen oder Webdesigner arbeiten oder multimediale Anwendungen konzipieren und erstellen. Für mögliche interne oder externe Schulungstätigkeiten oder in der technischen Systembetreuung bildet die Ausbildung ebenfalls eine solide Grundlage

---

---

## Studenten-tafel für die einjährige Fachschule für Informationsdesign FIND

	Zahl der Stunden pro Woche	Jahres- stunden	Anteilige Zeit für Projekte Vertiefungen Klassenarbeiten Wiederholungen
<b>Pflichtbereich</b>			
<u>Lernbereich 1</u>			
Kommunikation	1	40	10
Berufsbezogenes Englisch	1	40	10
Betriebswirtschaftslehre	2	80	20
<u>Lernbereich 2</u>			
Layouttechnologie 1) 2)	5	200	50
Multimediaproduktion 1) 2)	5	200	50
Bild- und Grafikbearbeitung 1) 2)	4	160	40
Mathematik und Kostenrechnung	2	80	20
Computertechnologie 1)	2	80	20
Typografie und Design 1)	5	200	50
Drucktechnologie	2	80	20
Berufs- und Arbeitspädagogik	2	80	20
Designarbeit	4	160	
<b>Wahlpflichtbereich</b>	1	40	10
<b>Summe</b>	<b>36</b>	<b>1440</b>	<b>320</b>

1) Fach der schriftlich-praktischen Prüfung

2) Stundenteilung ist möglich

---

### **Vorbemerkungen zum Fach Kommunikation**

---

Informationsdesign hat das Ziel, unterschiedlichste Nachrichten, Aussagen und Informationen in das entsprechende visuelle Medium umzusetzen. Die Umsetzung muss dabei so gestaltet werden, dass der Empfänger der Nachricht deren Bedeutung und Inhalt versteht. Genau dieser Prozess, wie eine Information vom Sender zum Empfänger gelangt, welche Störungen auftreten können, ist Gegenstand des Faches Kommunikation. Informationsdesignerinnen und Informationsdesigner sollen die Kompetenz erwerben, Kommunikationsabläufe zu erkennen, zu strukturieren und zu systematisieren. Da diese Kommunikation im wesentlichen auf die Werbe- und Medienindustrie ausgerichtet ist, muss eine zielorientierte, kommerzielle Kommunikation durch eine Erfolgskontrolle überprüft und bewertet werden. Diese Überprüfung muss durch die Informationsdesignerinnen und Informationsdesigner initiiert und durchgeführt werden können.

---

---

Lehrplaneinheit	Kommunikation	
<b>1.0</b>	<b>Kommunikation und Präsentation</b>	<b>Zeitrichtwert</b>
1.1	Grundbegriffe der Kommunikation beherrschen	6
1.2	Texte analysieren und erstellen	8
1.3	Grundzüge der Werbepsychologie beschreiben	8
1.4	Präsentationen planen und durchführen	8
	Zeit für Projekte, Vertiefung, Wiederholung und Klassenarbeiten	10
	<b>Gesamtstunden</b>	<b>40</b>

---

---

Lehrplaneinheit: **1.0 Kommunikation** Gesamtstundenzahl: 30

---

<b>Lernziele</b>	<b>Lerninhalte</b>	<b>Hinweise</b>
1.1 Grundbegriffe der Kommunikation beherrschen	Kommunikationsmodelle Kommunikationstechniken Kommunikationsstörungen	z.B. 4-Seiten-Modell (Schulz von Thun), TZI, Transaktionsanalyse z.B. Feedback, Ich-Du-Botschaften, aktives Zuhören, offenes Fragen
1.2 Texte analysieren und erstellen	<b>Textanalyse</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Medientexte</li><li>– Werbetexte</li><li>– Anzeigen</li></ul> <b>Texterstellung</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Produktwerbung</li><li>– Slogan</li><li>– Schlagzeile</li></ul>	z.B. Texte verschiedener Medientypen analysieren  z.B. Corporate-Identity-Handbuch, Texte für Internetauftritte, Bannertexte, Anzeigen
1.3 Grundzüge der Werbe-psychologie beschreiben	<b>Zielgruppenansprache</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Zielgruppenanalyse</li><li>– Polaritätsprofil</li><li>– Werbeerfolgskontrolle</li></ul>	
1.4 Präsentation planen und durchführen	<b>Grundlagen des Präsentierens</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Rhetorik, Körpersprache</li><li>– digitale und analoge Präsentationstechniken</li><li>– Bewerbung</li></ul>	Kompaktseminar Rhetorik (2-3 Tage)

---

---

### **Vorbemerkungen zum Fach berufsbezogenes Englisch**

---

Die immer enger werdende wirtschaftliche und technische Zusammenarbeit der Staaten innerhalb und außerhalb der Europäischen Union verlangt in Beruf und Alltag in zunehmendem Maße die Kenntnisse mindestens einer Fremdsprache. Die weltweite Vernetzung über das Internet unterstützt diese Forderung speziell für den Medienbereich.

Bei der Fachschule für Informationsdesign müssen verschiedene Bildungsabschlüsse als Eingangsvoraussetzungen berücksichtigt werden, die vor allem im Fach Englisch ganz unterschiedliche Anforderungen an die Schülerinnen und Schüler stellen. Außerdem liegt bei den meisten Fachschülerinnen und Fachschülern der letzte Schulbesuch oft schon viele Jahre zurück, so dass ihre Englischkenntnisse reaktiviert und gefestigt werden müssen. Dies geschieht vorwiegend mit Hilfe von berufsbezogenen Texten.

Berufliche Texte und Situationen enthalten auch allgemein kommunikative Elemente, sodass Fachsprache und Allgemeinsprache sich ergänzen. Hier soll deutlich werden, dass der Fremdsprachenunterricht sich nicht auf eine reine Fremdsprachenvermittlung reduzieren lässt.

Der Erarbeitung des Textverständnisses mit Hilfe eines angemessenen berufsbezogenen Wortschatzes, sowie der dafür notwendigen grammatikalischen Strukturen – soweit es sich anbietet auch mit Hilfe von Computerprogrammen – kommt eine besondere Bedeutung zu. Daneben werden die Fachschülerinnen und Fachschüler in den Umgang mit Grammatiken, Wörterbüchern und anderen Nachschlagewerken eingeführt, damit sie sich selbständig und in Teamarbeit Informationen aus fremdsprachlichen technischen Texten beschaffen und diese nach beruflich gegebenen Bedingungen verarbeiten können. Diese Schlüsselqualifikationen werden in der vernetzten Arbeitswelt der Informationsdesignerinnen und Informationsdesigner an Bedeutung gewinnen.

Besonders vorteilhaft ist ein fächerübergreifender und handlungsorientierter Unterricht in Verbindung mit den Fächern des Lernbereichs 2.

---

Lehrplaneinheit		2.0 Berufsbezogenes Englisch
2.0	Berufsbezogenes Englisch für den Medienbereich	Zeitrichtwert
2.1	Allgemeinen und berufsbezogenen Wortschatz erweitern	10
2.2	Einführung in den fachspezifischen Wortschatz	10
2.3	Fachspezifische Texte verstehen und übersetzen	10
	Zeit für Projekte, Vertiefung, Wiederholung und Klassenarbeiten	10
<b>Gesamtstunden</b>		<b>40</b>

---

---

Lehrplaneinheit: **2.0 Berufsbezogenes Englisch** Gesamtstundenzahl: 30

---

**Lernziele**

**Lerninhalte**

**Hinweise**

2.1 Den allgemeinen und berufsbezogenen Wortschatz erweitern

Neue Medien  
Printmedien  
Computertechnologie

2.2 Einführung in den fachspezifischen Wortschatz

Abhängig von Vorkenntnissen der Schüler/innen:  
– Vorgänge und Prozesse  
– Arbeitsabläufe  
– Fachartikel

2.3 Fachspezifische Texte verstehen und übersetzen

Arbeitsanweisungen  
Gebrauchsanweisungen  
Handbücher  
Produktbeschreibungen  
Programme  
Internet z.B. email, Newsgroups

z.B. Tutorials

---

### **Vorbemerkungen zum Fach Betriebswirtschaftslehre**

---

Die immer komplexer werdenden Strukturen der Wirtschaft erfordern vom staatlich geprüften Informationsdesigner sowie von der staatlich geprüften Informationsdesignerin sich flexibel auf neue Anforderungen einzustellen. Das Fach Betriebswirtschaftslehre soll deshalb die Informationsdesigner und Informationsdesignerinnen befähigen, ihre betriebliche Führungs- und Entscheidungsaufgabe wahrzunehmen. Dabei sollen sie wirtschaftliche, rechtliche, soziale und ökologische Aspekte in ihrem Handeln berücksichtigen. Durch Projekte, Fallstudien und Planspiele insbesondere im Bereich der Existenzgründung- und planung sollen diese Ziele, z. T. mit Einsatz von Computern, durchgeführt werden.

---

---

Lehrplaneinheit		3.0 Betriebswirtschaftslehre
3.0	Betriebswirtschaftslehre und Medienrecht	Zeitrichtwert
3.1	Volkswirtschaftliche Rahmenbedingungen einordnen	10
3.2	Das Medienrecht kennen, beachten und anwenden	12
3.3	Das Arbeitsrecht kennen, beachten und anwenden	12
3.4	Den Ablauf von Projekten planen und organisieren	14
3.5	Bedingungen zur Existenzgründung kennen	12
	Zeit für Projekte, Vertiefung, Wiederholung und Klassenarbeiten	20
	<b>Gesamtstunden</b>	<b>80</b>

---

---

Lehrplaneinheit: **3.0 Betriebswirtschaftslehre** Gesamtstundenzahl: 80

---

<b>Lernziele</b>	<b>Lerninhalte</b>	<b>Hinweise</b>
3.1 Volkswirtschaftliche Rahmenbedingungen einordnen	Markt Wettbewerb Kapitalbeschaffung, z.B. Börsengänge, Internetgesellschaften Rechtsformen von Unternehmen	
3.2 Das Medienrecht kennen, beachten und anwenden	Urheberrecht Presserecht Vertragsrecht Telekommunikationsrecht GEMA Impressum Gesetz gegen unlauteren Wettbewerb	
3.3 Das Arbeitsrecht kennen, beachten und anwenden	Grundlagen Rechtsquellen Arbeitsverträge	
3.4 Den Ablauf von Projekten planen und organisieren	Terminplanung Kostenplanung Ressourcenplanung Controlling	Am Beispiel der Designarbeit
3.5 Bedingungen zur Existenzgründung kennen	Unternehmenskonzepte Rechtsformen Finanzierung Fördermittel Marketing	

---

### **Vorbemerkungen zum Fach 4.0 Layouttechnologie**

---

Im Fach Layouttechnik erhalten die staatlich geprüften Informationsdesignerinnen und Informationsdesigner die Fachkompetenz, komplexe Layouts für Print- und Nonprintprodukte zu planen, zu gestalten und durchzuführen. Ein Schwerpunkt ist hierbei, sich Grundwissen über Layouttechnologien anzueignen.

Im Rahmen von Projekten und Fallstudien sollen die Fachschülerinnen und Fachschüler eine Arbeitsvorbereitung planen und durchführen sowie mit Hilfe rationeller Arbeitstechniken komplexe Layouts herstellen. Hierbei sind insbesondere die Layouttechnologien für crossmediale Ausgabeprozesse zu berücksichtigen. Jeder Schüler hat hierzu die entsprechende Hard- und Softwareausstattung, die dem aktuellen Stand der Technik entspricht und ständig zu aktualisieren ist. Querverbindungen und Absprachen zu den Fächern Bild- und Grafikbearbeitung, Multimediaproduktion, Typografie und Design und Drucktechnologie sind herzustellen und zu berücksichtigen.

---

---

Lehrplaneinheit		4.0 Layouttechnologie
4.0	Digitale Layouttechnologie	Zeitrichtwert
4.1	Grundlagen der Layouttechnologie beherrschen	20
4.2	Die Arbeitsvorbereitung (AV) durchführen	20
4.3	Rationelle Arbeitstechniken kennenlernen und anwenden	30
4.4	Die Entwicklung komplexer Layouts planen und durchführen	60
4.5	Crossmediale Ausgabeprozesse entwickeln	20
	Zeit für Projekte, Vertiefung, Wiederholung und Klassenarbeiten	50
<b>Gesamtstunden</b>		<b>200</b>

---

---

Lehrplaneinheit: **4.0 Layouttechnologie** Gesamtstundenzahl: 200

---

<b>Lernziele</b>	<b>Lerninhalte</b>	<b>Hinweise</b>
4.1 Grundlagen der Layouttechnologie beherrschen	<b>Layouterstellung</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Typogr. Maßsystem</li><li>– Printprodukte</li><li>– Nonprintprodukte</li><li>– Import/Export von Daten</li><li>– Datenformate</li></ul>	vgl. LPE Mathematik und Kostenrechnung
4.2 Die Arbeitsvorbereitung (AV) durchführen	<b>AV-Planung</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– analog</li><li>– digital</li><li>– Auftragsdatenerfassung und -bearbeitung</li></ul>	Arbeitsablaufplanung, Auftrags-tasche, AV-Software für Print- und Nonprint
4.3 Rationelle Arbeitstechniken kennenlernen und anwenden	<b>Arbeitstechniken</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Stilvorlagen</li><li>– Einfache Musterseiten</li><li>– Gemischte Musterseiten</li><li>– Silbentrennung und Blocksatz</li><li>– Grundlinienraster</li><li>– Listenverwaltung</li><li>– Indexverwaltung u.a.</li></ul>	Arbeitstechniken müssen sich jeweils an der aktuellen Layoutsoftware der Medienindustrie für Print- und Nonprint orientieren.
4.4 Die Entwicklung komplexer Layouts planen und durchführen	<b>Umsetzung mehrseitiger Gestaltungsprodukte</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Datenformate</li><li>– Import-/Export für Workflow</li><li>– OPI-Lösungen</li><li>– Datenbankanbindungen und Datenorganisation</li></ul>	z.B. Flyer, Broschüre, Zeitung, Katalogteile, CD-Cover und Booklet, Buch, Geschäftsbericht, Internetseiten, PDF
4.5 Crossmediale Ausgabeprozesse entwickeln	<b>Ausgabeverfahren/-technologien</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Auflösung</li><li>– Trapping</li><li>– Proofverfahren</li><li>– Belichtung</li><li>– Cross-Media-Ausgabe</li><li>– PDF-Workflow</li></ul>	Zusammenarbeit mit Firmen, die entsprechende Technologien anwenden

---

### **Vorbemerkungen zum Fach Multimedia**

---

Die angehenden Informationsdesigner werden an einzelnen Programmen und damit verbundenen Verfahrenstechniken so ausgebildet, dass sie nach dem Abschluss der Ausbildung in der Online- und Offline-Produktion eingesetzt werden können. Jeder Schüler verfügt über einen eigenen Rechnerarbeitsplatz, an dem lehrplanrelevante Inhalte nach dem Prinzip „learning by doing“ geschult werden. Die entsprechende Hard- und Softwareausstattung muss dem neuesten Stand der Technologie entsprechen und ist ständig zu aktualisieren.

Querverbindungen zu den Fächern Layouttechnologie, Bild- und Grafikbearbeitung, Computertechnologie und Typografie und Design sind herzustellen. Ein Schwerpunkt der Ausbildung liegt auf der Schulung rationeller und kostensparender Produktionsverfahren für betriebssystemübergreifende Medien im On- und Offline-Bereich.

---

---

Lehrplaneinheit		5.0 Multimedia
5.0	Multimedia für On- und Offline-Medien	Zeitrichtwert
5.1	Grundlagen der Multimedia-Produktion beherrschen	20
5.2	Die Arbeitsvorbereitung (AV) durchführen	20
5.3	Komplexe Multimedia-Anwendungen entwickeln	30
5.4	Multimediale Elemente konzipieren und erstellen	30
5.5	Medienintegration planen und durchführen	20
5.6	Multimedia-Produkte programmieren	30
	Zeit für Projekte, Vertiefung, Wiederholung und Klassenarbeiten	50
<b>Gesamtstunden</b>		<b>200</b>

---

---

Lehrplaneinheit: **5.0 Multimediaproduktion** Gesamtstundenzahl: 150

---

<b>Lernziele</b>	<b>Lerninhalte</b>	<b>Hinweise</b>
5.1 Grundlagen der Multimedia-Produktion beherrschen	<b>Herstellung von</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Web-Sites</li><li>– CD-ROM</li><li>– Lineare Produktion</li><li>– Verzweigte Produktion</li></ul> <b>Medienintegration</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Sound</li><li>– Video</li><li>– Animation</li></ul>	
5.2 Die Arbeitsvorbereitung (AV) durchführen	<b>AV-Planung</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Strukturpläne</li><li>– Konzeption der Navigation</li><li>– Navigationselemente</li><li>– Datenorganisation</li><li>– Workflow und technische Planung</li><li>– Zielgruppenplanung (Rechner)</li><li>– Informationsgliederung</li></ul>	Planung berücksichtigt Rechnerplattformen Windows-PC, MAC, Unix Hybridproduktion
5.3 Komplexe Multimedia-Anwendungen entwickeln und durchführen	<b>Interaktive MM-Produkte</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Verzweigte Anwendungen</li><li>– Modulproduktion</li><li>– Layoutaufbau</li><li>– Datenaufbereitung</li><li>– Schrift</li><li>– Grafik</li><li>– Farbe</li><li>– Animation (einfach)</li></ul>	Komplexer Aufbau der CD-ROM und Web-Sites, Imapemaps, Formulare, Commerce-Systeme, POI- oder Kiosk-Systeme, Lernsysteme
5.4 Multimediale Elemente konzipieren und erstellen	<b>Video</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Videogestaltung</li><li>– Videoschnitt</li></ul> <b>Animation</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Grundlagen</li><li>– 2D/3D</li></ul> <b>Sound</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Grundlagen</li><li>– Digitalisierung</li><li>– Konvertieren</li><li>– Schneiden</li><li>– Gestalten mit Sound</li></ul>	
5.5 Medienintegration planen und durchführen	<b>Einbindung und Steuerung von</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Sound</li><li>– Video</li><li>– Animation</li></ul>	Komplexe Steuerung über Programmierung
5.6 Multimedia-Produkte programmieren	<b>Programmiersprachen</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– CD-ROM-orientiert</li><li>– DVD-orientiert</li></ul>	z.B. Lingo, Actionscript, HTML, Perl, Javascript...

---

---

Lehrplaneinheit:

**5.0 Multimediatechnik**

Gesamtstundenzahl: 150

---

**Lernziele**

**Lerninhalte**

**Hinweise**

---

noch 5.6

- Web-orientiert
  - Navigationsprogrammierung
  - Anpassung bestehender  
  Scripte
  - Modifizieren bestehender  
  Scripte
  - Programmierung eigener  
  Scripte
-

### **Vorbemerkungen zum Fach 6.0 Bild- und Grafikbearbeitung**

---

Das Fach Bild- und Grafikbearbeitung umfasst alle Bereiche der digitalen Bildbearbeitung. Die Fachschülerinnen und Fachschüler erlernen praxisorientiert mit entsprechenden Hard- und Softwarekomponenten die Erfassung, Bearbeitung und Ausgabe von Bild- und Grafikdaten. Sie beachten nicht nur die messtechnischen Parameter, sondern sie erlernen auch die kreativen Aspekte der Bildmanipulation. Dabei sind die jeweiligen Besonderheiten von Print- und Nonprintprodukten zu berücksichtigen. Die Animation von Bildinhalten und die Erstellung virtueller Bilderwelten bilden die Verknüpfung mit dem Fach Multimedia-Produktion.

---

---

Lehrplaneinheit

**6.0 Bild- und Grafikbearbeitung**

---

<b>6.0</b>	<b>Digitale Bild- und Grafikbearbeitung</b>	<b>Zeitrichtwert</b>
6.1	Grundlagen der digitalen Bildreproduktion beherrschen	20
6.2	Die Arbeitsvorbereitung (AV) durchführen	10
6.3	Farbmanagementsysteme kennen und anwenden	10
6.4	Bilder retuschieren, korrigieren, composen und animieren	50
6.5	Separationsverfahren und Ausgabemöglichkeiten kennen und anwenden	10
6.6	Die Arbeitsweise der Digitalfotografie kennen und anwenden	20
	Zeit für Projekte, Vertiefung, Wiederholung und Klassenarbeiten	40
	<b>Gesamtstunden</b>	<b>160</b>

---

---

Lehrplaneinheit: **6.0 Bild- und Grafikbearbeitung** Gesamtstundenzahl: 160

---

<b>Lernziele</b>	<b>Lerninhalte</b>	<b>Hinweise</b>
6.1 Grundlagen der digitalen Bildreproduktion beherrschen	<b>Bilddatenerfassung</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Scannen</li><li>– Scannertechnologien</li></ul> <b>Bilddatenbearbeitung</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– S/W-Retusche</li><li>– Farbreusche</li><li>– Gradation</li></ul> <b>Bilddatenausgabe</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Auflösung</li><li>– Belichtung für Printprodukt</li><li>– Ausgabe für MM-Produkt</li></ul>	Flachbettscanner Trommelscanner
6.2 Die Arbeitsvorbereitung (AV) durchführen	<b>AV-Planung</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Vorlagenklassifizierung</li><li>– Scanparameter</li><li>– Auflösung</li><li>– Vergrößern/Verkleinern</li><li>– Ausgabeparameter</li><li>– Datenformate</li><li>– Komprimierung</li><li>– Farbmanagement</li></ul>	Scanauflösung berechnen  Dateigrößen berechnen Speicherplatzbelegung berechnen
6.3 Farbmanagementsysteme kennen und anwenden	<b>Funktionsweise Farbmanagement</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Systemkalibrierung</li><li>– Systemprofilierung</li><li>– Eingabe/Ausgabe</li></ul>	
6.4 Bilder retuschieren, korrigieren, composen und animieren	<b>Bildretuschemöglichkeiten</b> wie <ul style="list-style-type: none"><li>– Farbkorrektur</li><li>– Gradation</li></ul> <b>Bildgestaltung</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Composing</li><li>– Filter</li><li>– Animation</li></ul>	
6.5 Separationsverfahren und Ausgabemöglichkeiten kennen und anwenden	<b>Separationsverfahren:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Buntaufbau/Unbuntaufbau</li><li>– UCR/GCR</li></ul> <b>Ausgabemöglichkeiten:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Belichter</li><li>– MM-Produkt</li><li>– Datei/Dateiformate</li></ul>	
6.6 Die Arbeitsweise der Digitalfotografie kennen und anwenden	<b>Digitalfotografie</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Kameras</li><li>– Kameraeinsatz</li><li>– QTVR-Fotografie</li><li>– Bildnachbearbeitung</li></ul> <b>Video</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Standbildaufnahme und -übertragung</li><li>– Bildnachbearbeitung</li></ul>	

---

---

**Vorbemerkungen zum Fach 7.0 Mathematik und Kostenrechnung**

---

Die fachliche Kompetenzen im technischen und gestalterischen Bereich der Medienproduktion ermöglichen dem Informationsdesigner breite berufliche Verantwortungsbereiche. Hierzu gehören sowohl Berechnungen technischer Art als auch die Ermittlungen von Platzkosten und die Kalkulation von Aufträgen. Die Fachschüler lernen im Fach Mathematik und Kostenrechnung technische Zusammenhänge, Produktions- und Arbeitskosten mit Hilfe mathematischer Darstellungsverfahren auszudrücken und diese planerisch in die Designarbeiten miteinzubeziehen. Die Einbeziehung rechnergestützter Kalkulationssysteme entspricht den Anforderungen der Wirtschaft an die Absolventen der Fachschule für Informationsdesign.

---

Lehrplaneinheit		7.0 Mathematik und Kostenrechnung
7.0	Mathematik und Kostenrechnung	Zeitrichtwert
7.1	Grundlagen der Kostenrechnung beherrschen	20
7.2	Kostenartenrechnung kennen und durchführen	10
7.3	Kostenstellenrechnung kennen und durchführen	10
7.4	Zuschlagskalkulation kennen und durchführen	20
	Zeit für Projekte, Vertiefung, Wiederholung und Klassenarbeiten	20
	<b>Gesamtstunden</b>	<b>80</b>

---

---

Lehrplaneinheit: **7.0 Mathematik und Kostenrechnung** Gesamtstundenzahl: 80

---

<b>Lernziele</b>	<b>Lerninhalte</b>	<b>Hinweise</b>
7.1 Grundlagen der Kostenrechnung beherrschen	Werkumfangsberechnung Maßsysteme Ausschießen Grundbegriffe	Typografie, Bildschirm bis 16 Seiten s. Drucktechnik, Ausgaben, Aufwand, Kosten, Einnahmen, Ertrag, Erlös, Gewinn
7.2 Kostenartenrechnung kennen und durchführen	Stundensätze Personalkosten Fertigungskosten Gemeinkosten	
7.3 Kostenstellenrechnung kennen und durchführen	Platzkosten Abschreibung Zinsen	
7.4 Zuschlagskalkulation kennen und durchführen	Print Nonprint	Anwendung branchenüblicher Kalkulationssoftware

---

### **Vorbemerkungen zum Fach 10.0 Computertechnologie**

---

Im Fach Computertechnologie werden die theoretischen Grundlagen von Computersystemen in Aufbau, Funktionsweise und Einsatzbereichen vermittelt. Dabei wird besonderer Wert auf eine fächerübergreifende Methodenkonzeption zu den Lehrplaneinheiten Layouttechnologie, Multimediaproduktion sowie Bild- und Grafikbearbeitung gelegt. Durch diesen ganzheitlichen Ansatz soll den Schülern der Zugang zu einer problem- und lösungsorientierten Denkweise eröffnet werden. Dies ermöglicht Ihnen später in ihrer beruflichen Praxis eine solche Arbeitsweise anzuwenden.

---

---

Lehrplaneinheit		8.0 Computertechnologie
8.0	Computertechnologie	Zeitrichtwert
8.1	Grundlagen der Computertechnik kennen	5
8.2	Hardwarekomponenten eines Computersystems benennen und beurteilen	10
8.3	Softwarekomponenten benennen und beurteilen	10
8.4	Funktionsweise von Peripheriegeräten kennen und beurteilen	15
8.5	Datenformate kennen und anwenden	10
8.6	Vernetzungskonzeptionen für PC-Systeme kennen	10
	Zeit für Projekte, Vertiefung, Wiederholung und Klassenarbeiten	20
<b>Gesamtstunden</b>		<b>80</b>

---

---

Lehrplaneinheit: **8.0 Computertechnologie** Gesamtstundenzahl: 80

---

<b>Lernziele</b>	<b>Lerninhalte</b>	<b>Hinweise</b>
8.1 Grundlagen der Computertechnik kennen	Aufbau und Arbeitsweise von Computersystemen Hardware Peripherie Software Überblick	EVA, Binärsystem  Überblick: Speziell für Medienindustrie: Workstation, Animations-PC, Videoschnittplätze, Sounddigitalisierung
8.2 Hardwarekomponenten eines Computersystems benennen und beurteilen	CPU ROM/RAM Bussysteme Schnittstellen Erweiterungskarten	
8.3 Softwarekomponenten benennen und beurteilen	Betriebssysteme Anwendungssysteme Tools und Treiber Virenschutz/Verschlüsselung	
8.4 Funktionsweise von Peripheriegeräten kennen und beurteilen	<b>Eingabegeräte</b> – Scanner – Digitalkamera – Video – Mikrophon <b>Speichergeräte</b> – Medien – Geräte <b>Ausgabegeräte</b> – Bildschirm – Belichter – Drucker – Lautsprecher	vgl. Lehrplaneinheit Bild- und Grafik, Multimedia, Layouttechnik
8.5 Formate für Dateien und Seiten kennen und anwenden	<b>Formate für</b> – Text – Bild – Grafik – Schrift – Video – Sound – Animation – Seitenbeschreibungsmformate – Sprachen	Vgl. Lehrplaneinheit Layout-, Multimedia-, Bild- und Grafikbearbeitung  PostScript, PDF XML, aktuelle Entwicklungen
8.6 Vernetzungskonzeptionen für PC-Systeme kennen	Netzwerkklassen Netzwerktopologien Protokolle Geräte und Komponenten Kabel und Stecker Netzwerkbetriebssysteme	

---

---

### **Vorbemerkungen zum Fach 9.0 Typografie und Design**

---

Das gestalterische Aufgabengebiet der Informationsdesignerinnen und -designer besteht darin, eine Botschaft unter dem Aspekt der Verständlichkeit in Form zu bringen. Um die adäquate Form zu finden, muss erst der Inhalt der Botschaft erarbeitet werden. Die Lerninhalte im Fach Typografie und Design richten sich danach. Die Fachschülerinnen und Fachschüler werden dazu ausgebildet, gestalterische Probleme sinnvoll zu lösen und ihre Ergebnisse methodisch überschaubar und rationell in den visuellen Bereich umzusetzen. Dazu gehört ein solides Grundwissen über die handwerklichen Grundlagen der Typografie, dieses wird aber weitergeführt, sodass auch komplexe Gestaltungsprodukte entworfen, angefertigt und beurteilt werden können. Die Verbindung von Entwurf und Ausführung ist durch eine zeitgemäße technische Ausstattung zu gewährleisten. Absprachen für die Erstellung von größeren Medienprodukten sind mit dem Fach Layouttechnologie zu treffen.

---

---

Lehrplaneinheit		9.0 Typografie und Design
9.0	Typografie und Design	Zeitrichtwert
9.1	Grundbegriffe der Typografie beherrschen	5
9.2	Regeln der Seitengestaltung für Print- und Nonprint-Medien kennen und anwenden	10
9.3	Gestaltungsprinzipien erkennen und umsetzen	10
9.4	Lesbarkeit von Schriften beurteilen und anwenden	10
9.5	Grundlagen der Farbgestaltung kennen und anwenden	10
9.6	Regeln des Screendesign für Online-Produkte kennen und produktgerecht umsetzen	20
9.7	Regeln des Screendesign für Offline-Produkte kennen und produktgerecht umsetzen	10
9.8	Design und Dramaturgie multimedialer Produkte planen und ausführen	10
9.9	Gestaltungsbausteine für Medienprodukte entwerfen und erstellen	15
9.10	Regeln der Bildgestaltung und der Text-Bild-Integration anwenden	10
9.11	Mediengestaltung mit Hilfe manueller und elektronischer Techniken durchführen	30
9.12	Schriften klassifizieren	10
	Zeit für Projekte, Vertiefung, Wiederholung und Klassenarbeiten	50
<b>Gesamtstunden</b>		<b>200</b>

---

---

Lehrplaneinheit: **9.0 Typografie und Design** Gesamtstundenzahl: 200

---

<b>Lernziele</b>	<b>Lerninhalte</b>	<b>Hinweise</b>
9.1 Grundbegriffe der Typografie beherrschen	Buchstabe Wort Zeile Spalte Seite	
9.2 Regeln der Seitengestaltung für Print- und Non-printmedien kennen und anwenden	Proportionen Verhältnis DIN-Formate Satzspiegelkonstruktion Rastersysteme Freie Gestaltungssysteme  Erstellen von Satzspiegeln	z.B. Goldener Schnitt  Layoutkonstruktionen, Scribble-techniken
9.3 Gestaltungsprinzipien erkennen und umsetzen	Reduktion Kontraste Rhythmus und Dynamik Visuelle Wahrnehmung Gestaltgesetze	
9.4 Regeln zur Lesbarkeit von Schriften beachten	Regeln zur Schriftanwendung Schriftmischungen Zeilenbreite, Schriftgröße Mikrotypografie	Lesbarkeitsuntersuchungen z.B. von Tageszeitungen, von Multimediaprodukten Polaritätsprofile Vergleich Print/Nonprint
9.5 Grundlagen der Farbgestaltung kennen und anwenden	Physiologische Grundlagen Psychologische Grundlagen Farbharmonien und Farbkontraste	
9.6 Regeln des Screendesign für Online-Produkte kennen und produktgerecht umsetzen	Navigationsstrukturen Web-orientierte Informationsgliederung Gestaltung von Navigationselementen Gestalten der Benutzeroberfläche Animation Werbebannergestaltung	z.B. Internet, e-Commerce

---

---

Lehrplaneinheit: **9.0 Typografie und Design** Gesamtstundenzahl: 200

---

<b>Lernziele</b>	<b>Lerninhalte</b>	<b>Hinweise</b>
9.7 Screendesign für Offline-Produkte planen, beurteilen und umsetzen	Navigationsstrukturen Informationsgliederung für Offline-Produkte Interfacegestaltung Methaphern Animation Kiosksysteme (POI)	z.B. POI, Spiele, Präsentationen, Kiosksysteme
9.8 Design und Dramaturgie multimedialer Produkte planen und ausführen	Animation Video Sound 3-D-Animation	
9.9 Gestaltungsbausteine für Medienprodukte entwerfen und erstellen	Piktogramme Logos Infografiken Formulare	
9.10 Regeln der Bildkonzeption und Bildgestaltung anwenden	Bildaufbau Blickführung Bildwahl, Bildausschnitt Umbruchregeln Leseführung Text-Bild-Kommunikation Layoutgestaltung	
9.11 Mediengestaltung mit Hilfe manueller und elektronischer Techniken durchführen	Einfache bis komplexe Print- und Nonprintprodukte erstellen	Scribble-Technik, Absprache mit LPE Layouttechnologie
9.12 Schriften klassifizieren	Schriftklassifikation nach DIN Schriften erkennen	Grundbegriffe der Schrift, Schriftgeschichte, Stilgeschichte, Spezielle Screen-Schriften, Aktuelle Druckschriften

---

---

### **Vorbemerkungen zum Fach 10.0 Drucktechnologie**

---

Die Fachschülerinnen und Fachschüler werden im späteren Arbeitsalltag Druckprodukte selbst produzieren, deren Produktion überwachen oder die Schnittstelle zu Druckereien bilden. Da die Fachschülerinnen und Fachschüler mit unterschiedlichen Ausbildungsberufen in die Fachschule für Informationsdesign eintreten, werden ihre Kenntnisse der Drucktechnologie angeglichen und auf ein höheres Niveau gebracht. Sie unterscheiden die gängigen Druckverfahren, treffen gezielt Entscheidungen für bestimmte Verfahren und führen Qualitätsbeurteilungen durch. Sie besichtigen Firmen und lernen im Bezug zur Praxis moderne Maschinen und Produktionsverfahren kennen. Sie kommunizieren mit Druckereien und verwenden dabei das entsprechende Fachvokabular, sie treffen Entscheidungen für spezifische digitale und analoge Produktionswege und wählen Bedruckstoffe für bestimmte Einsatzbereiche aus. Das Fach Drucktechnologie qualifiziert die Schülerinnen und Schüler diese Aufgaben zu bewältigen.

---

---

Lehrplaneinheit		10.0 Drucktechnologie
10.0	Drucktechnologie	Stunden
10.1	Farbsysteme kennen	10
10.2	Druckverfahren und deren Einsatzgebiete kennen und beurteilen	10
10.3	Computer-to-Technologien kennen und bewerten	10
10.4	Digitale Druckverfahren kennen und bewerten	10
10.5	Kriterien für Qualitätskontrollen verstehen und anwenden	10
10.6	Verschiedene Bedruckstoffe kennen und deren Einsatzmöglichkeiten beurteilen	10
	Zeit für Projekte, Vertiefung, Wiederholung und Klassenarbeiten	20
<b>Gesamtstunden</b>		<b>80</b>

---

---

Lehrplaneinheit: **10.0 Drucktechnologie** Gesamtstundenzahl: 80

---

<b>Lernziele</b>	<b>Lerninhalte</b>	<b>Hinweise</b>
10.1 Farbsysteme kennen und anwenden	Physikalische Grundlagen Farbmischung – subtraktive Farbmischung – additive Farbmischung Farbräume Farbmodelle Farbmischsysteme Monitorkalibrierung	RGB, CMYK, CIE-Modelle, HKS, Pantone
10.2 Druckverfahren und deren Einsatzgebiete kennen und beurteilen	Offset Flexo (Hochdruck) Tiefdruck Siebdruck	Erkennungsmerkmale
10.3 Computer-to-Technologien kennen und bewerten	Computer to film Computer to plate Computer to press Druckplattenarten Druckformherstellung	am Beispiel Offsetdruck
10.4 Digitale Druckverfahren kennen und bewerten	Übersicht Anwendungsgebiete Workflow	in Abgrenzung zu LPE Computertechnologie
10.5 Kriterien der Qualitätskontrollen verstehen und anwenden	Qualitätskontrolle – visuell – farbmetrisch – densitometrisch	Druckabnahme
10.6 Verschiedene Bedruckstoffe kennen und deren Einsatzmöglichkeiten beurteilen	Papier – Sorten, Einsatzgebiete – Veredelung Sonstige Bedruckstoffe	z.B. Kunststoffe

---

### **Vorbemerkungen zum Fach 11.0 Berufs- und Arbeitspädagogik**

---

Im Fach Berufs- und Arbeitspädagogik erwerben die Fachschüler und Fachschülerinnen die Befähigung zur Ausbildung für junge Auszubildende. Die dabei erworbenen Kompetenzen ermöglichen es den Absolventen der Fachschule für Informationsdesign in den modernen Kommunikations- und Medienberufen als Ausbilder tätig zu werden. Damit wird die Ausbildungsmöglichkeit der Betriebe im Rahmen der dualen Ausbildung gefördert und erweitert.

---

---

Lehrplaneinheit

**11.0 Berufs- und Arbeitspädagogik**

---

**11.0 Berufs- und Arbeitspädagogik**

**Zeitrichtwert**

---

11.1 Siehe Rahmenplan  
Teil IV Berufs und Arbeitspädagogik,  
Fachschule für Meister

60

Zeit für Projekte, Vertiefung, Wiederholung und Klassenarbeiten

20

---

**Gesamtstunden**

**80**

---

---

Lehrplaneinheit: **11.0 Berufs- und Arbeitspädagogik** Gesamtstundenzahl: 80

---

**Lernziele**

**Lerninhalte**

**Hinweise**

---

Siehe Rahmenplan  
Teil IV Berufs und Arbeits-  
pädagogik, Fachschule für  
Meister

Lehrplaneinheit:

12.0 Designarbeit

Gesamtstundenzahl: 160

---

### Vorbemerkungen

---

#### Sinn und Zweck

Die von jedem Schüler der FIND zu erstellende Designarbeit soll den Nachweis erbringen, daß Absolventen der Schule in der Lage sind, einen wie auch immer gearbeteten Designauftrag selbständig zu gestalten, zu planen und an einem Computersystem umzusetzen.

Sind dazu Kenntnisse und Fertigkeiten erforderlich, über welche der einzelne Schüler noch nicht verfügt, soll er/sie sich diese schnell und zielgerichtet selbständig aneignen.

#### Präsentation

Jede Designarbeit ist im Rahmen der Abschlußprüfung in einer öffentlichen Prüfungspräsentation

vorzustellen. Dabei muß die Aufgabenstellung, der Werdegang der Arbeit, die Arbeits- und Datenorganisation sowie das fertige Designprodukt vorgestellt werden. Dazu steht sämtliche Hard- und Software der Schulen zur Verfügung.

#### Zeitraumen

Für die Präsentation sind pro Prüfungskandidat 20 - 25 Minuten vorgesehen. Bei Gruppenarbeiten erhöht sich die Zeit entsprechend der Gruppengröße.

#### Gruppenarbeit

Die Prüfungsordnung läßt das Arbeiten in Gruppen bis zu drei Personen zu. Diese Möglichkeit der Gruppenarbeit sollten genutzt

werden – die Ergebnisse werden in der Regel besser und die praktische, fachliche sowie „moralische“ Stütze eines Arbeitspartners ist nicht zu unterschätzen.

Die Arbeit des einzelnen Schülers muss innerhalb des Designproduktes erkennbar sein.

#### Prüfungsunterlagen

Die Designarbeiten sind Bestandteil der Prüfungsunterlagen des einzelnen Schülers der Fachschule.

#### Bestandteile der Designarbeit

Jede Designarbeit setzt sich aus dem Medienprodukt und der dazugehörigen Dokumentation zusammen. Die Dokumentation zeigt den Produktionsweg, Designentwicklung, verwendete Software,

---

Lehrplaneinheit		12.0 Designarbeit	
12.0	Designarbeit		Zeitrichtwert
12.1	Durchführung der Designarbeit		160
	Zeit für Projekte, Vertiefung, Wiederholung und Klassenarbeiten		–
<b>Gesamtstunden</b>			<b>160</b>

---

---

Lehrplaneinheit: **12.0 Designarbeit** Gesamtstundenzahl: 160

---

<b>Lernziele</b>	<b>Lerninhalte</b>	<b>Hinweise</b>
12.1 Themen auswählen	Vorschläge von Schule, Schülerinnen und Schülern, Betrieben und Institutionen	Komplexe Medienprodukte mit typischem Produktionsbezug
12.2 Designarbeiten planen	Analyse der Aufgabe Strukturierung Schaltplanung Zeitplanung, Ablaufplanung, Literatur Softwareauswahl Material- und Geräteauswahl Arbeitssicherheit	Lehrerinnen und Lehrer wirken als Beraterinnen und Berater
12.3 Designarbeiten durch- führen	Aufgabenspezifisch – Strukturentwicklung – Planungsdokumentation – Softwareplanung – Zeitmanagement – Testphase – Korrekturen – Fertigstellung	Lehrerinnen und Lehrer wirken als Beraterinnen und Berater Gruppenkommunikation Terminüberwachung
12.4 Designarbeiten dokumen- tieren	Aufgaben Lösungswege Endprodukt Präsentation	Art der Dokumentation Hilfestellungen durch betreuende Lehrerinnen und Lehrer
12.5 Designarbeiten präsentieren	Medienprodukt vorstellen	Vortrag, Präsentation

---

### **Vorbemerkungen zum Fach 13.0 Wahlpflichtbereich**

---

Der Wahlpflichtbereich kann je nach schulischen und personellen Möglichkeit zur Vertiefung und Ausweitung des Unterrichtsangebotes genutzt werden.

Dies ist auch mit externen Lehrkräften/Spezialisten möglich und kann das eigenständige Profil der Schule vertiefen.

---

---

Lehrplaneinheit	<b>13.0 Wahlpflichtbereich</b>	
<b>13.0</b>	<b>Wahlpflichtbereich</b>	<b>Stunden</b>
13.1	Wahlpflichtbereich	30
	Zeit für Projekte, Vertiefung, Wiederholung und Klassenarbeiten	10
	<b>Gesamtstunden</b>	<b>40</b>

---

---

Lehrplaneinheit: **13.0 Wahlpflichtbereich** Gesamtstundenzahl: 30

---

**Lernziele**

**Lerninhalte**

**Hinweise**

---

Der Wahlpflichtbereich kann je nach schulischen und personellen Möglichkeit zur Vertiefung und Ausweitung des Unterrichtsangebotes genutzt werden.

Wahlpflichtbereich kann z.B. sein:

- Videoproduktion und Videoanimation
- Animationserstellung
- Soundbearbeitung
- Präsentationstechniken
- Datenbankanwendungen
- Programmiertechniken
- Kreativtechniken/-training
- Persönlichkeitstraining
- Zeitmanagement
- Marketing
- usw.

Unabhängig von den Vorgaben des Lehrplanes können über den Wahlpflichtbereich aktuelle technische, wirtschaftliche und gestalterische Entwicklungen aufgegriffen und strukturiert in das Unterrichtsgeschehen eingebracht werden.