



# Bildungsplan für das Berufliche Gymnasium

## Fachrichtung

## Gestaltung

für das Leistungsfach

**Gestaltung und Multimedia**

und das Grundfach

**Gestaltungspraxis**

Herausgegeben von der Senatorin für Bildung und Wissenschaft,  
Rembertiring 8 – 12, 28195 Bremen,

Stand: 2009

Curriculumentwicklung:

Landesinstitut für Schule, Abteilung 2 – Qualitätssicherung und  
Innovationsförderung, Am Weidedamm 20, 28215 Bremen

Redaktion: Jürgen Uhlig-Schoenian, Hermann Kück, Wolfgang Schulte-Sasse

Nachdruck ist zulässig

Bezugsadresse: <http://www.lis.bremen.de>

## **Inhaltsverzeichnis**

<b>1. ZIELE DES FACHS</b>	<b>4</b>
1.1 Fachpräambel	4
1.2 Zielsetzung der Leistungskurse Gestaltung und Multimedia	7
1.3 Fachpraxis	7
<b>2. THEMEN UND INHALTE</b>	<b>9</b>
2.1 Leistungskurs Gestaltung und Multimedia	10
2.2 Fachpraxis (Gestaltungspraxis)	18
2.3 Schulinterne Curricula	20
<b>3. BILDUNGSSTANDARDS</b>	<b>21</b>
3.1 Fachkompetenz	21
3.2 Methodenkompetenz	22
3.3 Sozialkompetenz	23
3.4 Personalkompetenz	23
3.5 Allgemeine Denk- und Betrachtungsweisen sowie spezifische berufliche Kompetenzen	24
<b>4. LEISTUNGSBEURTEILUNG</b>	<b>25</b>
4.1 Bewertungsbereiche	25
4.2 Beschreibung von Notenstufen	26
<b>ANHANG</b>	<b>29</b>
Anforderungsbereiche	29
A. Allgemeine Hinweise	29
B. Fachspezifische Beschreibung der Anforderungsbereiche	29

## 1. Ziele des Fachs

### 1.1 Fachpräambel

In der „Vereinbarung zur Gestaltung der gymnasialen Oberstufe in der Sekundarstufe II (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 07.07.1972 i. d. F. vom 28.05.2003)“ werden Anforderungen an die Zielsetzung der gymnasialen Oberstufe formuliert. Darin heißt es unter anderem: „Verbindendes Merkmal des Unterrichts in der gymnasialen Oberstufe ist das wissenschaftspropädeutische Arbeiten, das exemplarisch in wissenschaftliche Fragestellungen, Kategorien und Methoden einführt. Dabei geht es um die Beherrschung eines fachlichen Grundlagenwissens als Voraussetzung für das Erschließen von Zusammenhängen zwischen Wissensbereichen, von Arbeitsweisen zur systematischen Beschaffung, Strukturierung und Nutzung von Informationen und Materialien, um Lernstrategien, die Selbständigkeit und Eigenverantwortlichkeit sowie Team- und Kommunikationsfähigkeit unterstützen.“

Im Hinblick auf die Berufs- und Studierfähigkeit wird dem Erwerb folgender Fähigkeiten besondere Bedeutung beigemessen:

- Verständnis sozialer, ökonomischer, politischer und technischer Zusammenhänge;
- Denken in übergreifenden, komplexen Strukturen;
- Fähigkeit, Wissen in unterschiedlichen Kontexten anzuwenden;
- Fähigkeit zur Selbststeuerung des Lernens und der Informationsbeschaffung;
- Fähigkeit zur realistischen Einschätzung der eigenen Kompetenz und Möglichkeiten;
- Kommunikations- und Teamfähigkeit;
- Entscheidungsfähigkeit.

Zur Vermittlung und Einübung der vorgenannten Fähigkeiten sind die Leistungsfächer Gestaltung und Multimedia hervorragend geeignet, insbesondere durch das im Zentrum dieser Fächer stehende projektorientierte Arbeiten.

Gestaltung im Sinne eines zeitgemäßen, breiten Profils am Beruflichen Gymnasium für Gestaltung und Multimedia ist in Bezug auf die verwendeten Mittel sowohl expe-

rimentell als auch anwendungsbezogen und medientechnisch orientiert. Gestaltung hat mit Ästhetik, Technik sowie Marketing und Verständnis für gesellschaftliche Zusammenhänge zu tun. Dies bedeutet, dass gestaltungstechnisches und künstlerisches Wissen und Handeln vermittelt und die Ganzheitlichkeit gestalterischer Prozesse sowie deren kritische Reflexion beachtet und in diesem komplexen Zusammenspiel zum Ausbildungsgegenstand wird. Dabei werden stets emotionale Aspekte im komplexen Wechselspiel mit technischen und wissenschaftlichen Aspekten gesehen. Diese Ziele bedingen Kenntnisse und Fertigkeiten von Visualisierungstechniken:

- Manuelle Techniken, wie Freihandzeichnen, Malerei, Skulptur und Modellbau, die auf der Grundlage von Naturbetrachtung und -analyse erworben werden, bilden den Schwerpunkt im Leistungskurs Gestaltung.
- Darauf aufbauend Techniken der computergestützten audio-visuellen Medienproduktion, die in einer intensiven, permanenten praxisnahen Auseinandersetzung erworben werden, bilden den Schwerpunkt im Leistungskurs Multimedia.

Im kreativen Umgang mit diesen Visualisierungstechniken wird die Fähigkeit zu ihrer kompetenten Anwendung entwickelt.

Die Fächer Gestaltung und Multimedia fördern damit die Studierfähigkeit für alle Fachrichtungen sowie den Einstieg in eine Berufsausbildung. Darüber hinaus vermittelt der Unterricht dieser Fächer in besonderer Weise Grundlagen für Studiengänge mit gestalterischen und medientechnischen Fachrichtungen.

Die Einsicht in Gestaltungsprozesse und -kriterien dient im freien und im angewandten Bereich sowohl im Studium als auch im Beruf, dazu

- Prinzipien, Verfahren und Werkzeuge sinnvoll und zielgerichtet zum Entwurf zwei- und dreidimensionaler Produkte einzusetzen und
- Produkte, Sachverhalte und Informationen zu analysieren, zu strukturieren, zu visualisieren und zu präsentieren.

Die Fächer Gestaltung und Multimedia leisten damit einen wichtigen Beitrag für Studium und Beruf, da der selbstbestimmte, kompetente und verantwortungsvolle Umgang mit Medien in unserer Gesellschaft zu einer Schlüsselqualifikation geworden ist.

Die Unterrichtsprozesse der Fächer Gestaltung und Multimedia erfordern überwiegend problem-, handlungs- und projektorientiertes Arbeiten. Die Aufgabenbereiche sind so vielfältig und so innovationsabhängig, dass es zunehmend mehr darauf ankommt, sie erforschend zu bearbeiten. Dabei hat die Lehrerin bzw. der Lehrer in erster Linie die Arbeitsmethoden bereitzustellen, mit deren Hilfe die Schüler/innen die Inhalte selbständig erarbeiten können. Damit wird eine Kompetenz erworben, die es ermöglicht, auch Probleme völlig anderer Fachgebiete eigenständig und strukturiert anzugehen. Die Lösung komplexer gestalterischer Probleme erfordert interdisziplinäres Denken und Arbeiten. Dabei sind Teamorientierung und arbeitsteiliges Vorgehen erforderlich.

## **1.2 Zielsetzung der Leistungskurse Gestaltung und Multimedia**

Ziel beider Leistungskurse am Beruflichen Gymnasium für Gestaltung ist die Vermittlung von Kenntnissen und Fertigkeiten, die im Bereich der Gestaltung zwei- und dreidimensionaler Objekte und in der Medienanwendung eine wesentliche Rolle spielen. Die dabei im Mittelpunkt stehende Förderung problem-, sach- oder projektbezogener Denk- und Gestaltungsfähigkeiten wird in den beiden Leistungskursen mit speziellen Zielsetzungen initiiert.

Der Leistungskurs Gestaltung bezieht sich hauptsächlich auf freie (künstlerische) Gestaltung und Produktgestaltung. Der Leistungskurs Multimedia bezieht sich hauptsächlich auf Medien- und Produktgestaltung.

Die Produktgestaltung wird im Leistungskurs Gestaltung mehr aus der künstlerischen Perspektive betrachtet, während sie im Leistungskurs Multimedia mehr aus der technischen Perspektive der Konstruktion und der multimedialen Darstellung gesehen wird. Es können aber in beiden Leistungskursen sowohl künstlerische als auch technische Aspekte vermittelt werden.

Grundlegend für die Unterrichtsinhalte beider Leistungskurse ist die Auseinandersetzung mit Fragestellungen der visuellen Kommunikation einschließlich künstlerischer Zielsetzungen und ihren technischen Grundlagen.

In den Bereichen der freien Gestaltung sowie der Produktgestaltung ermöglicht und fördert der Leistungskurs Gestaltung den Erwerb einer umfassenden studiums- und berufsorientierten Gestaltungskompetenz. Erreicht wird dies durch die vermittelten Fähigkeiten und Kenntnisse zur Gestaltung und deren kritischen Beurteilung anhand konkreter Kriterien.

Der Leistungskurs Multimedia ermöglicht und fördert eine umfassende Medienkompetenz im Bereich der Mediengestaltung und Medientechnik.

## **1.3 Fachpraxis**

Das Grundfach Gestaltungspraxis ergänzt mit vielfältigen Praxisthemen die Leistungsfächer Gestaltung und Multimedia. Die Praxisthemen stellen entweder Vertiefungen praktischer Realisationen der in den Leistungskursen behandelten Themen dar oder alternative Themen, die in ihrer Ergänzung zu den Leistungskursthemen die

Perspektive auf die berufliche Praxis erweitern und durch die Vielfalt des zum Teil wahlfreien Angebots die Möglichkeit zur Berufsorientierung bieten.

Das Unterrichtsfach Fachpraxis (Gestaltungspraxis) ist in der Einführungs- und Qualifikationsphase mit jeweils 2 Wochenstunden angesetzt. Die Inhalte sind mit dem Profil-Leistungskursen so zu verknüpfen, dass der Praxisbezug deutlich wird. Außerdem müssen die Fachpraxisstunden inhaltlich und zeitlich zumindest teilweise in den Unterricht zur Steigerung der Methoden- und Sozialkompetenz sowie des Projektunterrichts eingebunden werden. Pro Halbjahr sollen verschiedene Praxis-Themen angeboten werden, so dass in Einführungs- und Qualifikationsphase insgesamt 6 unterschiedliche gestaltungspraktische Themen bzw. Techniken vermittelt werden.

Die Themen sind u. a. den Bereichen Zeichnung, Malerei, Skulptur/Plastik, Druckgrafik, Grafikdesign, Textildesign, Produktdesign, Architektur, Animation, Fotografie und Film zugeordnet. Die strukturelle, prozessorientierte Aufbereitung dieser Themen folgt einer Linie von primären Ideenskizzen (Scribble, Exposé, ...) über Entwurfsformen (Entwurfsskizze, Planungsskizze, Treatment, ...) und präzisen Darstellungsformen (Konstruktionszeichnung, Modell, Storyboard, Drehbuch) bis zum ausgestalteten Endprodukt. Die Halbjahreskurse schließen in der Regel mit einer Ausstellung der Gestaltungsergebnisse ab, die es ermöglicht, die verschiedenen Gestaltungsprozesse und -produkte im diskursiven Vergleich evaluieren zu können.

Das Unterrichtsfach ist zu benoten und gemäß Belegungsverpflichtung der Abiturverordnung in allen Schulhalbjahren im Zeugnis auszuweisen. Es kann mit maximal zwei Kursen in die Gesamtqualifikation eingebracht werden.

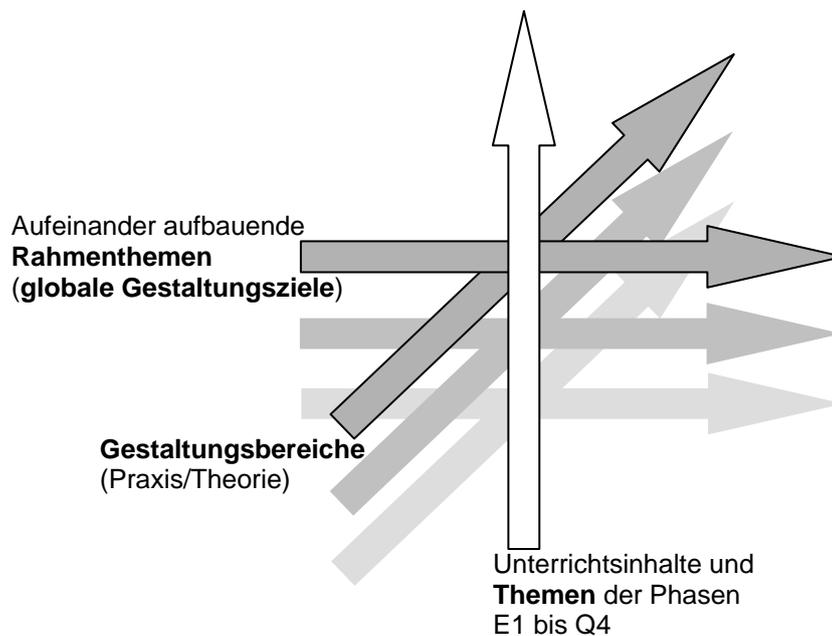
Die Beschreibung des Faches enthält exemplarische Anregungen zur inhaltlichen Ausgestaltung. Die inhaltliche Konkretisierung wird entsprechend den o. g. Vorgaben schuleinheitlich entwickelt und festgelegt. Für den Unterricht bieten sich fächerübergreifende Inhalte zur Steigerung der Methoden- und Sozialkompetenz und zum Projektmanagement an.

## 2. Themen und Inhalte

Die Themen der Leistungskurse Gestaltung und Multimedia ergeben sich aus den Perspektiven der globalen Gestaltungsziele und der Gestaltungsbereiche.

Die Globalen Gestaltungsziele bilden aufeinander aufbauende Rahmenthemen für die einzelnen Halbjahresphasen. Sie bestimmen, wie umfassend bzw. komplex die einzelnen Gestaltungsbereiche unterrichtet werden.

Aus einem konkreten Gestaltungsbereich und einem angestrebten Globalen Gestaltungsziel ergibt sich damit jeweils ein Gestaltungsthema für eine bestimmte Lernphase. Dabei kann jeder Gestaltungsbereich (z.B. Architektur) in jedem Halbjahr thematisiert werden, allerdings mit unterschiedlicher Zielsetzung. Dies soll folgende Grafik veranschaulichen:



## 2.1 Leistungsfach Gestaltung und Multimedia

Jede Halbjahrgangsstufe hat ein zentrales Rahmenthema:

Halb-jahr	Rahmenthema (globales Gestaltungsziel)
E1	Analyse und Gestaltung
E2	Funktionen der Gestaltung
Q1	Gestaltung von Identität, Einheit und Charakter / Methoden kreativen Denkens und gestalterischen Handelns
Q2	Gestaltung in ihrer Entwicklungsgeschichte / Kunstgeschichtliche und gestaltungspraktische Aneignung traditioneller Kunstformen
Q3	Gestaltung von Stil im Spannungsfeld von Ordnung und Irritation / Errungenschaften und Ansichten der „Moderne“
Q4	Selbständig planen, gestalten, dokumentieren

Gegenstände des Unterrichts sind gestaltungstheoretische und gestaltungspraktische Themenstellungen aus den fachlichen Schwerpunkten Architektur, Design/Medien, Bildende Kunst (Malerei, Plastik, Graphik, Design, Objektkunst, Installationen, Performance etc.).

Die fachlichen Schwerpunkte der Leistungskurse Gestaltung und Multimedia können in 7 Gestaltungsbereiche eingeteilt werden:

Gestaltungsbereich	Gestaltung	Multi-media
1. Visuelle Kommunikation (Farb- und Zeichenlehre, Visualisierungsformen, Collage-/Montageformen) <sup>i</sup>	XX	XXX
2. Werkanalyse und -interpretation <sup>ii</sup>	XXX	XX
3. Produkt-, Architektur- und Medienanalyse <sup>iii</sup>	XX	XXX
4. künstlerische Gestaltung (analoge Fotografie, Zeichnung, Malerei, plastisches Gestalten) <sup>iv</sup>	XXX	X

5. Mediengestaltung oder Gestaltungstechnik (digitale Fotografie, Printdesign, Webdesign, Video, 2D- und 3D-Animationstechniken) <sup>v</sup>	XX	XXX
6. Produktgestaltung (Produktdesign, Entwurf, Modell, Animation) <sup>vi</sup>		
- mit künstlerischen Mitteln	XXX	X
- mit Mitteln der neuen Technologien	X	XXX
7. Architektur (Entwurf, Modell, Animation) <sup>vii</sup>		
- mit analogen Mitteln	XXX	X
- mit digitalen Mitteln	X	XXX

Die Anzahl des Buchstaben X weist auf die Relevanz des Gestaltungsbereichs für den jeweiligen Leistungskurs hin. Die Endnoten mit erläuternden Hinweisen zu den Gestaltungsbereichen stehen am Ende des Bildungsplans.

Im Leistungskurs Gestaltung werden vorrangig die Bereiche künstlerische Gestaltung, Werkanalyse und Werkinterpretation thematisiert, während im Leistungskurs Multimedia die Bereiche Visuelle Kommunikation, Medienanalyse und Mediengestaltung überwiegen.

Inhalte zu Dokumentation und Präsentation werden in den 7 Bereichen übergreifend vermittelt. Auch die Grundlagen der Eingangsstufe wie Gestaltungselemente und -verfahren, Farbwirkungen, Typografie und Darstellungstechniken finden dort ihre übergreifenden Anwendungen.

Zu Beginn durchlaufen die Schülerinnen und Schüler eine Orientierungsphase. Deren wesentliche Bestandteile sind gleichermaßen

- die Einführung in die Grundlagen von Theorie und Praxis der künstlerischen und designerischen Gestaltung und
- die Einführung in den Umgang mit den gestalterischen Mitteln des Computers.

Den Schülern soll ein Überblick ermöglicht und insbesondere die geeigneten Methoden zur selbständigen Aneignung von digitalen Gestaltungsmitteln vermittelt werden. Im Mittelpunkt stehen Fragestellungen, die zum selbständigen Erforschen und Ermitteln der gestalterischen Möglichkeiten von analogen und digitalen Gestaltungsmitteln

anreizen. Dies schließt auch die wissenschaftspropädeutische Herangehensweise der gymnasialen Oberstufe mit ein.

In den folgenden tabellarischen Auflistungen von Themen sind das jeweilige Themengebiet fett, die dazugehörigen Themenbereiche kursiv und entsprechende Unterrichtsthemen normal gedruckt.

<b>Halb-jahr</b>	<b>Themen</b>
<b>E1</b>	<p><b>Analyse und Gestaltung</b></p> <p><i>Medienkultur, Bildnerische Mittel, Wahrnehmungsgesetze,</i></p> <p>Zusammenhang und Abgrenzung von Kunst und Gestaltung,</p> <p>Analyse und Gestaltung von Bildmedien (Foto / Grafik);</p> <p>Bildanalyse auf der Grundlage von mediengeschichtlichen und aktuellen Beispielen;</p> <p>Gestalten von Texten (Raster, Tabellen, Formatvorlagen, Layout etc.),</p> <p>Kombination von Text und Bild;</p> <p>Aufgaben zur Gestaltungsordnung, Equilibristik, Organisation, Strukturierung, Rhythmus und Progression, Kontrast- und Komplementärverhalten, Negativ-/Positivverhältnis, Proportionslehre</p>
<b>E2</b>	<p><b>Funktionen der Gestaltung, Medientheorie</b></p> <p>Analyse, Gestaltung und Theorie von audiovisuellen Medien – Hervorhebung ihrer Funktionen;</p> <p>Theorie des Designs und der Medienkultur;</p> <p>Erfassung von Realität mit zeichnerischen Mitteln (figürliches Zeichen, perspektivisches Zeichnen);</p> <p>Analyse, Planung, Entwurf und Modellierung von Architektur</p> <p>Gebrauchsdesign, Informationsdesign;</p> <p>Typografie / Layout</p>

Halb-jahr	Themen
Q 1	<p><b>Gestaltung von Identität, Einheit und Charakter (im Design)</b></p> <p><i>Gestaltungslehre und Wahrnehmungstheorie;</i></p> <p><i>Warencharakter und -form; Medienrecht; Komposition;</i></p> <p>Grafische Themen: Firmen-Logo, Waren- und Verpackungsgestaltung, Flyer, Broschüre, Corporate-Design-Entwicklung;</p> <p>Symbolbildung der Form;</p> <p>Dreidimensionalität: Körper- und Raumdarstellung;</p> <p>Funktionen der Farbe (Farbharmonien);</p> <p>Techniken der Collage und Montage (z.B. räumlich in Assemblagen)</p> <p><b>Methoden kreativen Denkens und gestalterischen Handelns:</b></p> <p><i>Reproduktion, Assoziation, Ikonografie, Symbolik</i></p> <p>Mensch und Mode; Körper / Gestalt / Accessoires (Schmuck, Maske);</p> <p>Architektur als Skulptur; Begriff als Zeichen / Zeichen als Begriff</p>

Halb-jahr	Themen
Q 2	<p><b>Gestaltung in ihrer Entwicklungsgeschichte</b></p> <p><i>Kunst- / Mediengeschichte;</i></p> <p><i>Geschichte, Theorie und Praxis visueller Kommunikation / Audiovision;</i></p> <p><i>Kunstgeschichtliche und gestaltungspraktische Aneignung traditioneller Kunstformen; Archetypen;</i></p> <p><i>Alternative Kunstformen: experimenteller Siebdruck, Copy-Art, Mixed Media, Street.Art, Videokunst, VJing, u.a.;</i></p> <p>Analyse von Videoclips, Musikfilmen;</p> <p>Musikverwendung und Geräuscheinsatz in der Werbung;</p> <p>Bildgestaltung und bildsprachliche Verfahren bei unterschiedlichen Bildformen (Fest- und Bewegtbild);</p> <p>Experimentelle und anwendungsbezogene Entwicklung von Bildformen in Graphik, Fotografie, Animationsfilm, Video und Computergraphik sowie deren Verbindung und audio-visuelle Erweiterung;</p> <p>Alternativ (bzw. sekundär thematisiert als Aufgabe einer filmischen Dokumentation): historische Entwicklungsformen aus Architektur oder Design;</p> <p>Geschichte und Praxis der Figurendarstellung und/oder des Portraits</p>

Halb-jahr	Themen
Q3	<p><b>Gestaltung von Stil im Spannungsfeld von Ordnung und Irritation / Errungenschaften und Ansichten der „Moderne“</b></p> <p><i>Ästhetik, gesellschaftlicher Zusammenhang gestalterischer Innovation</i></p> <p><i>Medienwirtschaft und Medienmanagement</i></p> <p>Stile des Heimdekors und individueller Geschmack</p> <p>Formkultur und sozialer Status</p> <p>Stilwandel durch die Computertechnologie</p> <p>Manifeste der „Klassischen Moderne“</p> <p>Bezüge und Hintergründe der Gegenwartskunst</p> <p>Der neue Umgang mit den Materialien, z.B. Materialbild (analog und digital) / Malen mit anderen Mitteln</p>

<b>Q4</b>	<p><b>Projekte selbständig planen, gestalten, dokumentieren</b></p> <p><i>Theoriebezüge zu den Projektthemen</i></p> <p>Entwickeln und Anfertigen einer Arbeit in einem besonderen Gestaltungsbereich (analog oder digital) bzw. im multimedialen Kontext</p> <p>Integrative Anwendung aller Inhalte und Techniken, welche in den bisherigen Lernphasen vermittelt wurden.</p>
-----------	--

## 2.2 Fachpraxis (Gestaltungspraxis)

Halb-jahr	Themen
<b>E 1</b>	<p>Thema 1:</p> <p>Zeichnung (technisch, perspektivisch, kalligrafisch, illustrativ, frei; aquarelliert; Portrait, Figur, Landschaft, Verfremdung, Reduktionsverfahren/Piktogramme)</p> <p>oder</p> <p>Thema 2:</p> <p>Malerei (Maltechniken, Schichtenaufbau; Komposition; Abstraktion)</p>
<b>E 2</b>	<p>Thema 3:</p> <p>Architektur (Modellbau; Proportion; Stilbildung; ästhetische, technische, ökonomische, ökologische und politische Implikationen; analoger und digitaler Entwurf)</p> <p>oder</p> <p>Thema 4:</p> <p>Skulptur/Plastik (Relief, subtraktive und additive Verfahren, collageartige Rauminstallation/Assemblage)</p>
<b>Q 1</b>	<p>Thema 5:</p> <p>Druckgrafik (drucktechnische Verfahren: Hochdruck, Flachdruck, Tiefdruck, Siebdruck, Monotypie)</p> <p>oder</p> <p>Thema 6:</p> <p>Textildesign (Modeillustration; Textile Fertigung; Bekleidungs- und Objekttextilien; Computer Aided Design)</p>

<b>Q 2</b>	Thema 7:  Planung und Realisation eines selbständig durchzuführenden Projekts  oder  Thema 8:  Grafikdesign (Typografie; Screendesign, Webdesign, Printdesign; ... Plakat, Flyer)
<b>Q 3</b>	Thema 9:  Produktdesign (Möbel, Haushaltsgeräte, Fahrzeuge, Spielzeuge; Ergonomiestudien; CAD-Konstruktion, Morphologische Entwicklung; Modelle, Prototyping)  oder  Thema 10:  Fotografie (analog/digital; Ausschnitt/Perspektive/Komposition; Fototechnik: Optik/Licht/Zeit; fotografische Verfahren; Stillleben, Portraitfotografie, Reportage, ...)
<b>Q 4</b>	Thema 11:  Animation und Film/Video (2d-/3d-Animation; Storyboard; Kameraeinstellungen; Kameraperspektiven; Lichtgestaltung; Bildgestaltung; Filmschnitt; Filmmontage; Effekte; Tonbearbeitung, Kommentar; ...)

Die Reihenfolge der Themen ist im Rahmen fachwissenschaftlicher Vertretbarkeit schulintern und schuleinheitlich variierbar.

### **2.3 Schulinterne Curricula**

Bildungsstandards und die aufgelisteten Themen bilden den Rahmen für die konkrete Unterrichtsarbeit. In den Schulen müssen schulinterne Curricula und Stoffverteilungspläne erstellt werden, die die Umsetzung wie die Gleichwertigkeit von Parallelkursen sicherstellen. Dazu gehören auch regelmäßige Vergleichsarbeiten, die mindestens einmal pro Jahr stattfinden sollen. Gibt es mehrere Standorte im Land Bremen, ist die Vergleichbarkeit durch regelmäßige Absprachen sicherzustellen.

### 3. Bildungsstandards

Die Schülerinnen und Schüler erwerben und vertiefen im Fach Gestaltung/Multimedia eine umfassende Handlungskompetenz mit den Dimensionen der fachlichen, methodischen, sozialen und personalen Kompetenz, die als ein Bündel von teilweise sich überlappenden Befähigungen zu verstehen sind. Bereits vorhandene Kompetenzen müssen erkannt und weiter entwickelt werden. Im Sinne lebensbegleitenden Lernens ist ein Prozess der Kompetenzentwicklung einzuleiten, der über die Schulzeit und Berufsausbildung hinausreicht. Schülerinnen und Schüler bringen schon Einstellungen zum gestalterisch-multimedialen Umgang mit Text-Bild-Materialien mit und beurteilen deren medialen Einsatz auf der Grundlage ihrer Einstellungen und ihres Vorwissens. Im Unterricht wird dieses Wissen vertieft und systematisiert sowie die methodische und ästhetische Urteils- und Handlungskompetenz weiter entwickelt. Die Schülerinnen und Schüler erlangen eine umfassende gestalterisch-künstlerische Bildung, die sie insbesondere zu lebenslangem Lernen qualifiziert.

#### 3.1 Fachkompetenz

- Künstlerische und multimediale Gestaltungsaufgaben sind praktisch umzusetzen. Mit Hilfe geeigneter analoger und multimedialer Mittel werden ihre Realisationen geplant, mit verschiedenen Entwurfstechniken konzipiert und mit verschiedenen Realisationstechniken umgesetzt. Die Lösungen reichen dabei vom Modell bis zum fertigen Produkt.
- Die Gestaltungsprodukte können sich an gesellschaftlichen bzw. politischen Zielvorgaben orientieren, sie sind aber auch aus individueller künstlerischer Absicht zu entwickeln, die gesellschaftliche Situationen in kritischen Perspektiven widerspiegelt.
- Gestaltungsformen sind an inhaltlichen Zielsetzungen und an strukturellen Gegebenheiten anzupassen, bei extremer Ausschöpfung der kreativen Spielräume bzw. Auslotung der Machbarkeitsgrenzen.
- Auf der Grundlage breiter Kenntnisse historischer Zusammenhänge von Kunst, Design bzw. Gestaltung allgemein werden zu gestaltende Gegenstände, Räume,

Sujets bzw. Themen analysiert, um Gestaltungsziele bzw. die Gestaltungsmittel, die Gestaltungsordnung, die Gestaltungslogik, die Gestaltungsstrategien, die Gestaltungswerkzeuge, das Gestaltungsmaterial und die anwendbaren Gestaltungsprinzipien zu optimieren.

### 3.2 Methodenkompetenz

Die fachlich relevanten Methoden sind konkret anzuwenden und kreativ zu erweitern. Hierzu zählen insbesondere

- Methoden der Gestaltanalyse: Gestaltpsychologische Analyse-Methoden (Anwendung von Gestaltgesetzen); empirische Methoden der Ordnungsanalyse, Strukturerofassung
- Methoden der gestalterischen Kreation bzw. Innovation: Methoden der Ideenfindung, Konzeptionsmethoden, Skizzierungen, Entwurfsmethoden
- Methoden der Komposition: Collage, Montage, Sequenzbildung, usw. in Bild und Ton, gestalterische Modellierungen, Top-Down-Verfahren, Methoden der Reduktion, Methoden der Verfeinerung
- Methoden der Realisation: Kreisläufe der Produktentwicklung: Ideensammlung, Konzeption, Entwurf, Modellierung, Realisierung, Evaluation; Gestaltungstechnische Methoden (Zeichnen, Malerei, Grafik, Plastik, Architektur, Fotografie, Film, usw.); Animations- und Simulationsmethoden
- Methoden der Reflexion: Kontemplation, Sekundäre bzw. retrospektive Abbildungsverfahren, Produkt-Analyse, Evaluation

Weiterhin sind allgemeine Methoden anzuwenden, die nicht spezielle Gestaltungsmethoden sind. Dazu gehören:

- Beherrschen der Methoden der Informationsbeschaffung, -aufbereitung, -auswertung und Präsentation der Ergebnisse:  
Zur Analyse und Beurteilung von Produkten aus Kunst, Design, Architektur, usw. werden Informationen zielgerichtet recherchiert, in ihrer Analogie und Widersprüchlichkeit ausgewertet und gewichtet sowie aufbereitet und problem- und zieladäquat präsentiert.

- Elektronische Informations- und Kommunikationstechniken, aber auch klassische Medien werden sachgerecht zur Recherche, zur Gestaltung und Präsentation von Arbeitsergebnissen genutzt, aber auch in ihren Grenzen kritisch betrachtet.
- Um auf der Basis fundierten Fachwissens unterschiedliche Standpunkte zu Gestaltungsideen und Gestaltungslösungen schriftlich und mündlich sprachlich angemessen und überzeugend vertreten und vermitteln zu können, werden unterschiedliche Gesprächs- und Darstellungsformen benutzt, stringente Argumentationszusammenhänge entwickelt sowie adäquate Präsentations- und Visualisierungstechniken angewendet.
- Fächerübergreifende und fächerverbindende Bezüge werden erkannt und im Sinne eines vernetzten Denkens umgesetzt. Dabei wird Gestaltung sowohl in ihrer dienenden als auch in ihrer innovativen bzw. progressiven Funktion angewandt.
- In projektorientierten Arbeitsprozessen werden Methoden der Selbstorganisation angewandt: Arbeitsplanung, Zeitmanagement, Projektmanagement, Expertenbildung, Lösungsstrategien, Konzentrationsmethoden.

### **3.3 Sozialkompetenz**

- Gemeinsam mit anderen werden Ziele gesetzt und realisiert.
- Das Erreichen der Ziele geschieht kooperativ, konstruktiv und in Kommunikation mit anderen.
- Konflikte werden konsensorientiert unter Wahrnehmung der eigenen Rolle und der Rollen anderer gelöst.
- Dabei werden die Übernahme von Verantwortung und die Fähigkeit, sich empathisch in die Perspektive anderer hineinzusetzen, in unterschiedlichen Dimensionen deutlich, z. B. im Arbeitsprozess selbst gegenüber Gruppenmitgliedern oder aber bezogen auf die Beurteilung und Akzeptanz des Handelns der Beteiligten in den zu initiierenden Gestaltungsprozessen.

### **3.4 Personalkompetenz**

- Aufträge und auch selbst entwickelte Aufgaben werden aktiv, strukturiert und organisiert, aber auch kreativ in Angriff genommen.

- Die eigenen Motivationen, Einstellungen, Erfahrungen, Werthaltungen und die o.a. Kompetenzen werden für die Bewältigung der Aufgabe aktiviert. Das eigene Handeln wird dabei reflektiert und kritisch betrachtet. Gleichzeitig wird eine produktive Einstellung zur Übernahme von ethischer und sozialer Verantwortung für sich und andere deutlich.
- Im persönlichen Auftreten wird die eigene Person mit dem eigenen Selbstbild und den eigenen Werten stimmig zur Geltung gebracht.

### **3.5 Allgemeine Denk- und Betrachtungsweisen sowie spezifische berufliche Kompetenzen**

Unabhängig von der inhaltlichen und methodischen Ausgestaltung der einzelnen Teildisziplinen bzw. Teildisziplin kombinationen müssen über die bereits in Kapitel 3.1 genannten fachlichen Kompetenzen hinaus die folgenden elementaren gestaltungsberuflichen Denk- und Betrachtungsweisen erarbeitet werden:

- Gestaltungsprojekte im Sinne von fremdbestimmten Aufträgen planen und durchführen
- Kommunikative Verfahren initiieren bzgl. der Abnahmen von (bzw. Diskussionen über) Konzeptionen und Produkten der Gestaltung
- Gestalterische Aufträge mit dem Ziel der angemessenen und effizienten Umsetzung analysieren und bewerten
- Dem Gestaltungsauftrag angemessene Auswahlverfahren bei mehreren Produktvorschlägen anwenden
- Grenzüberschreitende Aspekte bei gestalterischen Entscheidungen einbeziehen
- Aktualitäts- und Zukunftsbezogenheit gestalterischer Produktion beachten
- Ziele, Zielsysteme und Zielbeziehungen betrachten und bewerten
- Produkt- und Prozessorientierung sowie Denken in Regelkreisen und Wirkungszusammenhängen
- Unterschiedliche Perspektiven und Interessen analysieren und beurteilen.

## 4. Leistungsbeurteilung

### 4.1 Bewertungsbereiche

Die Dokumentation und Beurteilung der individuellen Entwicklung des Lern- und Leistungsstandes der Schülerinnen und Schüler berücksichtigt nicht nur die Produkte sondern auch die Prozesse schulischen Lernens und Arbeitens. Leistungsbeurteilung dient der Rückmeldung für Lernende, Erziehungsberechtigte und Lehrkräfte. Sie ist eine Grundlage verbindlicher Beratung sowie der Förderung der Schülerinnen und Schüler.

Grundsätze der Leistungswertung:

- Bewertet werden die im Unterricht und für den Unterricht erbrachten Leistungen der Schülerinnen und Schüler.
- Die Leistungsbewertung bezieht sich auf die im Unterricht vermittelten Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, wie sie in den „Anforderungen“ (Standards) beschrieben sind.
- Leistungsbewertung muss für Schülerinnen und Schüler sowie Erziehungsberechtigte transparent sein, die Kriterien der Leistungsbewertung müssen zu Beginn des Beurteilungszeitraums bekannt sein.
- Die Kriterien für die Leistungsbeurteilung und die Gewichtung zwischen den Beurteilungsbereichen werden in der Fachkonferenz festgelegt. Die beiden notwendigen Beurteilungsbereiche sind:
  1. Schriftliche Arbeiten unter Aufsicht und ihnen gleichgestellte Arbeiten
  2. Laufende Unterrichtsarbeit

Bei der Festsetzung der Noten werden zunächst für die beiden Bereiche Noten festgelegt, danach werden beide Bereiche angemessen zusammengefasst. Die Noten sollen sich nicht überwiegend auf die Ergebnisse des ersten Beurteilungsbereichs stützen.

#### *Schriftliche Arbeiten unter Aufsicht*

Schriftliche Arbeiten unter Aufsicht dienen der Überprüfung der Lernergebnisse eines Unterrichtsabschnittes. Weiter können sie zur Unterstützung kumulativen Lernens auch der Vergewisserung über die Nachhaltigkeit der Lernergebnisse zurückliegen-

den Unterrichts dienen. Sie geben Aufschluss über das Erreichen der Ziele des Unterrichts.

#### *Laufende Unterrichtsarbeit*

Dieser Beurteilungsbereich umfasst alle von den Schülerinnen und Schülern außerhalb der schriftlichen Arbeiten unter Aufsicht und den ihnen gleichgestellten Arbeiten erbrachten Unterrichtsleistungen wie

- mündliche und schriftliche Mitarbeit,
- Arbeitsprodukte aus dem Unterricht wie Lerntagebücher oder Portfolios,
- Hausaufgaben,
- längerfristig gestellte häusliche Arbeiten (z.B. Referate oder kleinere Facharbeiten)
- Gruppenarbeit,
- Mitarbeit in Unterrichtsprojekten (Prozess, Produkt, Präsentation).

Lernkontrollen müssen auch die sprachliche Richtigkeit und Form der mündlichen und schriftlichen Präsentation angemessen berücksichtigen. Um die Urteils- und Kritikfähigkeit der Schülerinnen und Schüler gegenüber ihren eigenen Leistungen zu fördern, sollen sie an der Leistungsbewertung beteiligt werden.

#### **4.2 Beschreibung von Notenstufen**

Die Bewertung der Leistungen der Schülerinnen und Schüler folgt den Grundsätzen der EPA (Einheitliche Prüfungsanforderung für das Abitur vom 01.04.2005) im Fach Gestaltung und zwar den Aspekten der Qualität, Quantität und der Darstellungsweise, die entsprechend dem Lernfortschritt zu würdigen sind.

Zum Aspekt der Qualität gehören u. a.:

- Erfassung der Aufgabe
- Genauigkeit der Kenntnisse und Einsichten
- Stimmigkeit und Differenziertheit der Aussage
- Herausarbeitung des Wesentlichen
- Anspruchsniveau der Problemerkennung
- Sicherheit in der Beherrschung der Methoden und der Fachsprache

Zum Aspekt der Quantität gehören u. a.:

- Umfang der Kenntnisse und Einsichten
- Breite der Argumentationsbasis
- Vielfalt der Aspekte und Bezüge

Zum Aspekt der Darstellungsweise gehören u. a.:

- Klarheit und Eindeutigkeit der Aussage
- Angemessenheit der Darstellung
- Übersichtlichkeit der Stoffanordnung
- Eigenständigkeit und Schlüssigkeit der Gliederung und des Aufbaus der Arbeit

Gut (11 Punkte):

Die Note soll erteilt werden, wenn ca. 75 Prozent der erwarteten Gesamtleistung und auch Leistungen im Anforderungsbereich III erbracht worden sind.

Die Note soll erteilt werden, wenn

- zentrale Aussagen und bestimmende Merkmale von Materialien und Sachverhalten differenziert erfasst und umfassend bearbeitet werden,
- die Aussagen präzise und umfassend auf die Aufgabe bezogen sind,
- selbstständige Bezüge und eigenständiges Arbeiten erkennbar sind,
- fachspezifische Verfahren und Begriffe sicher angewendet werden,
- die Darstellung in gedanklicher Ordnung und sprachlicher Gestaltung überzeugt,
- komplexe Gedankengänge entfaltet und eigenständige Urteile dargestellt werden,
- die Arbeit klare Strukturen aufweist und eindeutige Verbindungen herstellt.

Ausreichend (05 Punkte)

Die Note soll erteilt werden, wenn ca. 45 Prozent der erwarteten Gesamtleistung erbracht worden sind.

Die Note soll erteilt werden, wenn:

- zentrale Aussagen und bestimmende Merkmale von Materialien und Sachverhalten in Grundzügen erfasst sind,
- die Aussagen insgesamt auf die Aufgaben bezogen sind,
- grundlegende Verfahren und Begriffe angewendet werden,

- die Darstellung verständlich ausgeführt und erkennbar geordnet ist,
- die mutter- und fachsprachlichen Anforderungen im Ganzen erfüllt sind,
- erkennbare Strukturen und Verbindungen vorhanden sind.

## **ANHANG**

### **Anforderungsbereiche**

#### **A. Allgemeine Hinweise**

Die Anforderungsbereiche sollen den Schülern und Schülerinnen in der Qualifikationsphase intensiv verdeutlicht werden, da sie auch maßgeblich für die Bewertung der Abiturprüfung sind. Die Abiturprüfung soll das Leistungsvermögen der Prüflinge in der ganzen Breite und Tiefe der Fächer Gestaltung und Multimedia möglichst differenziert erfassen. Die Aufgaben der Abiturprüfungen sollen daher - wie auch die Aufgaben in der Qualifikationsphase - die Qualifikationen möglichst umfassend prüfen. Dazu werden im Folgenden die drei Anforderungsbereiche unterschieden, welche sich auf die Leistungsebenen

- Reproduktion (I),
- Reorganisation (II) und
- Transfer (III) beziehen.

Beim Entwurf einer Prüfungsaufgabe wird jede von den Prüflingen erwartete Teilleistung mindestens einem der drei Anforderungsbereiche zugeordnet. Dabei müssen die Sachgebiete nicht generell getrennt angesprochen werden. Vielmehr wird empfohlen, die Vielfalt der Fächer Gestaltung und Multimedia durch eine geeignete Vernetzung der Fragestellungen zum Ausdruck zu bringen.

Offenere Fragestellungen führen in der Regel über formales Anwenden von Begriffen und Verfahren des Anforderungsbereichs I hinaus und damit zu einer Zuordnung zu den Anforderungsbereichen II oder III. Die tatsächliche Zuordnung dieser Teilleistungen hängt davon ab, ob die jeweils aufgeworfene Problematik eine selbstständige Auswahl unter Bearbeitungsansätzen in einem durch Übung bekannten Zusammenhang erfordert oder ob eigenständiges kreatives Erarbeiten, Anwenden und Bewerten in komplexeren und neuartigen Zusammenhängen erwartet wird.

#### **B. Fachspezifische Beschreibung der Anforderungsbereiche**

Jeder Aufgabenvorschlag für die schriftliche Abiturprüfung muss sich auf alle im Folgenden beschriebenen Anforderungsbereiche erstrecken. Das Schwergewicht der zu erbringenden Prüfungsleistungen kann bei verschiedenen Aufgaben unterschiedlich

sein, liegt aber in der Regel mit ca. 40 Prozent im Anforderungsbereich II. Die Anforderungsbereiche I und III sind dann mit je ca. 30 Prozent zu berücksichtigen.

### **Anforderungsbereich I „Reproduktion“**

Der Anforderungsbereich I umfasst

- die Wiedergabe von bekannten Sachverhalten aus einem abgegrenzten Gebiet eventuell anhand gegebener oder selbstgewählter Beispiele,
- die Beschreibung und Darstellung bekannter Prinzipien, Verfahren und Methoden der Gestaltung/Multimedia,
- die Beschreibung und Verwendung gelernter und geübter Qualitätskriterien, Werkzeuge und Arbeitstechniken in einem begrenzten Gebiet und in einem wiederholenden Zusammenhang.

Dazu kann u. a. gehören:

- Wiedergeben von Begriffsdefinitionen, Regeln, Zusammenhängen, bekannten Verfahren und Techniken, und Strukturen in einer im Unterricht behandelten Darstellungsform.
- Wiedergeben bekannter Modelle in geübter Darstellung.
- Benennen und erklären von Problemlösungsstrategien und –techniken.
- Erläutern der Funktionen und der Einsatzgebiete bestimmter Werkzeuge, Erkennen und einordnen designgeschichtlicher Tendenzen, Objekte, Personen, Organisationen und deren Zusammenhänge.
- Beschreiben und erklären von zwei- und dreidimensionalen Gestaltungselementen und deren Zuordnung.
- Nennen und zuordnen von Gestaltungskategorien und –kriterien.
- Aufzählen von Medien- und Produkthanforderungen und –eigenschaften.
- Zuordnen und beschreiben von Werkstoffen, deren Eigenschaften und deren Bearbeitung.
- Zuordnen von Fertigungsverfahren zu konkreten Anwendungen.

- Beschreiben von Anwendungsmöglichkeiten der Informations- und Kommunikationstechniken und deren Wechselwirkungen mit Individuen und Gesellschaft.

Dem Anforderungsbereich I entsprechen u. a. folgende Operatoren: Nennen, wiedergeben, zusammenfassen, beschreiben, darstellen, ermitteln.

Nennen Wiedergeben Zusammenfassen	Kenntnisse (Fachbegriffe, Daten, Fakten, Modelle) und Aussagen in komprimierter Form unkommentiert darstellen
Beschreiben Darstellen	Wesentliche Aspekte eines Sachverhaltes im logischen Zusammenhang unter Verwendung der Fachsprache wiedergeben
Berechnen Ermitteln	Aufgaben anhand vorgegebener Daten und Sachverhalte mit bekannten Operationen lösen

### Anforderungsbereich II „Reorganisation“

Der Anforderungsbereich II umfasst

- selbstständiges Verwenden (Auswählen, Anordnen, Verarbeiten und Darstellen) bekannter Sachverhalte zur Bearbeitung neuer Frage- oder Problemstellungen unter vorgegebenen Gesichtspunkten in einem durch Übung bekannten Zusammenhang,
- selbstständiges Übertragen des Gelernten auf vergleichbare neue Situationen, wobei es entweder um veränderte Fragestellungen oder um veränderte Sachzusammenhänge oder um abgewandelte Verfahrensweisen gehen kann und
- das Anwenden bekannter Werkzeuge, Verfahren, Methoden und Prinzipien zur Lösung eines neuen Problems aus einem bekannten Problemkreis.

Dazu kann u. a. gehören:

- Verwenden bekannter Fakten, Definitionen, Begriffe, Regeln, Begründungen und Schlussfolgerungen bei der Bewältigung neuer Fragestellungen aus im Unterricht behandelten Gebieten.
- Planvolles und zielgerichtetes Einsetzen der Kenntnisse, der bekannten Prinzipien, Werkzeuge, Verfahren und Methoden zur Lösung einer neuen Problemstellung aus einem bekannten Bereich.

- Anwenden bekannter Modelle, Problemlösungsstrategien und -techniken zur Lösung neuer Problemstellungen aus bekannten Gebieten.
- Analysieren von zwei- und dreidimensionalen Gestaltungsprodukten, Dienstleistungen und Multimediaprodukten nach vorgegebenen oder selbsterarbeiteten Kategorien und Kriterien.
- Anwenden designgeschichtlicher Kenntnisse zur Analyse und Einordnung oder Reorganisation von Gestaltungskonzepten.
- Analysieren und begründen von Medien- und Produkthanforderungen und -eigenschaften sowie der verwendeten Werkstoffe und Produktionsverfahren.
- Dokumentieren und Präsentieren von Problemlösungen mit angemessenen Darstellungsmitteln.
- Gegebene Datenstrukturen (z.B. Dateiformate) entsprechend der Aufgabenstellung in geeignete andere umwandeln.
- Berücksichtigen grundlegender Anliegen des Datenschutzes und des Urheberrechts.

Dem Anforderungsbereich II entsprechen u. a. folgende Operatoren: Erklären, erläutern, analysieren, auswerten, vergleichen, herausarbeiten, anwenden / übertragen.

Erklären Erläutern	Sachverhalte durch Wissen und Einsichten in einen Zusammenhang (Theorie, Modell, Regel, Gesetz, Funktionszusammenhang) einordnen und deuten; ggf. durch zusätzliche Informationen und Beispiele verdeutlichen
Analysieren Auswerten	Gestalterische Sachverhalte aus künstlerischen, medialen, architektonischen und/oder designerischen Vorlagen kriterien- bzw. aspektorientiert beschreiben und erklären Gesamtgestaltungen in Bezug auf Gestaltungsdetails integrativ analysieren und bewerten
Vergleichen	Verschiedene Gestaltungslösungen bzw. -produkte gegenüberstellen, um Gemeinsamkeiten, Ähnlichkeiten und Unterschiede herauszuarbeiten
Herausarbeiten	Aus Gestaltungszusammenhängen bestimmte Sachverhalte herausfinden, die nicht explizit (offen und einfach) zu erkennen sind, und sie in ihrer integrativen Funktion beschreiben können
Anwenden	Grundlegende Gestaltungsformen, Arbeitsweisen und Modelle auf unbekannte Sachverhalte bzw. Zusammenhänge übertragen

### **Anforderungsbereich III „Transfer“**

Der Anforderungsbereich III umfasst

- planmäßiges Be- und Verarbeiten komplexer Gegebenheiten mit dem Ziel, zu selbstständigen Gestaltungen bzw. Deutungen, Folgerungen, Begründungen, Wertungen zu gelangen und
- bewusstes und selbstständiges Auswählen und Anpassen geeigneter gelernter Methoden und Verfahren unter Verwendung der dafür sinnvollen Werkzeuge auf neuartige Situationen. Dabei werden aus gelernten Denkmethoden bzw. Lösungsverfahren die zur Bewältigung der Aufgabe geeigneten selbstständig ausgewählt und der neuen Problemstellung angepasst.

Dazu kann u. a. gehören:

- Übertragen bekannter Fakten, Definitionen, Begriffe, Regeln, Begründungen und Schlussfolgerungen bei der Bewältigung neuer Fragestellungen.
- Anwenden der durch die Analyse von zwei- und dreidimensionalen Gestaltungsprodukten, Dienstleistungen und Multimediaprodukten gewonnenen Erkenntnisse auf neue Problemstellungen. (Hier liegen die Schwerpunkte im LK Gestaltung auf der handwerklich künstlerischen Gestaltungsproduktion und im LK Multimedia auf der Multimediaproduktion)
- Entwickeln von Problemlösungsstrategien und -techniken zur Lösung neuer Probleme.
- Entwerfen von künstlerischen und/oder multimedialen Produkten/Medien unter neuen Vorgaben und Zielsetzungen. Aus Gründen der Komplexität erfordert hier beispielsweise besondere Beachtung:
  - die Zerlegung des gegebenen anspruchsvollen Problems in geeignete Teilprobleme,
  - das Entwerfen und Beurteilen von geeigneten Schnittstellen Mensch-Maschine bzw. Mensch-Produkt unter besonderer Berücksichtigung ergonomischer Aspekte,
  - das Übertragen von Standards und Normen sowie
  - die Auswahl geeigneter Werkstoffe und Fertigungsverfahren.

- Analysieren und Beurteilen der eigenen Problemlösung im Anwendungskontext als reflektierte Stellungnahme.

Dem Anforderungsbereich III entsprechen u. a. folgende Operatoren: Beurteilen, Stellung nehmen, selbstständiges Entwickeln, gestalten, diskutieren.

Beurteilen  Stellung nehmen	Den Stellenwert von Sachverhalten und Prozessen in einem Zusammenhang bestimmen, um theorie- und kriterienorientiert zu einem begründeten Sachurteil zu gelangen  Ausgehend vom Sachurteil unter Einbeziehung individueller Wertmaßstäbe zu einem begründeten eigenen Werturteil kommen
Selbstständiges entwickeln  Gestalten	Zu einem Sachverhalt oder einer Problemstellung ein konkretes Lösungsmodell oder eine Gegenposition begründet entfalten  Aufbereiten und adressatenbezogenes, sachlogisch strukturiertes, fachsprachlich korrektes Darstellen der selbstständig entwickelten Ergebnisse
Diskutieren	Zu einer gestalterischen Problemstellung verschiedene Lösungswege aufzeigen und dazu eine Pro- und Kontra-Argumentation entwickeln, die zu einer begründeten Bewertung führt

### Erläuternde Hinweise:

#### i Visuelle Kommunikation

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- Prinzipien der visuellen Kommunikation entdecken und den Einsatz erläutern. Hierzu müssen physiologische und wahrnehmungspsychologische Grundlagen der visuellen Wahrnehmung, Grundschemata der Kommunikation, die Grundbegriffe der Semiotik, die Farb- und Zeichenlehre sowie die Prinzipien der Flächengestaltung gekannt werden. Auch weitere Sinne der menschlichen Wahrnehmung - seien sie auditiv, taktil oder olfaktorisch - werden berücksichtigt.
- Verfahren zur visuellen Kommunikation an Beispielen von Interfaces, flächigen, räumlichen und virtuellen Produkten wie Werbung (Werbeanalyse, Werbemittel, Werbekonzept, Erscheinungsbild), visuellen Leitsystemen, Bildreportagen und künstlerischen Produkten erläutern.
- Werkzeuge zur visuellen Kommunikation im Print- und Nonprintbereich im Interfacedesign, in der künstlerischen Gestaltung und in der Produktgestaltung anwenden.

#### ii Werkanalyse und -interpretation

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- Visuelle Gestaltungen beschreiben, analysieren, verstehen, interpretieren und werten
- bildnerische Sachverhalte, Zusammenhänge, Wirkungen erkennen und sprachlich oder auch bildnerisch darstellen

- grundlegende Methoden der Analyse und Interpretation kennen, unterscheiden, einschätzen und anwenden (Werkimmanentes Verfahren, Künstlerbezogene Verfahren, Werktranszendierende Methode, Dekonstruktivistische Methode, Kontextuelles Verfahren, ...)
- bildnerische Gestaltungen im Zusammenhang ihrer Entstehungs- und Wirkungsgeschichte untersuchen und interpretieren
- bildnerische Gestaltungen als Bedeutungskomplexe erkennen, die durch räumliche und zeitliche Bedingungen, Konventionen und Wandlungen der Wahrnehmung sowie der Darstellung mitbestimmt sind
- bildnerische Gestaltungen als Ausdruck individuellen und gesellschaftlichen Weltverständnisses im historischen Kontext verstehen und interpretieren
- bildnerische Gestaltungen in kulturgeschichtlichen Zusammenhängen sehen: stil-, form-, motiv-, geschichtlich, ikonographisch, geistes- und sozialgeschichtlich

Gegenstände der Werkanalyse und -interpretation können sein:

- Werke der Bildenden Kunst (Malerei, Graphik, Plastik),
- Werke der Fotografie- und der Filmgeschichte,
- Werke der Architektur des Designs

Prüfungsvoraussetzung ist die Behandlung von Werken mehrerer Epochen und verschiedener Gattungen.

### iii **Produkt-, Architektur- und Medienanalyse**

Die Schülerinnen und Schüler sollen Prinzipien der Produktentwicklung und –gestaltung anhand von zwei- und dreidimensionalen Gestaltungsprodukten und der Medienentwicklung und Mediengestaltung anhand von analogen und digitalen Medienprodukten entdecken, analysieren und bewerten.

Hierbei werden

- Kategorien und Kriterien bei der Analyse und Bewertung von Produkten, architektonischen Gegenständen und Mediengestaltung (Zielgruppen, Ergonomie, Interface-Design, Einheitlichkeit etc.) berücksichtigt,
- Bedingungen, Verfahren und Werkzeuge zur Produktherstellung, Architektur und Medienproduktion erkannt und hinsichtlich ihrer Möglichkeiten und Zweckdienlichkeit analysiert und beurteilt,
- Produkte, architektonische Gegenstände und Medien unter Berücksichtigung der vorgenannten Bedingungen alternativ behandelt und neu bewertet.

### iv **Künstlerische Gestaltung**

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- Wahrnehmungen, Empfindungen, Kenntnisse, Erfahrungen und Vorstellungen/Antizipationen bildnerisch adäquat mit angemessenen materiellen und ästhetisch kontrollierten Gestaltungsmitteln umsetzen
- verschiedene Werkmittel im grafischen, malerischen, räumlich-plastischen, photo-graphischen oder filmischen Bereich kreativ und angemessen anwenden
- künstlerische Ordnungsprinzipien, Darstellungsformen und ihre Wirkungsqualitäten kennen und sie im Beziehungszusammenhang von Form, Inhalt, Ausdruck und Bedeutung bildwirksam und gestalterisch prägnant realisieren
- Wirklichkeitseindrücke strukturieren, bildnerisch klären und aufdecken/entblößen/verdeutlichen mit künstlerischen Mitteln wie Interpretation, Abstraktion, Verzerrung/Verfremdung, Assoziation usw.
- mit bildnerischen Mitteln anschauliche Strukturen beziehungsreich und integrativ zu entwerfen/entwickeln und zu realisieren – auch in gegenstandsfreien Gestaltungen (Konkretion)
- Gestaltungen an je bestimmten Bildfunktionen, Darstellungstendenzen und beabsichtigten Wirkungen (z.B. sachlich-objektiv, ausdruckschaft-subjektiv, symbolisierend, teilungsorientiert/politisch) ausrichten und passende Darstellungsmittel dafür einsetzen

### v **Medientechnik und -gestaltung**

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- Produktionswege und –ziele für Print-, Nonprint- und Cross-Media-Produkte unter Berücksichtigung der Integration analoger und digitaler Verfahren für Text, Bild, Grafik, Ton, Video und Interaktion differenzieren

- 
- Prinzipien und Verfahren zur Mediengestaltung (Scribble, Layout, Drehbuch, Storyboard o.Ä.) kennen und in geeigneter Weise zum Entwurf von Medienprodukten zielgerecht anwenden sowie auf neue Aufgabenstellungen und Probleme übertragen.
  - Qualitätskriterien der Medienherstellung bezogen auf Aussagequalität, Layout, Typographie, Farbgebung, Benutzerführung, Animation etc. kennen und auf Print-, Nonprint- (online und offline) und Cross-Media- Produkte anwenden.
  - Medien erstellen (Text, Bild, Grafik, Ton, Video und Interaktion o. Ä.) unter Berücksichtigung der Qualitätskriterien (Produktions- und Bearbeitungsverfahren, Datenformate etc.) für die gewählten Produktionswege und –ziele unter Verwendung geeigneter analoger und digitaler Werkzeuge.

#### **vi Produktgestaltung und Architektur**

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- Design- und Architekturgeschichte und -tendenzen und ihre wichtigsten Exponate von der Industrialisierung bis heute kennen, erkennen, einordnen und bewerten.
- Prinzipien von Design- und Architekturprozessen und Verfahren zur Produktgestaltung kennen und in geeigneten Entwurfsübungen gedanklich durchdringen sowie in eigenen Ideenansätzen nutzen und interpretieren.
- Kategorien und Kriterien zur qualitativen Beurteilung von Architektur und Produktgestaltung (Zielgruppen, Bedarf, Normen, Ergonomie, Benutzerführung etc.) berücksichtigen.
- Produktions- und Arbeitsplanungsüberlegungen anstellen.
- Unterschiedliche Entwicklungsstufen (Skizzen, räumliche und technische Zeichnungen, Renderings, Modelle u. Ä.) unter Verwendung der geeigneten manuellen und/oder computergestützten Werkzeuge visualisieren.

**vii** siehe Endnote vi