

# LEHRPLAN „Visuelle Mediengestaltung“

„Visuelle Mediengestaltung“ wird als zweijähriges Wahlpflichtfach mit jeweils zwei Wochenstunden geführt und ist mit 8 Themengebieten autonom für Schüler\*innen aller Zweige maturabel.

## 1. Bildungs- und Lehraufgaben:

Im Wahlpflichtfach sollen notwendige Kenntnisse und Fertigkeiten vermittelt werden, um mit visuellen Medien kritisch-reflexiv und kreativ-gestaltend umzugehen. Die Schulung visueller Ausdrucksfähigkeit und die Sensibilisierung für medienbedingte Gestaltungsmöglichkeiten sind allgemeine Ziele des Gegenstandes.

## 2. Didaktische Grundsätze

Nach einer technischen und inhaltlichen Einführungsphase arbeiten die Schüler\*innen vertiefend überwiegend an eigenen Projekten. Das Projektvorhaben können die Schüler\*innen auch in Partner- oder Gruppenarbeit konzipieren und durchführen. Mit den erlernten praktischen Fertigkeiten sind die Impulse der begleitenden theoretischen Reflexion zu einem präsentationsfähigen Ergebnis zu verarbeiten.

Die einzelnen Bereiche des Lehrstoffs werden wenn nötig auch übergreifend behandelt.

## Leistungsbeurteilung

Die Intensität der Auseinandersetzung mit den im Lehrstoff formulierten Gebieten bildet die wesentliche Grundlage der Leistungsbeurteilung. Die kreative, originelle Konzipierung und eine möglichst selbständige Arbeitsweise sowie Anwesenheit und Zeitplanung, die ein Finalisieren der Projekte ermöglichen, fließen ebenfalls in die Beurteilung ein.

## 3. Lehrstoff:

Auch bei Setzung eines Schwerpunktes aus einem Bereich, kann es zu einer notwendigen Integration von Aspekten aus den anderen Gebieten oder zu Überschneidungen kommen. Im viersemestrigen Wahlpflichtfach liegt in den ersten beiden Semestern der Schwerpunkt bei Fotografie und Bildbearbeitung, für das 3. und 4. Semester stehen weitere Bereiche zur Auswahl. Es wird davon entweder für jedes Semester einer gewählt oder Schüler\*innen und Lehrer\*in einigen sich auf einen Bereich, der in den zwei Semestern vertiefend durchgenommen wird. Die anderen Stoffgebiete müssen dabei nicht notwendigerweise behandelt werden.

## Semesterübergreifende Kompetenzen:

- Medien der visuellen Kommunikation analysieren, nach eigenen Vorstellungen produktiv nutzen und kreativ damit arbeiten können.
- Umfangreiche Prozesse in einer Projektarbeit zielorientiert strukturieren und sie in

- einem präsentationsfähigen Ergebnis abschließen können.
- Über künstlerische Werke, Formen der visuellen Kommunikation und eigene Arbeiten reflektieren und kommunizieren.
  - Spezifische Gestaltungsparameter und Codes der Medien kennen.
  - Über ethische Aspekte und Ideologien von Medienmanipulation und –nutzung reflektieren und eigene Verhaltensweisen hinterfragen.

## **Fotografie und Bildbearbeitung**

### 1. Semester

#### *Bildnerische Praxis:*

- Gestaltungsübungen zu Fotografie und digitaler Bildbearbeitung nachvollziehen und zunehmend selbständig bearbeiten.
- KI gezielt zur fotorealistischen Bildgenerierung nutzen
- Über die Reflexion von inhaltlichen Aufgaben und Gestaltungsaufgaben eigene Ideen für die bildnerische Praxis finden

#### *Reflexion:*

- Gestaltungs- und Manipulationsmöglichkeiten analoger und digitaler Fotografie und Bildbearbeitung bzw. Bildgenerierung kennen
- Technische Merkmale von Fotografien und digitalen Bildern kennen
- Theorie und Geschichte der analogen und digitalen Fotografie kennen

#### *Dokumentation und Präsentation*

- Ergebnisse der praktischen Arbeit und der theoretisch-reflektorischen Auseinandersetzung in exemplarischer Form zusammenstellen
- persönliche Leistungen und Entwicklungen dokumentieren

### 2. Semester

#### *Bildnerische Praxis:*

- Einstellungen von Fotoapparaten kennen
- Wichtige Schritte der Bildbearbeitung selbständig und zielorientiert anwenden
- Fotoausarbeitung und experimentelle Verfahren im Fotolabor kennen
- durch die Beschäftigung mit Themen, Techniken und künstlerischen Positionen aus den Bereichen Fotografie und Bildbearbeitung Ideen für die bildnerische Praxis finden

### *Reflexion:*

- Fotografien als Dokument, Inszenierung oder Generierung erkennen und beurteilen
- Künstlerische Positionen kennen und mit der eigenen bildnerischen Praxis in Beziehung bringen

### *Dokumentation und Präsentation:*

- Ergebnisse der praktischen Arbeit und der theoretisch-reflektorischen Auseinandersetzung in exemplarischer Form zusammenstellen und sichern
- persönliche Leistungen und Entwicklungen dokumentieren
- Geeignete Präsentationsformen für die eigene bildnerische Arbeit umsetzen

## **Grafik und Layout**

### Basisssemester

#### *Bildnerische Praxis:*

- Gestaltungsübungen zu Grafik und Layout nachvollziehen und zunehmend selbständig bearbeiten.
- Über die Reflexion von inhaltlichen Aufgaben und Gestaltungsaufgaben eigene Ideen für die bildnerische Praxis finden

#### *Reflexion:*

- Möglichkeiten von grafischen Gestaltungen kennen
- Vektorgrafiken und Pixelbilder unterscheiden können
- Theorie und Geschichte von Schrift und Grafikdesign kennen

#### *Dokumentation und Präsentation:*

- Ergebnisse der praktischen Arbeit und der theoretisch-reflektorischen Auseinandersetzung in exemplarischer Form zusammenstellen
- persönliche Leistungen und Entwicklungen dokumentieren

### vertiefendes Semester (optional)

#### *Bildnerische Praxis:*

- Wichtige Schritte der grafischen Gestaltung selbständig und zielorientiert anwenden
- durch die Beschäftigung mit Themen, Techniken und künstlerischen Positionen aus dem

Bereich Grafik Ideen für die bildnerische Praxis finden

*Reflexion:*

- Schriften und grafische Gestaltungen erkennen und beurteilen
- Positionen des Grafikdesigns kennen und mit der eigenen bildnerischen Praxis in Beziehung bringen

*Dokumentation und Präsentation:*

- Ergebnisse der praktischen Arbeit und der theoretisch-reflektorischen Auseinandersetzung in exemplarischer Form zusammenstellen und sichern
- persönliche Leistungen und Entwicklungen dokumentieren
- Geeignete Präsentationsformen für die eigene bildnerische Arbeit umsetzen

## **Film und Video**

Basissemester

*Bildnerische Praxis:*

- Grundlegende Funktionen von Film-/Videoaufnahme und -bearbeitung beherrschen
- Über die Reflexion von inhaltlichen Aufgaben und Gestaltungsaufgaben eigene Ideen für die filmische Praxis finden

*Reflexion:*

- Grundlegende Kriterien der Filmanalyse anwenden können
- Geschichte des Films in Grundzügen kennen

*Dokumentation und Präsentation:*

- Ergebnisse der praktischen Arbeit und der theoretisch-reflektorischen Auseinandersetzung in exemplarischer Form zusammenstellen
- persönliche Leistungen und Entwicklungen dokumentieren

Vertiefendes Semester (optional)

*Bildnerische Praxis:*

- Mittel der Filmgestaltung zielorientiert anwenden
- durch die Beschäftigung mit Techniken und Positionen aus den Bereichen Film und Video

Ideen für die bildnerische Praxis finden

*Reflexion:*

- Film und Video in ihren narrativen und experimentellen Formen kennen und analysieren
- Positionen des Filmgestaltens kennen und mit der eigenen bildnerischen Praxis in Beziehung bringen

*Dokumentation und Präsentation:*

- Ergebnisse der praktischen Arbeit und der theoretisch-reflektorischen Auseinandersetzung in exemplarischer Form zusammenstellen und sichern
- persönliche Leistungen und Entwicklungen dokumentieren
- Geeignete Präsentationsformen für die eigene bildnerische Arbeit umsetzen

## **Animation und Multimedia**

Basissemester

*Bildnerische Praxis:*

- Grundlegende Techniken der Animation beherrschen
- Über die Reflexion von inhaltlichen Aufgaben und Gestaltungsaufgaben eigene Ideen für die Praxis finden

*Reflexion:*

- Animation in ihrer Grundlage analysieren können
- Theorie und Geschichte von Animation kennen

*Dokumentation und Präsentation:*

- Ergebnisse der praktischen Arbeit und der theoretisch-reflektorischen Auseinandersetzung in exemplarischer Form zusammenstellen
- persönliche Leistungen und Entwicklungen dokumentieren

Vertiefendes Semester (optional)

*Bildnerische Praxis:*

- Verschiedene Animationstechniken zielorientiert anwenden
- durch die Beschäftigung mit Techniken und Positionen aus den Bereichen Animation und Multimedia Ideen für die bildnerische Praxis finden

### *Reflexion:*

- Verschiedene Animationsformen kennen und analysieren können
- Möglichkeiten des Gestaltens von Animationsfilmen kennen und mit der eigenen bildnerischen Praxis in Beziehung bringen

### *Dokumentation und Präsentation:*

- Ergebnisse der praktischen Arbeit und der theoretisch-reflektorischen Auseinandersetzung in exemplarischer Form zusammenstellen und sichern
- persönliche Leistungen und Entwicklungen dokumentieren
- Geeignete Präsentationsformen für die eigene bildnerische Arbeit umsetzen

## **Web:**

### Basissemester

#### *Bildnerische Praxis:*

- Mindestens eine Webanwendung beherrschen
- Über die Reflexion von inhaltlichen Aufgaben und Gestaltungsaufgaben eigene Ideen für die Praxis finden

### *Reflexion:*

- Formen der Webkommunikation kennen und nutzen
- Grundlegende Gestaltungsregeln des Webdesigns kennen

### *Dokumentation und Präsentation:*

- Ergebnisse der praktischen Arbeit und der theoretisch-reflektorischen Auseinandersetzung in exemplarischer Form zusammenstellen
- persönliche Leistungen und Entwicklungen im Web dokumentieren und sichern

### Vertiefendes Semester (optional)

#### *Bildnerische Praxis:*

- Selbständig Gestaltungsaufgaben in einer Webanwendung umsetzen
- durch die Beschäftigung mit Techniken und Positionen aus den Bereichen Web Ideen für die bildnerische Praxis finden

### *Reflexion:*

- Verschiedene Webanwendungen kennen und kritisch analysieren können
- Möglichkeiten des Gestaltens von Webseiten kennen und mit der eigenen bildnerischen Praxis in Beziehung bringen

### *Dokumentation und Präsentation:*

- Ergebnisse der praktischen Arbeit und der theoretisch-reflektorischen Auseinandersetzung in exemplarischer Form zusammenstellen und sichern
- persönliche Leistungen und Entwicklungen dokumentieren
- Geeignete Präsentationsformen für die eigene bildnerische Arbeit umsetzen

## **3-D:**

### Basissemester

#### *Bildnerische Praxis:*

- Kennenlernen eines CAD Programms und des 3-D Drucks
- Über die Reflexion von inhaltlichen Aufgaben und Gestaltungsaufgaben eigene Ideen für die Praxis finden

### *Reflexion:*

- Designregeln des 3-D Drucks kennen
- Grundlegende Gestaltungsregeln des CAD kennen

### *Dokumentation und Präsentation:*

- Ergebnisse der praktischen Arbeit und der theoretisch-reflektorischen Auseinandersetzung in exemplarischer Form zusammenstellen
- persönliche Leistungen und Entwicklungen dokumentieren und sichern

### Vertiefendes Semester (optional)

#### *Bildnerische Praxis:*

- Selbständig Designaufgaben umsetzen
- durch die Beschäftigung mit Techniken und Positionen aus den Bereichen 3-D Design Ideen für die bildnerische Praxis finden

*Reflexion:*

- Verschiedene Designzugänge kennen und analysieren können
- Möglichkeiten des Gestaltens von 3-D Objekten kennen und mit der eigenen bildnerischen Praxis in Beziehung bringen

*Dokumentation und Präsentation:*

- Ergebnisse der praktischen Arbeit und der theoretisch-reflektorischen Auseinandersetzung in exemplarischer Form zusammenstellen und sichern
- persönliche Leistungen und Entwicklungen dokumentieren
- Geeignete Präsentationsformen für die eigene bildnerische Arbeit umsetzen