Niedersächsischer Stoffverteilungs-plan für den Ausbildungsberuf **Mediengestalter Digital und Print**

ab August 2023

Stand 11/2022, Version 2

LF1: Ein Printprodukt nach Kundenvorgaben gestalten (Gew. 1, 80 h)

Kundenauftrag  
Briefing-Arten

*Re-Briefng, De-Briefing, Brand-Review-Meeting*

Szenario mit Angebot im Re-Briefing

(s. grobe Kalkulation)

Zielgruppe

Betriebliche Abläufe (Gestaltungsprozesse)

Arbeitsplan

*Tabellen, Schritte auflisten, z.B. Wie? Wer? Was? etc.*

Grundlagen Gestaltung

Gestaltgesetze Typographie-Grundlagen (Lesbarkeit)

Farbe

*Farbwirkung, Wahrnehmung, additive/subtraktive Farbmischung*

*Kontraste, Lesbarkeit*

Entwurfstechniken

*Scribble, Moodboard, Projekt*

Kriteriengeleitete Beurteilung

*Vgl. Lernsituationen: Szenario - Kundenreklamation, Kosten (siehe Szenario*

*mit Angebot im Re-Briefing*

Kunden-Präsentationen  
Teamarbeit  
Feedback-Techniken

LF 2: Ein digitales Medienprodukt nach Kundenvorgaben gestalten und realisieren (Gew. 1, 80 h)

Grundlagen des Internet, Dienste

*Protokolle (https) Client-Server,…)*

Workflow Digitalmedien

Gestaltung digitale Medien

*Trends (z. B. Material Design vs. Flat Design)*

*UI und UX*

*Konsistenz in Webseiten*

Typografie

Farbgestaltung

Mockups, Wireframes, Klickdummy

Bilder optimieren für digitale Medien

*Ladezeiten und Performance*

HTML Grundgerüst

*CSS Basics*

*Syntax*

*Selektoren, Klassen, IDs, Pseudoklassen*

*Farben (Hexadezimal, RGB, etc.)*

*Schrift (Schrifteinbettung)*

*Eigenschaften (position, inline, block etc.)*

*Box-Modell*

*Flexbox*

CSS Frameworks

LF 3: Daten crossmedial aufbereiten   
(Gew. 1, 80 h)

Dateiformate

*Pixel-/Vektordaten, Audio-/Videodaten*

Qualitätsformate/-parameter von Medienformaten

Grundlagen Rastertechnik

*Auflösung, Winkelung, Rasterweite, dpi, lpi, AM/FM*

Bilddatenberechnung

*ppi und Datentiefe*

Kompression

*verlustbehaftet, verlustfrei*

Farbräume, Farbigkeit

Datentiefe

Bitmap

Vektor und Vektorisieren

Metadaten

Kontraste und Helligkeiten

Bildmontage und Freisteller

Datenspeicherung (lokal/extern), Backup/Datensicherung

Datenübertragung

*Schnittstellen, Berechnungen, Kabeltypen, WLAN, Übertragungstechnologien, IP-­Adressen*

Fontformate, Schriftverwaltung, Schriftlizenzen

Textcodierung (ASCII, Unicode, UTF8/16)

Medienrecht

LF 4: Daten crossmedial ausgeben

(Gew. 1, 80 h)

Datenausgabe/Ausgabeverfahren

*Einteilungsbogen*

*Druckformherstellung*

*RIP*

Druck(-verfahren)

*Raster*

*Druckverfahren: Offsetdruck, Tiefdruck, Flexodruck, Siebdruck, Tampondruck, Digitaldruckverfahren*

*Erkennungsmerkmale*

*Arbeitsschutz*

Weiterverarbeitung

*Falz-, Heft- Bindearten*

*Maschinen der Druckverarbeitung*

*Schneiden*

*Spezielle Weiterverarbeitungstechniken Rillen, Ritzen, Nuten, Bohren, etc.*

Drucksubstrate

*Herstellungsprozess*

*Bedruckstoffarten (Papier, Karton, Folien etc.)*

*Umweltaspekte (Siegel, Zeichen)*

*DIN-Formate*

*Papierberechnung*

Vergleich: Print vs. Digital

*Vergleich hinsichtlich wirtschaftlicher, qualitativer, nachhaltiger Gesichtspunkte*

*Ggf. vergleichende Aspekte mit LF3*

Digitale Datenausgabe

*z.B. interaktive PDFs*

2. Ausbildungsjahr

LF 5: Ein Printprodukt konzipieren, gestalten und realisieren (Gew. 2, 80 h)

Arbeits- und Auftragsplanung

*Arbeitsplanerstellung*

*Entwurfstechniken*

*Nachhaltigkeit*

*Checklisten, Arbeitsanweisungen*

*Digitales Datenhandling*

*Beurteilungskriterien komplexer Printprodukte*

Bilder gestalten, erfassen und bearbeiten

*Einstellungsebenen*

*Masken*

*Gradation*

*Bildwirkung*

*Bildausschnitt*

*Bildgestaltung*

*Bilddatenkonvertierung*

*Persönlichkeitsrechte*

*Nutzungsrechte*

*Bildrechte*

*Rechtsquellen*

*Composing*

*Bild- und Grafikbearbeitung*

*Fotografische Aufnahmetechniken*

Typografie und Layout

*Gestaltungsraster*

*Satzarten*

*Typografie*

*Gestaltungskonzept*

Digitales Datenhandling

*Profilwarnungen*

*Farbvoreinstellungen*

*Farbprofile*

*Farbsysteme*

Druckausgabe

*Ausschießen*

*Preflight-Profile*

*Ausgabetechniken*

*Dummy*

*Druckveredelung*

*Weiterverarbeitung*

Reflexion

*Ökologisch*

*Ökonomisch*

*Qualitativ*

LF 6: Ein digitales Medienprodukt konzipieren, gestalten und realisieren (Gew. 2, 80 h)

Gestaltung responsiver Webseiten

mobile first (progressive enhancement)

User interface, User Experience

Mobile-first-Prinzip der Gestaltung

*progressive enhancement*

Bildseitenverhältnis, Auflösung

Media Queries

*Breakpoints*

*Gridlayout Modell*

*Selektoren, z. B. Nachfahren, Nachbar, Kind*

*Relative Einheiten (vw, vh, em, rem)*

Typografie in responsiven Webdesign

*Zeilenlänge, Schriftgröße*

SEO

W3C Standards

JavaScript

Hamburger, Formularvalidierung

Validität (W3C)

Recht: DSGVO, Barrierefreiheit

**Z W I S C H E N P R Ü F U N G**

LF 7: Medien aus Datenquellen zu einem Medienprodukt zusammenführen

(Gew. 1, 40 h)

Struktur von Daten analysieren

*z.B. Aufbau von Adressen, …*

Datenaustauschformate (.CSV, .XML)

Datenzusammenführung

*In Office- und Layoutprogrammen Musterseiten*

Umgang mit Datensätzen

*atomare Datenhaltung, Redundanzverbot, Datenkonsistenz*

Bildverarbeitung bei automatisierter Datenzusammenführung

*Relative und absolute Pfade*

Struktur von Daten analysieren (Metadaten)

Copyright

Dateiexport aus Indesign – PDF-Standards

LF 8: Ein Logo entwickeln und in einem Gestaltungskonzept projektorientiert umsetzen (Gew. 2, 80 h)

Kundenbriefing

Situationsanalyse/Umfeld-/Konkurrenzanalyse

Projektmanagement

*Zeit- und Meilensteinplan*

*Projektmanagement-Tools*

Corporate Design CD

Zielgruppenanalyse

Kommunikation über Zeichen

*Zeichenkategorien (Ikon, Index und Symbol, Piktogramm, Icon, Logo)*

Semiotik

Logo

*Arten: Wortmarke, Wortbildmarke, Signet/Bildmarke, Buchstabenzeichen, Zahlenzeichen*

*räumliche Wirkung von Logos (2D, 3D)*

*Logoaufbauprinzipien (Log, Schub, Star, Anker, Triebwagen und Insel)*

*technische und gestalterische Aspekte*

Markenrecht

*Urheberrechte, Schutzrechte*

Kreativitätstechniken

Anwenden digitaler Planungswerkzeuge

Geschäftsausstattungen

*Vorgaben, DIN-Normen*

3. Ausbildungsjahr

FR Projektmanagement [PM]

LF 9a: Marketingmaßnahmen entwickeln (Gew. 2, 80 h)

LF 10a: Betriebliche Arbeitssprozesse organisieren (Gew. 2, 80 h)

LF 11a: Projekte konzipieren und organisieren (Gew. 3, 120 h)

*Entwickeln und Durchführen eines Projekts. Folgende zusätzliche Inhalte werden empfohlen:*

FR Designkonzeption [DK]

LF 9b: Kundenwünsche analysieren und Entwürfe realisieren (Gew. 2, 80 h)

Kundenanalyse

Handlungsschritte (Projektmanagement)

Zielgruppenanalyse

Werbebotschaft

Marketingziele

Marktstrategie

Entwurfsideen, Scribbles

Arbeitsplatzkosten

Kapazitätsplanung

Preiskalkulationen

Umsetzung der Entwürfe in branchenüblicher Software

Tabellensatz

Präsentationstechniken

LF 10b: Medienübergreifende Gestaltungsideen entwickeln und visualisieren (Gew. 2, 80 h)

POI, POS

Intramediale Serienfähigkeit

Intermediale Serienfähigkeit

Gestaltungsplanung

Leitidee

Copy Strategy

LF 11b: Ein Designkonzept projektorientiert entwickeln, visualisieren und präsentieren (Gew. 3, 120 h)

*Entwickeln und Durchführen eines Projekts. Folgende zusätzliche Inhalte werden empfohlen:*

Prototypen (filmisch und illustrativ)

Produktmuster

Präsentationsgespräch

Qualitätssicherung: Design Manual

3D- und immersive Visualisierung

Erstellung Designkonzept

Deutsch/Kommunikation:   
Kommunikationsstrategien und Störungen im   
Kommunikationsprozess

FR Printmedien [PR]

LF 9c: Qualitätsstandards umsetzen

(Gew. 2, 80 h)

Prozessstandard Offset

*Kontrollelemente*

Prozessstandard Digitaldruck

Medienstandard

*Medienkeil*

PDF

Messtechnik

*Unterschied Farbmessung–Dichtemessung*

*Densitometer*

*Raster (Wdh.)*

*Druckkennlinien*

*Volltondichte*

*integrale Dichte (Tonwertdichte)*

*optisch wirksamer Flächendeckungsgrad Lichtfang*

*Kalibration*

*Messunterlagen*

*Spektralfotometer (s LF 10c) Messbedingungen*

*OBA*

*Farbabweichungen Delta E)*

*LCh*

LF 10c: Farbmanagement anwenden

(Gew. 2, 80 h)

Fehleranalyse

Faktoren der Farbwahrnehmung

*Beleuchtung*

*Normlicht*

*Farbtemperatur*

*Betrachtungswinkel*

*Simultankontrast*

*persönliche Farbwahrnehmung*

Faktoren der Farbwiedergabe beim Ausgabemedium

*Bedruckstoff*

*Druckverfahren*

*Rasterart*

Arbeitsplatzoptimierung

*Monitorplatzierung im Raum*

*Raumausstattung*

*Monitorergonomie*

*Raumbeleuchtung*

*Monitormodell*

*Monitorkalibrierung*

Softproof erstellen und mit analoger Testform abgleichen

Farbräume und ihre Funktionsweise

*RGB*

*CMYK*

*CIE / CIELab*

*HSB*

Workflow und Schnittstellen der Datenübergabe und Farbkommunikation

*Eingabe: Kamera, Scanner, Handy*

*Verarbeitung: PC*

*Ausgabe: Monitor, Digitaldrucker, Druckmaschine*

Farbraumtransformationen

*Quellprofile*

*Zielprofile*

*Farbverbindungsfarbraum*

*PCS*

Farbprofilklassen

*Eingabeprofile*

*Ausgabeprofile*

*Monitorprofile*

*Device-Link*

Verwenden in der Software (PS, Bridge)

*Arbeitsfarbräume (konkrete Profile)*

*Farbmanagementrichtlinien*

*Umgang mit unterschiedlichen Profilen*

*Konvertierungsoptionen*

*Rendering Intents*

ICC-Standard-Druckprofile

*eci.org*

Profile und ihre Eigenschaften

*Tonwertzuwachs*

*Bunt-Unbuntaufbau*

*UCR, GCR, UCA*

*Maximaler Farbauftrag*

Proofs / Proofarten:

*Soft- und Hardproof*

*Contractproof*

*Formproof*

*Standproof*

Lichtarten und Abmusterungsbedingungen:

*Normlicht D50 D65*

*Fluoreszenz (Schwarzlicht)*

*Hintergrund*

*Normalbeobachter*

*Metamerie*

LF 11c: Ein Printmedienprojekt realisieren (Gew. 3, 120 h)

*Entwickeln und Durchführen eines Projekts. Folgende zusätzliche Inhalte werden empfohlen:*

Arbeitsplan

Infografiken

Tabellen

Stapelverarbeitung

Ausschießen

Preflight

Ausgabesysteme

RIP

Bebilderung

Proof (s. 10c)

Datenarchivierung

FR Digitalmedien [D]

LF 9d: Content-Management-Systeme nutzen (Gew. 2, 80 h)

Features und technische Anforderungen branchenüblicher CMS-Systeme

Einrichten einer lokalen Serverumgebung (XAMPP/ MAMP, SQL, PHP)

*Wordpress-Installation*

Überblick über Front- und Backend

Inhalte einpflegen und aktualisieren

Unterschied Beiträge und Seiten

Themes anpassen

Menu anpassen

Layoutentwürfe und Protoypen erstellen

Inhalte einpflegen und aktualisieren

all-in-one-Themes (wie z.B. Blocksy, Divi… ) konfigurieren

passende Plugins vergleichen und implementieren

agiles Projektmanagement

LF 10d: Interaktivität gestalten und realisieren (Gew. 2, 80 h)

LF 11d: Ein digitales Medienprojekt realiseren (Gew. 3, 120 h)

*Entwickeln und Durchführen eines Projekts. Folgende zusätzliche Inhalte werden empfohlen:*