

# Rahmenlehrplan Mediengestalter/in Digital und Print

<b>1. Ausbildungsjahr</b> 320 Stunden Fachtheorie				
<b>1 Lernfeld</b> Den Medienbetrieb und seine Produkte präsentieren  40 Stunden	<b>2 Lernfeld</b> Medienprodukte typografisch gestalten  60 Stunden	<b>3 Lernfeld</b> Ausgabedateien Druckverfahrensorientierterstellen  80 Stunden	<b>4 Lernfeld</b> Computerarbeitsplatz und Netzwerke nutzen, pflegen und konfigurieren  60 Stunden	<b>5 Lernfeld</b> Eine Website gestalten und realisieren  80 Stunden
<b>2. Ausbildungsjahr</b> 280 Stunden Fachtheorie				
<b>6 Lernfeld</b> Bilder gestalten, erfassen und bearbeiten  80 Stunden	<b>7 Lernfeld</b> Daten für verschiedene Ausgabeprozesse Aufbereiten  60 Stunden	<b>8 Lernfeld</b> Medien datenbankgestützt Erstellen  60 Stunden	<b>9 Lernfeld</b> Logos entwickeln und Corporate Design umsetzen  80 Stunden	
<b>3. Ausbildungsjahr</b> 280 Stunden Fachtheorie in einer der drei Fachrichtungen				
<b>Beratung und Planung</b>		<b>Konzeption und Visualisierung</b>		<b>Gestaltung und Technik</b>
<b>Lernfeld 10a + 10b</b> Kunden beraten und Marketingziele bestimmen  80 Stunden		<b>Lernfeld 10c + 10d</b> Medienelemente gestaltungsorientiert integrieren  80 Stunden		
<b>Lernfeld 11a + 11b</b> Medienprodukte konzipieren und präsentieren  80 Stunden		<b>Lernfeld 11c + 11d</b> Ein Medienprojekt realisieren  80 Stunden		
<b>Lernfeld 12a M-BP</b> Druckprodukte planen und kalkulieren  80 Stunden	<b>Lernfeld 12b M-KV</b> Printmedien gestalten und Grafiken erstellen  80 Stunden	<b>Lernfeld 12c M-GTP</b> Farbmanagement nutzen und pflegen  60 Stunden	<b>Lernfeld 12d M-GTD</b> Dynamische Websites konzipieren und programmieren  60 Stunden	
<b>Lernfeld 13a M-BP</b> Digitalmedienprodukte planen und kalkulieren  40 Stunden	<b>Lernfeld 13b M-BP</b> Konzeptionen für Digitalmedien gestalterisch Umsetzen  40 Stunden	<b>Lernfeld 13c M-GTP</b> Ausgabetechnik nutzen  60 Stunden	<b>Lernfeld 13d M-GTD</b> Digitalmedien gestalten und bearbeiten  60 Stunden	

# Lernfeld 1

## Den Medienbetrieb und seine Produkte präsentieren

1. Ausbildungsjahr – Zeitrhythmuswert: 40 Stunden

### Ziel:

Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihre Betriebe und visualisieren deren Produkte und Organisationsformen.  
Sie bestimmen ihre Position innerhalb der Unternehmensorganisation und setzen sie in Beziehung zu anderen Berufen der Medienbranche. Dabei erkennen sie die Notwendigkeit der verantwortungsbewussten Zusammenarbeit aller Beteiligten in Kreation und Produktion.  
Die Schülerinnen und Schüler nutzen unterschiedliche Möglichkeiten der Informationsbeschaffung. Informationen bereiten sie mediengerecht auf und präsentieren sie im Plenum. Dazu wählen sie eine

Präsentationsform aus. Sie reflektieren ihr Auftreten und gehen konstruktiv mit Kritik um. Sie nutzen ihre Kenntnisse über grundlegende Funktionen von Marketing und Werbung, um die Wirkung von Medien im öffentlichen Umfeld zu bestimmen.  
Sie verschaffen sich einen Überblick über die für den Einsatz von Medien relevanten gesetzlichen Grundlagen.  
Sie analysieren die entstehenden Kosten eines typischen Produktionsprozesses und ermitteln die daraus folgenden Faktoren für die Kalkulation von Aufträgen.

### Inhalte:

Literaturrecherche, Internetrecherche, Interview  
infografische Gestaltung  
Präsentationstechniken  
Präsentationssoftware  
verbale und nonverbale Kommunikation

Printmedien, Digitalmedien, Radio, TV,  
Werbemittel  
Urheberrechte, Verwertungsrechte  
Kostenarten

---

Kosten/Kalkulation:

### MG können sich Informationen über die Medienwirtschaft beschaffen und mediengerecht präsentieren.

infografische Gestaltung, Präsentationstechniken, Präsentationssoftware verbale und nonverbale Kommunikation,

Thema Präsentation:

LF01: Arten, Mittel, Kommunikation  
Kommunikation: Modell Schulz von Thun  
Mittel: Tafel, Mappe, Pappe, Merktzettel, PPT,

LF02: Gestaltung (PPT, Mappe)  
LF09: Kundenorientierung (Argumentieren, Verkaufen)  
LF10c: Projektkonzeption

MG können sich Informationen über den Betrieb beschaffen und mediengerecht präsentieren.

MG können ihre Position in der Wirtschaft und im Betrieb bestimmen.

MG können sich einen Überblick über die für den Einsatz von Medien relevanten gesetzlichen Grundlagen verschaffen.

MG können die Wirkung von Medien im öffentlichen Umfeld bestimmen.

Printmedien, Digitalmedien, Radio, TV, Werbemittel  
Werbemittel : Einkaufszentrum besichtigen, Werbemittel auflisten

MG können die Kosten eines typischen Produktionsprozess ermitteln.

Kostenarten: Fertigungskosten, Einzelkosten, Gemeinkosten,

Phasen:

1. Betriebsstruktur (Infografik)
2. Präsentation (+Kommunikation)
3. Medienanalyse (Einkaufszentrum)
4. Werberecht (wo was steht)
5. Kosten (Preise für Werbemittel, Produktionskosten)

## Lernfeld 2

### Medienprodukte typografisch gestalten

1. Ausbildungsjahr – Zeitrhythmuswert: 60 Stunden

#### Ziel:

Die Schülerinnen und Schüler gestalten Medienprodukte nach Vorgaben. Sie analysieren die gestalterischen und technischen Vorgaben eines Kundenbriefings. Medienprodukte konzipieren sie zielgruppenbezogen, sammeln Gestaltungsideen und arbeiten dazu mit unterschiedlichen Kreativitätstechniken. Gestaltungsideen setzen sie individuell um und vertreten ihre Entwürfe vor der Gruppe. Sie erstellen Scribbles, berücksichtigen gestalterische Grundregeln und wenden sie bei der Gestaltung von Digitalmedien und Printmedien an. Sie gliedern Formate und Flächen, entwickeln und berechnen produktbezogene Gestaltungsraster.

Sie setzen Farbe als Gestaltungsmittel ein. Sie wählen Bilder und Bildausschnitte themenbezogen aus und setzen sie gestaltungsorientiert im Layout ein. Schriften unterscheiden sie stilistisch und historisch und wählen sie produktbezogen aus. Texte gestalten und optimieren sie hinsichtlich ihrer Funktionalität und Lesbarkeit. Dabei nutzen sie die gestalterischen Möglichkeiten der Fontformate. Sie präsentieren und begründen ihr Gestaltungskonzept. Die Gestaltungsentwürfe arbeiten sie mit branchentypischen Anwendungsprogrammen produktionsreif aus. Abschließend reflektieren sie ihr Ergebnis im Hinblick auf Vorgaben, Ästhetik und Produktion.

#### Inhalte:

Kontrast und Rhythmus

Mikro- und Makrotypografie

Farbwirkung

Blickführung

Bewertungskriterien für

Gestaltung und Präsentation

---

MG können ein Medienprodukt nach Vorgaben gestalten.

MG können ein Kundenauftrag verstehen und ihre Gestaltungsideen daraufhin abstimmen.

MG können eine Gestaltungsidee zielgruppenorientiert entwickeln.

MG können Scribbles ihrer Gestaltungsentwürfe erstellen.

MG können die gelernten Gestaltungsregeln in ihren Entwurf einbeziehen.

MG können ein Gestaltungsraster produktbezogen berechnen und gestalten.

MG können Proportionsverhältnisse z. B. Golden Schnitt anwenden.

MG können Formen und Flächen gliedern.

MG können Schriftklassifikationen unterscheiden und Schriften produkt- bzw. Zielgruppenorientiert einsetzen.

MG können die Regeln der Mikro- und Makrotypografie anwenden.

MG können Texte nach den Kriterien der Lesbarkeit und Funktionalität gestalten.

MG können die Möglichkeiten der Fontformate in ihrer Gestaltung nutzen.

MG können ihr Gestaltungskonzept präsentieren und ihre Entscheidungen begründen.

MG können ihre Gestaltungsentwürfe und die Gestaltungsentwürfe von anderen reflektieren.

MG können ihre Gestaltungsentwürfe mit den branchentypischen Programmen erstellen.

MG können Grundelemente der Gestaltung unter Berücksichtigung der Gestaltgesetz einsetzen.

MG kennen die DIN Formate A, B, C

MG können ihre Gestaltungsentwürfe argumentativ umsetzen und präsentieren und wenden dabei die Präsentationskenntnisse aus LFO1 an.

## Lernfeld 3

### Ausgabedateien druckverfahrensorientiert erstellen

1. Ausbildungsjahr – Zeitrictwert: 80 Stunden

#### Ziel:

Die Schülerinnen und Schüler informieren sich über die Verarbeitungsstufen eines Printproduktes und erstellen verfahrensorientierte Ausgabedateien. Sie analysieren die Schnittstellen des Produktionsprozesses und finden mögliche Fehlerquellen in der Informationsübermittlung. Um die Vollständigkeit und Richtigkeit der Daten zu überprüfen, entwickeln sie gemeinsam Checklisten und wenden sie an. Sie wählen die zur Produktion notwendigen technischen Mittel unter produktionsspezifischen und wirtschaftlichen Aspekten aus. Die Hauptdruckverfahren mit der entsprechenden Druckformherstellung grenzen sie voneinander ab. Aus den besonderen verfahrensspezifischen Anforderungen der einzelnen Druckverfahren definieren sie Vorgaben für die Druckvorstufe. Die Schülerinnen und Schüler beschaffen sich Informationen zu Bestandteilen und

Herstellungsverfahren von Papier, unterscheiden die verschiedenen Papiersorten und wählen sie produkt- und verfahrensadäquat aus. Sie beachten die verfahrenstechnischen Vorgaben und die gestalterischen Möglichkeiten der Druckweiterverarbeitung und der Druckveredelung. Texte, Bilder und Grafiken integrieren sie nach Layoutvorgaben. Sie schießen die Seiten aus und positionieren die Hilfszeichen und Kontrollelemente auf der Montage. Sie überprüfen die Vollständigkeit sowie die Produktionssicherheit der Daten und erstellen eine drucktechnisch korrekte Layoutdatei. Nach Vorgaben erstellen sie eine PDF-Ausgabedatei. Für die Durchführung und Dokumentation nutzen sie Datenverarbeitungssysteme mit branchentypischer Software.

#### Inhalte:

Auftragsdaten  
Heft- und Bindearten  
Farbmischsysteme  
Falzen

Rasterung  
Papierberechnung  
Densitometrie  
Produktionskostenberechn.

Dateiformate  
Proof  
Preflight

---

MG können die 4 unterschiedlichen Digitaldruckverfahren unterscheiden.  
MG können eine Checkliste über die Vollständigkeit der Daten erstellen.  
MG können die Schnittstellen im Produktionsprozess erklären und mögliche Fehlerquellen finden.  
MG können Papiersorten druck- und verfahrensadäquat auswählen.  
MG können das Verfahren zur Papiergewinnung erklären.  
MG können Papierrohstoffe und Hilfsstoffe den Güteklassen zuordnen.  
MG können autotypische Rasterung erklären und das FM- und das AM-Raster unterscheiden.  
MG können produktionsspezifische Besonderheiten bei der Weiterverarbeitung gestalterisch im Layout umsetzen.  
MG können verfahrenstechnische Vorgaben einhalten.  
MG kennen Arten der Papierveredelung (Streichverfahren, Satinieren, Guss, Färben)  
MG kennen Arten der Druckveredelung (Stanzten, Lackieren, Prägen, Laminieren, Beflockung etc.)  
MG können einen 16-seitigen Prospekt ausschießen.  
MG kennen unterschiedliche Falzungen, Falzarten und Bindearten.  
MG können eine einfache Nutzenberechnung durchführen.  
MG können die erforderlichen Kontrollelemente und Hilfszeichen korrekt einfügen.  
MG kennen die DIN-Formate und Rohformate für Druckerzeugnisse.  
MG können eine druckreife PDF-Datei erstellen.

## Lernfeld 4

### Computerarbeitsplatz und Netzwerke nutzen, pflegen und konfigurieren

1. Ausbildungsjahr – Zeitrictwert: 60 Stunden

#### Ziel:

Die Schülerinnen und Schüler nutzen Computersysteme in Netzwerkumgebungen und passen sie den betrieblichen Erfordernissen an. Sie informieren sich über technische Spezifika von Hardwarekomponenten und wählen diese unter technischen und betriebswirtschaftlichen Gesichtspunkten aus. Die Schülerinnen und Schüler kalibrieren Monitore, installieren Software und Schriften und beachten Lizenzbestimmungen der Hersteller. Sie verwalten und pflegen lokale Speichermedien und nutzen unterschiedliche Verfahren zur Datensicherung. Bei der Arbeit mit verschiedenen Betriebssystemen beachten sie die Besonderheiten der Dateiverwaltung. Sie nutzen die Ressourcen des Betriebssystems und passen sie dem Aufgabengebiet entsprechend an. Im Team planen sie ein

Nutzerkonzept und verwalten verschiedene Benutzer und Gruppen im Netzwerk. Die Schülerinnen und Schüler binden einzelne Arbeitsplätze in das lokale Netz ein. Sie konfigurieren die Arbeitsplätze für die Nutzung zur Verfügung stehender Netzwerkressourcen und des Internets. Dabei treffen sie notwendige Sicherheitsmaßnahmen und überprüfen und aktualisieren diese regelmäßig. Die Schülerinnen und Schüler kommunizieren und recherchieren im Internet und nutzen verschiedene Möglichkeiten des Datentransfers. Dabei verwenden sie englische Fachbegriffe. Sie stellen die Einsatzbereitschaft von Computersystemen sicher, berücksichtigen die Normen, Vorschriften und Regeln zum Arbeitsschutz und zur Unfallverhütung und übernehmen dafür die Verantwortung.

#### Inhalte:

Fontformate  
binäres Zahlensystem

Datenübertragungsraten  
Netzwerkprotokolle

Switch, Router, Proxy

---

MG können Hardwarekomponenten für ein Computersystem auswählen.  
MG können Monitore kalibrieren.  
MG können lokale Speichermedien verwalten und pflegen.  
MG können Schriften installieren und verwalten.  
MG kennen die Grundlagen der Technologie digitaler Schriften (Truetype, Opentype, Vektor und Bitmap).  
MG können einzelne Arbeitsplätze in das lokale Netz einbinden.  
MG kennen die Grundlagen von ISDN und DSL.  
MG können die unterschiedlichen Topologien und Netzwerktypen erklären.  
MG kennen das OSI-Schichtenmodell.  
MG können die Arbeitsplätze für die Nutzung von Netzwerkressourcen konfigurieren.  
MG können die Arbeitsplätze für die Nutzung des Internets konfigurieren.  
MG können die Einsatzbereitschaft von Computersystemen sicherstellen.  
MG können Daten sichern.  
MG können mit der Dateiverwaltung verschiedener Betriebssystemen arbeiten.  
MG können das EVA-Prinzip erklären.  
MG können die Begriffe digital und binär voneinander abgrenzen.  
MG können den Datenfluss binärer Daten im Computer nachvollziehen.  
MG kennen den Unterschied von analogen und digitalen Daten.  
MG kennen das Grundprinzip einer Digitalisierung und können Beispiele nennen.  
MG können Datenmengen berechnen.  
MG können Datenübertragungsraten berechnen.  
MG können Dezimal-, Dual- und Hexadezimalzahlen umrechnen.  
MG kennen die Darstellung der Speicherung von Textdaten und Pixelgrafiken.  
MG können einen Vergleich über zwei Rechnerangebote (Preis, Leistung) erstellen.  
MG wissen über die Hardwarekomponenten Bescheid (Mainboard, Prozessor, CPU, Speicher, Schnittstellen, optische und magnetische Datenspeicher, Monitore, Ausgabegeräte, Betriebssysteme)

# Lernfeld 5

## Eine Website gestalten und realisieren

1. Ausbildungsjahr – Zeitrhythmuswert: 80 Stunden

### Ziel:

Die Schülerinnen und Schüler erstellen nach Vorgaben eine Website. Die Verzeichnis- und Navigationsstruktur des Auftritts planen sie unter dem Gesichtspunkt der ökonomischen Pflanzbarkeit und der Benutzerfreundlichkeit. Hierbei berücksichtigen sie unterschiedliche Zielgruppen.

Die Schülerinnen und Schüler entwerfen die einzelnen Webseiten unter Beachtung der Gestaltungsmittel Typografie, Farbwahl und Flächenaufteilung. Bilder und Grafiken wählen sie unter gestalterischen Gesichtspunkten zweckorientiert aus und bereiten sie webgerecht auf. Sie achten dabei auf Ästhetik und Kommunikationsziel. Sie konzipieren und realisieren Animationen mit branchenspezifischer Software und integrieren die Ergebnisse in die

Website. Eigene und fremde Ideen reflektieren sie konstruktiv und kritisch. Sie überprüfen ihre Entwürfe anhand der Vorgaben und präsentieren diese.

Zur Strukturierung und Gestaltung der einzelnen Seiten setzen sie vom W3C standardisierte Sprachen ein. Sie analysieren den Quelltext dieser Seiten, korrigieren ihn hinsichtlich der aktuell gültigen Standards und führen nach Vorgaben Änderungen durch. Zu diesem Zweck setzen sie entsprechende Referenzen, auch in englischer Sprache, als Hilfe ein.

Die erstellten Webseiten überprüfen sie in unterschiedlichen Browsern und optimieren sie. Bei der Veröffentlichung der Site beachten sie technische, wirtschaftliche und rechtliche Aspekte.

### Inhalte:

Dateinamenskonvention  
Blickführung  
Gestaltungsraster  
Bildschirmauflösung

Usability  
Animationsarten  
DNS, ICANN, DENIC  
Webhosting

Namensrecht  
Impressum

---

MG können einzelne Webseiten unter Beachtung der Gestaltungsmittel Typografie, Farbwahl und Flächenaufteilung gestalten

MG können ihre Gestaltungsentwürfe präsentieren.

MG können nach Vorgaben eine Website mit einer vom W3C standardisierte Sprache erstellen (HTML-Kurs und z. B. Phase 5, SelfHTML.org).

MG können den Quelltext einer Website analysieren.

MG können Bilder und Grafiken unter gestalterischen Gesichtspunkten zweckorientiert auswählen und webgerecht aufbereiten.

MG können eine Website unter den Aspekten der Usability analysieren.

MG können eine Website unter den Aspekten der Usability erstellen.

MG können die rechtlichen Vorschriften für die Veröffentlichung einer Website beachten.

MG können eine einfache Animation in GIF und Flash erstellen (Titanicunglück).

MG können ihre Animation in ihre Website integrieren.

MG können eine Site veröffentlichen.

MG kennen den Unterschied von statischen und dynamischen Websites.

MG können die Organisationen des Internets nennen und ihre Aufgaben erklären.

MG können die Funktionsweise von Suchmaschinen erläutern und ihre Websites dahingehend optimieren.

MG können unterschiedliche Browser nennen und ihre Website in diesen testen.

# Lernfeld 6

## Bilder gestalten, erfassen und bearbeiten

2. Ausbildungsjahr – Zeitrictwert: 80 Stunden

### Ziel:

Die Schülerinnen und Schüler analysieren Bilder unter gestalterischen Aspekten und stellen Bezüge zwischen Inhalt, Gestaltung und Bildwirkung her.

Sie erfassen Bilder und bereiten Bilddaten für Medienprodukte auf.

Sie wählen Motiv und Bildausschnitt unter Berücksichtigung von Zielgruppe, Kommunikationszielen und Grundsätzen der Bildwahrnehmung. Sie beachten die Auswirkungen fotografischer Aufnahmetechnik auf die Bildgestaltung und wenden sie bei der Aufnahme eigener Bilder an.

Zur Erfassung von Bildern wählen sie geeignete Eingabegeräte, nehmen die notwendigen Einstellungen vor und erschließen sich dafür englischsprachige Informationen. Sie berücksichtigen die Qualitätskriterien von Bilddateien und berechnen Datenmengen und Bildauflösungen. Bei der Bilddatenübernahme

beachten sie technische Parameter und geltende rechtliche Bestimmungen.

Sie wählen auftragsbezogenen Arbeits- und Ausgabefarbräume, versehen Bilddateien mit Ausgabeprofilen und beurteilen das Ergebnis anhand eines Softproofs.

Ausgehend von Verwendungszweck, Qualitätsanforderung und gewünschter Bildaussage formulieren sie die Schritte der Bildbearbeitung. Sie diskutieren ihre Entscheidungen und führen die Korrekturen, Modifizierungen und Montagen im Bildbearbeitungsprogramm fachgerecht aus.

Sie wählen geeignete Dateiformate für Speicherung und Ausgabe der Bilder und kontrollieren die Ergebnisse.

Anhand ihrer Dokumentation reflektieren sie die Arbeitsschritte in Bezug auf Qualität und Effektivität.

### Inhalte:

Bildkommunikation, -wirkung und -aufbau  
Bildebenen  
Blick- und Lichtführung  
Tiefenschärfe

Urheberrecht, Verwertungsrecht, Recht am eigenen Bild  
Aufbau von Digitalkamera und Scanner

Sensortechnik, A/D-Wandlung, Weißabgleich, Bildrauschen  
Tonwertkorrektur  
Freistellen  
Bildinterpolation

---

MG können Bilder erfassen

MG können geeignete Dateiformate für Speicherung und Ausgabe der Bilder auswählen.

MG können die Datenmenge von Bilddateien berechnen

MG können fotografische Bilder aufnehmen

MG können Bilder analysieren

MG können Bilder speichern

MG können Bilddateien mit Ausgabeprofilen versehen

MG können Korrekturen, Modifizierungen und Montagen im Bildbearbeitungsprogramm ausführen.

MG können ein Softproof erstellen

MG können die Schritte der Bildbearbeitung dokumentieren

MG können urheberrechtliche Situationen und Bedingungen bezüglich Bildern, Texten, Grafiken und anderen Medien beurteilen und anwenden (Siehe Kompendium - Kapitel Urheberrecht)

## Lernfeld 7

### Daten für verschiedene Ausgabeprozesse aufbereiten

2. Ausbildungsjahr – Zeitrichtwert: 60 Stunden

#### Ziel:

Die Schülerinnen und Schüler übernehmen und bearbeiten Daten und erstellen Ausgabedateien für Digital- und Printmedien unter Berücksichtigung verfahrenstechnischer und wirtschaftlicher Aspekte.  
Sie überprüfen Text-, Bild- und Grafikdateien auf Integrationsfähigkeit in Print- und Digitalmedien. Sie beachten dabei gültige Normen und

Standards. Für die Bearbeitung und Konvertierung der Daten nutzen sie die Funktionen branchenüblicher Software. Sie passen Audio- und Bewegbilddaten nach vorgegebenen technischen und dramaturgischen Kriterien für den Einsatz in Digitalmedien an. Die Schülerinnen und Schüler prüfen die Ergebnisse der Ausgabedateien und führen bei Bedarf Korrekturen durch.

#### Inhalte:

Dateiformate  
Bildauflösung  
Abtastrate, Datentiefe,  
Kanalzahl

Ausgabefarbraum  
Preflight  
Framerate, Datenrate

---

MG können Daten übernehmen, bearbeiten und Ausgabedateien für Digitalmedien erstellen.  
MG können Daten übernehmen, bearbeiten und Ausgabedateien für Printmedien erstellen.  
MG können Text-, Bild- und Grafikdateien auf Integrationsfähigkeit in Print- und Digitalmedien überprüfen  
MG können Audio- und Bewegbilddaten für den Einsatz in Digitalmedien anpassen  
MG können Dateiformate konvertieren  
MG können Ausgabedateien korrigieren

# Lernfeld 8

## Medien datenbankgestützt erstellen

2. Ausbildungsjahr – Zeitrichtwert: 60 Stunden

### Ziel:

Die Schülerinnen und Schüler nutzen relationale Datenbanken zur Erstellung von Medien. Einfache Datenbanken zur Organisation medialer Inhalte erstellen sie selbst. Die Schülerinnen und Schüler greifen auf Datenbanken im Netzwerk zu. Für die Erfassung, Änderung und Abfrage von Datenbankinhalten nutzen sie eine strukturierte Abfrage- und Manipulationssprache. Zur Verwaltung externer Daten durch ein Datenbanksystem planen, diskutieren und dokumentieren sie eine Struktur der Datenorganisation und der Dateinamensvergabe. Aus dem Ergebnis einer Datenbankabfrage erstellen die Schülerinnen und Schüler gültige

und wohlgeformte XML-Dateien zur crossmedialen Nutzung. Diese bereiten sie zur Verwendung in digitalen Medien auf. Zur Ausgabe im Druck erstellen und gestalten sie Seiten in Layoutprogrammen und integrieren die XML-strukturierten Inhalte. Die dafür erarbeiteten Regeln stellen sie anderen zur Verfügung. Sie erzeugen ausgabefähige PDF-Dateien. Die Schülerinnen und Schüler erstellen personalisierte Drucksachen und Mailings für die Digitaldruckausgabe oder für Newsletter. Bei der Nutzung personenbezogener Daten beachten sie die gesetzlichen Vorgaben.

### Inhalte:

Datenbankmanagement-systeme  
Normalisierung

Relationen  
SQL  
Document Type Definition

XML-Transformation  
Stilvorlagen, Musterseiten

- 
- MG können einfache Datenbanken erstellen
  - MG können Datenbanken im Netzwerk ändern
  - MG können XML-Dateien zur crossmedialen Nutzung erstellen.
  - MG können XML-strukturierte Seiten zur Ausgabe für den Druck erstellen
  - MG können personalisierte Drucksachen und Mailings für die Digitaldruckausgabe oder für Newsletter erstellen
  - MG können externer Daten durch ein Datenbanksystem verwalten
  - MG können Datenbankinhalte erfassen
  - MG können Datenbankinhalte abfragen und ändern
  - MG können das Datenbanksystem dokumentieren

## Lernfeld 9

### Logos entwickeln und Corporate Design umsetzen

2. Ausbildungsjahr – Zeitrichtwert: 80 Stunden

#### Ziel:

Die Schülerinnen und Schüler gestalten ein Logo und setzen die Grundelemente eines Corporate Designs um.

Sie analysieren Logos und leiten daraus die gestalterischen und technischen Grundlagen für den Entwurf ab. Bei der Konzeption, Gestaltung und Bewertung von grafischen Zeichen wenden sie die Theorien von Wahrnehmungs- und Wirkungszusammenhängen an.

Sie werten Kundenvorgaben aus, interpretieren Erscheinungsbilder anhand bestehender Designmanuals und entwickeln Gestaltungskriterien für ein Corporate Design.

Mit Hilfe von Kreativitätstechniken entwickeln sie Ideen, erstellen eine zielgruppenbezogene

Gestaltungskonzeption und entwerfen ein Logo. Sie diskutieren die Übertragbarkeit auf andere Länder und Kulturkreise, erarbeiten Bewertungskriterien und wenden diese auf ihre Gestaltungsarbeit an.

Bei der respektvollen Beurteilung der Kreativleistung anderer bedienen sie sich unterschiedlicher Feedbacktechniken.

Sie setzen ihre Entwürfe in verschiedenen Medienprodukten ein, überprüfen deren Wirkung und beurteilen sie nach gestalterischen und technischen Kriterien.

Sie präsentieren Konzeption und Medienprodukte vor Kunden und vertreten ihre Gestaltungsideen argumentativ.

#### Inhalte:

Corporate Identity  
Piktogramm, Signet, Wort-  
und Bildmarken

Kriterien für grafische Zeichen  
Geschäftsausstattung  
Werbemittel

Urheberrecht, Markenschutz  
englischsprachige  
Fachbegriffe

---

MG können mit Hilfe von Kreativitätstechniken Gestaltungs-Ideen entwickeln

MG können eine zielgruppenbezogene Gestaltungskonzeption erstellen.

MG können unterschiedliche Feedbacktechniken.

MG können ein Logo entwerfen.

MG können Konzeption und Medienprodukte vor Kunden präsentieren und ihre Gestaltungsideen argumentativ vertreten

MG können Gestaltungskriterien für ein Corporate Design entwickeln.

MG können Erscheinungsbilder anhand bestehender Designmanuals interpretieren.

MG können Gestaltungskonzeptionen rechtlich bewerten

# Lernfeld 10 a und b

Fachrichtungen Beratung und Planung und Konzeption und Visualisierung (M-BP / M-KV)

## **Kunden beraten und Marketingziele bestimmen**

3. Ausbildungsjahr

Zeitrichtwert: 80 Stunden

Ziel:

Die Schülerinnen und Schüler beraten Kunden, entwickeln Marketingmaßnahmen und planen Auftragsprojekte.

Inhaltlich und organisatorisch bereiten sie Briefinggespräche vor und führen diese durch. Sie strukturieren und dokumentieren Kundenvorstellungen und Briefingergebnisse. Sie recherchieren und analysieren produktbezogene Marktforschungsstudien und werten diese auftragsbezogen aus. Mit den Ergebnissen entwickeln sie Marketingziele, dokumentieren diese in einer Marketingkonzeption und bereiten Verträge vor. Sie berücksichtigen auftragsabhängige Urheber-, Verwertungs- und Nutzungsrechte.

Kundenanfragen bearbeiten und beantworten sie auch in englischer Sprache.

Die Schülerinnen und Schüler planen Produktionsabläufe für Medienprojekte. Dazu strukturieren sie den Herstellungsablauf termin-, personal- und kostenorientiert. Mit Hilfe von Planungsinstrumenten bereiten sie die Daten tabellarisch und grafisch auf und nutzen dazu branchenübliche Software.

### **Inhalte:**

Kundenkommunikation

Meeting

Rebriefing

Event-Marketing

Sponsoring

Mailing

E-Business

werbliche Wirkungsmechanismen, KISS, RIC

Projektplanungstechniken

---

M-BP können Briefinggespräche vorbereiten und durchführen

M-BP können Marktforschungsstudien auswerten

M-BP können Produktionsabläufe für Medienprojekte planen.

M-BP können Marketingziele entwickeln

M-BP können und in einer Marketingkonzeption dokumentieren

M-BP können Verträge vorbereiten

M-BP können Kundenanfragen bearbeiten (auch in englischer Sprache)

M-BP können einen Produktionsablauf tabellarisch und grafisch darstellen

M-BP können den Produktionsablauf kostenorientiert planen

# Lernfeld 10 c und d

Fachrichtung Gestaltung und Technik (M-GTP / M-GTD)

## Medien gestaltungsorientiert integrieren

3. Ausbildungsjahr

Zeitrichtwert: 80 Stunden

### Ziel

Die Schülerinnen und Schüler bereiten Informationen auf und gestalten diese mediengerecht.

Sie visualisieren Zahlen und Zusammenhänge in Form von Tabellen und Infografiken und gestalten anwenderfreundliche Formulare.

Dabei nutzen sie die unterschiedlichen Möglichkeiten von Digital- und Printmedien.

Sie entwickeln Gestaltungsvarianten und überprüfen deren Verständlichkeit, Funktionalität und zielgruppenorientierte Wirkung.

Anwenderprogramme wählen sie hinsichtlich ihrer technischen Möglichkeiten zur Erstellung von Infografiken aus.

. Sie kontrollieren ihre Arbeitsergebnisse und optimieren diese.

Sie integrieren die verschiedenen Elemente in ein Layout. Dazu bereiten sie umfangreiche Texte für beide Medienarten auf und strukturieren diese übersichtlich und lesefreundlich.

In diesem Zusammenhang gestalten sie grafische und farbliche Orientierungshilfen. Bilder und Grafiken werden motivspezifisch und mediengerecht aufbereitet und in die jeweilige Gestaltung integriert.

Die erstellten Produkte beurteilen sie hinsichtlich der technischen Realisation

### Inhalte:

Animierte, interaktive und statische Infografik

PDF-Formular

Navigation

CSS

Stilvorlagen, Musterseiten, Templates

Farbmodi

Dateiformate

---

M-GTP / M-GTD können Formulare gestalten

M-GTP / M-GTD können Informationen aufbereiten und diese mediengerecht gestalten

M-GTP / M-GTD können Zahlen und Zusammenhänge in Form von Tabellen und Infografiken visualisieren

M-GTP / M-GTD können Gestaltungsvarianten entwickeln und deren Verständlichkeit, Funktionalität und zielgruppenorientierte Wirkung überprüfen

M-GTP / M-GTD können Anwenderprogramme hinsichtlich ihrer technischen Möglichkeiten zur Erstellung von Infografiken auswählen

M-GTP / M-GTD können die verschiedenen Elemente in ein Layout integrieren

M-GTP / M-GTD können erstellte Produkte hinsichtlich der technischen Realisation beurteilen

M-GTP / M-GTD können Bilder und Grafiken motivspezifisch und mediengerecht aufbereiten und in die jeweilige Gestaltung integrieren

M-GTP / M-GTD kennen die Bedeutung der Trennung von Inhalt und Layout (Musterseiten, Absatzvornate, Stilvorlagen)

M-GTP / M-GTD können in XML gespeicherte Inhalte in in InDesign angelegte Templates/Musterseiten einbinden

M-GTP / M-GTD können aus XML-Dateien mit Hilfe von XSLT und CSS Html-Seiten erzeugen

M-GTP / M-GTD können aus XML-Dateien mit Hilfe von XSL-FO PDF-Dateien erzeugen

# Lernfeld 11 a und b

Fachrichtungen Beratung und Planung und Konzeption und Visualisierung (M-BP / M-KV)

## Medienprodukte konzipieren und präsentieren

3. Ausbildungsjahr

Zeitrichtwert: 80 Stunden

Ziel:

Die Schülerinnen und Schüler erstellen Konzeptionen für Medienprodukte und präsentieren diese.

Sie setzen Auftragsvorgaben mediengerecht um. Sie nutzen die Merkmale von Zielgruppen und visualisieren verschiedene Medienprodukte für eine Kundenpräsentation.

Sie wählen für einen Werbeauftritt Medienprodukte zu einem Medien-Mix aus. Neben den besonderen Merkmalen der verschiedenen Medien berücksichtigen sie auch den zeitlichen Einsatz der jeweiligen Medien. Die Ergebnisse dokumentieren die Schülerinnen und Schüler in Form einer Werbekonzeption.

Für eine Konzeptpräsentation prüfen und wählen sie die notwendigen Daten aus und erstellen eine Präsentation. Dazu setzen sie Präsentationssoftware ein. Sie planen Präsentationsmeetings auch für internationale Teilnehmer und erstellen die dazugehörigen schriftlichen Ausarbeitungen.

Die Schülerinnen und Schüler präsentieren vor Kunden. Stärken und Schwächen der Präsentation analysieren sie, entwickeln Verbesserungsvorschläge und setzen diese um.

Inhalte:

Zielgruppen, Semiometrie, Sinus-Milieus

Kreativitätstechniken

Gestaltungskonzeption

werbeorientierte Gestaltung, AIDA, PPPP

Medienwirkungen

Kommunikationsziele

Kommunikationsstrategien

Präsentationsmethoden

Präsentationsorganisation

---

M-BP / M-KV kennen die Bedeutung der Sinus-Milieu-Studien für die Zielgruppendefinition

M-BP / M-KV können das Prinzip der Semiometrie in Zusammenhang mit der Zielgruppenbeschreibung erklären

M-BP / M-KV kennen mind. 6 Kreativitätstechniken

M-BP / M-KV können Kreativitätstechniken beschreiben

M-BP / M-KV können Kreativitätstechniken anwenden (z.B. zu Beginn eines Projekts)

M-BP / M-KV kennen den Begriff der Copystrategie (consumer benefit, reason why, tonality)

M-BP / M-KV können die Komponenten der Copystrategie beschreiben

M-BP / M-KV können ein Gestaltungskonzept auf Grundlage der Copystrategie schreiben

M-BP / M-KV können das AIDA Modell erklären

M-BP / M-KV können das AIDA Modell bei einer Kundenpräsentation einsetzen

M-BP / M-KV kennen die 4 Marketing Ps (Product, Place, Price, Promotion)

M-BP / M-KV kennen die Wirkung der unterschiedlichen Werbemittel und Werbeträger

M-BP / M-KV können Mediadaten erklären (Kontaktzahlen, Kosten pro Anzeige...)

M-BP / M-KV können einen Mediaplan erstellen

M-BP / M-KV können Werbeziele den unterschiedlichen Stadien des Produktlebenszyklus zuordnen

M-BP / M-KV können Kommunikationsziele strategisch planen (unter Berücksichtigung des Briefings)

M-BP / M-KV kennen verschiedene Präsentationsarten

M-BP / M-KV kennen unterschiedliche Präsentationsmedien

M-BP / M-KV können auch vor englischsprachigen Kunden präsentieren

M-BP / M-KV können eine Präsentation selbstständig organisieren

M-BP / M-KV sind selbstkritisch ihren Präsentationen gegenüber

M-BP / M-KV können Feedback annehmen

M-BP / M-KV können Verbesserungsvorschläge umsetzen

# Lernfeld 11 c und d

Fachrichtung Gestaltung und Technik Print und Digital (M-GTP / M-GTD)

## Ein Medienprojekt realisieren

3. Ausbildungsjahr

Zeitrichtwert: 80 Stunden

### Ziel:

Die Schülerinnen und Schüler planen und erstellen komplexe Medienprodukte.

Auf der Basis eines Briefings bestimmen sie gestalterische und technische Vorgaben für ein Digital- oder Printprodukt. Ausgehend von den gestalterischen Vorgaben erstellen sie Entwürfe und entscheiden sich unter Berücksichtigung von Briefing und Zielgruppe für eine Gestaltungsvariante.

Sie planen die Produktionsschritte, die Produktionsmittel sowie den Zeitbedarf und dokumentieren dies in Form eines Arbeitsplanes.

Unter Berücksichtigung der technischen Möglichkeiten des gewählten Ausgabemediums realisieren sie das Medienprodukt und beachten dabei rechtliche Aspekte.

Bei der Datenaufbereitung richten sie sich nach den jeweiligen technischen Standards und Qualitätsanforderungen. Sie beurteilen die Produkte hinsichtlich der technischen Umsetzung und der gestalterischen Wirkung und überprüfen die Einhaltung ihres Arbeitsplans.

Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihr Projekt und stellen sich der Kritik.

### Inhalte:

Projektplanung

Dokumentationsmethoden

Dummy, Prototyp

Präsentationsmethoden

M-GTP / M-GTD können für ein komplexes Medienprodukt Entwürfe erstellen

M-GTP / M-GTD können anhand eines Briefings ein CI-Konzept erstellen, das die wichtigsten Gestaltungsüberlegungen begründet (Farbwahl, Typo, Gestaltungsraster, Zielgruppe etc.)

M-GTP / M-GTD können eine Mappe kundenorientiert anlegen

M-GTP / M-GTD können eine Gestaltungsvariante unter Berücksichtigung von Briefing und Zielgruppe auswählen

M-GTP / M-GTD können einen Arbeitsplan für ein komplexes Medienprodukt erstellen

M-GTP / M-GTD können einen Arbeitsplan für ein komplexes Medienprodukt dokumentieren

M-GTP / M-GTD können ein komplexes Medienprodukt realisieren

M-GTP / M-GTD können ihr Projekt sprachlich, körpersprachlich, inhaltlich richtig präsentieren

M-GTP / M-GTD verwenden in ihrer Präsentation geeignete Medien

M-GTP / M-GTD können die Gestaltungsunterwürfe beurteilen und Verbesserungsansätze verbalisieren

M-GTP / M-GTD reflektieren den Arbeitsplan und überprüfen die Einhaltung der Arbeitsschritte

# Lernfeld 12a

Fachrichtung Beratung und Planung (M-BP)

## Druckprodukte planen und kalkulieren

3. Ausbildungsjahr Zeitrichtwert: 80 Stunden

### Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler bestimmen Herstellungsmöglichkeiten von Druckprodukten und kalkulieren die Herstellungskosten auf der Basis von Auftragsdaten.

Sie erfassen die Auftragsdaten und prüfen diese auf Vollständigkeit sowie sachliche Richtigkeit.

Auf Grundlage der Auftragsanalyse entscheiden sie sich für einen Produktionsablauf. Dafür wählen sie die benötigten Produktionsmittel aus und bestimmen Material-, Zeit- und Personalbedarf.

Aus vorgegebenen Leistungskatalogen ermitteln und übernehmen sie Kosten- und Leistungswerte. Sie kalkulieren auch alternative technische Produktionswege und erstellen entsprechende Angebote.

Die Schülerinnen und Schüler ermitteln auftragsbezogene Gewinne und Verluste. Sie bewerten die Ergebnisse, führen Schwachstellenanalysen durch und entwickeln Verbesserungsvorschläge hinsichtlich des Produktionsablaufes.

### Inhalte:

Produktionsplanung

Platzkostenrechnung

Vollkosten- und Teilkostenrechnung

Kostenverläufe

Grenzmengendeckungsbeitrag, Grenzaufschlag

Produktgruppenanalyse

Nachkalkulation

Kalkulationssoftware

M-BP können den Herstellungsprozess (Material-, Zeit- und Personalbedarf) eines Druckproduktes planen.

M-BP können auf der Basis von Auftragsdaten die Herstellungskosten für verschiedenartige Druckprodukte kalkulieren.

M-BP können alternative technische Produktionswege kalkulieren und entsprechende Angebote erstellen

M-BP können Gewinne und Verluste ermitteln

M-BP können Auftragsdaten auf Vollständigkeit sowie sachliche Richtigkeit prüfen

M-BP können aus vorgegebenen Leistungskatalogen und Kosten- und Leistungswerte ermitteln

M-BP können Elemente der Produktplanung benennen und erklären: Magisches Dreieck, Balkendiagramm, Netzplantechnik, kritischer Pfad, Projektstrukturplan, Meilensteine, Pufferzeiten, Vorwärts- und Rückwärtsplanung

M-BP können kalkulieren: Kalkulationsgrundlagen:

- Angebots- Auftrags- Nachkalkulation (Beispiel von KAI und Manuskript von SHR), Selbstkosten /Stundensatz/Platzkostenrechnung, Vollkosten- Teilkostenrechnung, Break-Even-Point (LF<sub>1</sub>), Deckungsbeitrag (LF<sub>1</sub>)

- Fertigungszeit, Rüstzeit, Hilfszeit, Ausfallzeit

- Beschäftigungsgrad (in Platzkostenrechnung LF<sub>1</sub>), Nutzungsgrad

- Grenzmengendeckungsbeitrag, Grenzaufschlag (siehe Break-Even-Point,)

- Produktgruppenanalyse bezogen auf Fixkostenzuschlag und Wirtschaftlichkeit d. Kostenträger

- Kalkulationssoftware (Tabellenkalkulation: Open Office Calc, Excel u. a.)

### Literaturvorschläge:

Kalkulations- und Projektmanagement, bvdv., Guido Leidig, Rita Sommerfeld, Wiesbaden

Kosten- und Leistungsrechnung, Europa Lehrmittel, Lektorat: Hanfried Hackenberg, Hamburg

Kostenträgerrechnung und Kalkulation, Verlag Beruf und Schule, Gerhard Gairing, Itzehoe

Dmmv-Kalkulationssystematik, HighText Verlag, dmmv Schriftreihe, Autoren: von Dellinghausen, Gläser, Pracht, Walter, Winkelhagen

## Lernfeld 12b

Fachrichtung Konzeption und Visualisierung (M-KV)

### Printmedien gestalten und Grafiken erstellen

3. Ausbildungsjahr – Zeitrichtwert: 80 Stunden

#### Ziel:

Die Schülerinnen und Schüler erstellen auf Grundlage einer Konzeption komplexe Printmedienprodukte.

Sie erstellen themenbezogene Illustrationen und Infografiken. Bei der Realisierung berücksichtigen sie Abstraktion, Symbolik und Funktionalität.

Entsprechend der Zielgruppe, der Kommunikationsziele und einer zeitgemäßen Ästhetik wenden sie zur Visualisierung der Inhalte Stilmittel der Text-, Grafik- und Bildgestaltung an.

Zur Strukturierung der Inhalte entwickeln sie Gestaltungsraster und setzen die Vorgaben eines Corporate Designs um.

Im Entwurfsprozess kontrollieren sie die Einhaltung der Vorgaben und passen die

Entwürfe entsprechend an. In den Abstimmungsprozessen wenden sie Feedbacktechniken an und üben konstruktive Kritik.

Sie stimmen die Gestaltung auf die technischen Möglichkeiten von Druckverfahren, Bedruckstoffen, Druckveredelung und Weiterverarbeitung ab.

Die Schülerinnen und Schüler kontrollieren die Daten auf drucktechnische Realisierbarkeit und bereiten sie auf.

Sie erstellen eine Layoutdatei gemäß den Anforderungen der Druckproduktion und überprüfen die bearbeiteten Daten. Für die Präsentation erstellen sie Handmuster. In Abstimmung mit dem Kunden überarbeiten sie ihre Entwürfe.

#### Inhalte:

Tabellen

Illustrationssoftware

Layoutsoftware

Musterseiten

Stilvorlagen

---

Die Erzeugung von komplexen Medienprodukten beinhaltet das Anfertigen ebenso komplexer Einzelschritte: Konzepterstellung, Sachrecherche, zweck- und zeitgemäße Gestaltung/Ästhetik, Bildauswahl, -ausschnittwahl.

Handmuster bilden die Schnittstelle zwischen entwerfendem Mediengestalter und Kunden. Von der Qualität des Handmusters hängt häufig die Auftragsvergabe ab. Handmuster simulieren das beabsichtigte Printprodukt.

Die MG K+V müssen in der Lage sein, solche Handmuster zu erzeugen, z. B. Dummies von Broschüren, Verpackungen, Plakate in Einzelaufgabe und spezielle Produkte der Verpackungsindustrie, welche mediengestalterisch bearbeitet werden (Einleger, besondere Display-Formen etc.).

Infografiken, bislang in Torten-, Balken-, Säulenform als nüchterne Veranschaulichung von statistischen Verhältnissen bekannt, gewinnen im Printbereich neue Bedeutung und Aktualität.

Zahlenverhältnisse werden anschaulich umgesetzt, mit entsprechenden Bildmaterialien oder Grafiken, Icons und Symbolen so umgesetzt, dass die Aufmerksamkeit des Betrachters gewährleistet und die Aussage klar zu erfassen ist.

Die Infografiken müssen dem Druckprodukt entsprechend medial aufbereitet werden. Zur Erzeugung von Illustrationen sollen die MG K+V neben manuellen Scribble-Techniken die notwendigen Programme beherrschen.

Zur Einarbeitung der Illustrationen in Layouts sind tiefgreifende Kenntnisse der Software notwendig. Musterseiten und Stilvorlagen sind kompetent einzurichten und anzuwenden.

MG K+V können zweckgerichtete Layouts anlegen und fachlich richtig aufbauen.

# Lernfeld 12c

Fachrichtung Gestaltung und Technik; Vertiefung Printmedien (M-GTP)

## Farbmanagement nutzen und pflegen

3. Ausbildungsjahr – Zeitrichtwert: 60 Stunden

### Ziel:

Die Schülerinnen und Schüler reproduzieren farbige Vorlagen aus verschiedenen Quellen unter besonderer Berücksichtigung der Farbraumtransformation und einer konsistenten Farbdarstellung. Sie analysieren den Farbworkflow für ein Printprodukt und planen die Erstellung und Beschaffung von Farbprofilen. Bei der Übernahme von Bilddaten beraten sie Kunden.

Sie beurteilen Farbabweichungen visuell und messtechnisch. Die Qualität und die Anwendungsmöglichkeiten unterschiedlicher Geräte bestimmen sie anhand der Farbumfänge. Sie kalibrieren und profilieren Geräte und verwalten Farbprofile im Betriebssystem.

Die Schülerinnen und Schüler weisen Profile zu, führen Farbraumtransformationen durch und nehmen Softproof-Einstellungen vor. Dabei berücksichtigen sie verschiedene Ausgabeprozesse und Farbseparationsarten.

Sie integrieren Daten verschiedener Quellen und Profile in eine Layoutdatei und exportieren diese in ein PDF/X-Dokument. Proofsysteme wählen sie auftragsbezogen aus und überprüfen die Proofs visuell und messtechnisch.

### Inhalte:

ICC-Profil

Color Lookup Table,

Matrixprofil

Farbmessgeräte

Farbmaßsysteme

Farbmischsysteme

Normlichtarten

Profile Connection Space

Arbeitsfarbräume

Rendering-Intents

Gamut-Mapping

Color Matching Module

Medienstandard Druck,

Prozessstandard

Kontraktproof

englischsprachige

Informationsquellen

M-GTP können Kunden bei Übernahme von Bilddaten beraten

M-GTP können Farbabweichungen visuell und messtechnisch ermitteln

M-GTP können ICC-Profile anlegen und pflegen

M-GTP kennen die Definitionsweise von Device-link-Profilen

M-GTP können Qualität und die Anwendungsmöglichkeiten unterschiedlicher Geräte anhand der Farbumfänge bestimmen

M-GTP können Geräte kalibrieren und profilieren

M-GTP können Farbprofile im Betriebssystem verwalten

M-GTP können Profile zuweisen und im Workflow einbinden

M-GTP können Farbraumtransformationen ausgabespezifisch durchführen

M-GTP können Softproof-Einstellungen vornehmen

M-GTP können Daten verschiedener Quellen und Profile in eine Layoutdatei integrieren

M-GTP können Daten verschiedener Quellen und Profile in ein PDF/X-Dokument exportieren

M-GTP können Proofs visuell und messtechnisch überprüfen

M-GTP können unterschiedliche Proofarten voneinander unterscheiden und benennen

M-GTP können die Eigenschaften eines Proofs nach Medienstandard Druck benennen und einen Proof nach Medienstandard erstellen

M-GTP können die Erstellung und Beschaffung von Farbprofilen planen

M-GTP können Emissionswerte der Lichtarten unterscheiden

M-GTP können die Schwierigkeiten der metameren Farben benennen und beheben

M-GTP können Farbwerte unter Normlichtbedingungen analysieren

M-GTP können mit den Messgeräten Spektralfotometer und Dreibereichsmessgerät umgehen

M-GTP können mit der Kompatibilität der Farbmaßwerte umgehen

M-GTP können den Delta-E-Wert berechnen und analysieren

M-GTP können die Einstellungen GCR, UCR und UCA motivabhängig einsetzen

M-GTP können Ideal- und Realfarben unterscheiden und mit den Begriffen Verschwärzlichung und Verweißlichung von Farben umgehen

M-GTP haben einen Überblick über die Definitionen des PSO und des Medienstandard Druck

M-GTP können einen Kunden beraten, indem sie ihr Wissen über Farbe und Druckprozesse unterökonomischen Gesichtspunkten einsetzen.









