



Qualifikationen und Lerninhalte im Bereich Gestaltung:

2.FS

Stand Juli 2017

2. FS			
<b>FÄCHERÜBERSICHT</b>	CAD	3D	S. 2
	CAD	5D	S. 3
	DESIGNZEICHNEN	2D/3D/5D	S. 4
	FOTOGRAFIE	2D/3D/5D	S. 5
	MALTECHNIKEN	2D/3D/5D	S. 6
	PRODUKTGESTALTUNG	2D	S. 7
	PRODUKTGESTALTUNG	3D	S. 8
	PRODUKTGESTALTUNG	5D	S. 9
	SPORTARTIKELDESIGN	2D	S.10
	SPORTARTIKELDESIGN	3D	S.11
	VERPACKUNGSDESIGN	2D/3D/5D	S.12
Die Anzahl der Jahresstunden je Fach bezieht sich immer auf 40 Wochen pro Schuljahr			

<p>CAD</p> <p>3D</p> <p>160 Jahresstunden</p> <p>K. Gräßler</p>	<p>QUALIFIKATIONSZIELE:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Selbstständiges Planen und Umsetzen von eigenen Designideen zum virtuellem Modell im vorgegebenen Themenbereich mit Autodesk Alias und Vred</li></ul> <p>LERNINHALTE:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Erstellen eines Packageplans</li><li>• Ausleitung von Schnitten zur Unterstützung des eigenen Claymodells für die Produkt-Gestaltungs-Fächer</li><li>• Eigenständiges Arbeiten und sicheres Anwenden bzw. Vertiefen der Arbeitsprozesse und Techniken des Modellierens am Rechner</li><li>• Variantenbildung zum Claymodell, Abgleich und Ergänzung mittels Scandaten</li><li>• Herstellung von 3D-Druckteilen für das physische Modell</li><li>• Visualisierung des Modells in Vred, Aufbereitung für eine fotorealistische Darstellung</li></ul>
---	--

<p>CAD</p> <p>5D</p> <p>160 Jahresstunden</p>         <p>K. Gräßler</p>	<p>QUALIFIKATIONSZIELE:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Selbständiges Planen und Umsetzen von eigenen Designideen zum virtuellem Modell im vorgegebenen Themenbereich mit Rhinoceros oder Autodesk Alias und Vred</li></ul> <p>LERNINHALTE:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Erstellen eines Packageplans</li><li>• Ausleitung von Schnitten zur Unterstützung des eigenen Modells für die PG Fächer</li><li>•</li><li>• Eigenständiges Arbeiten und sicheres Anwenden bzw. Vertiefen der Arbeitsprozesse und Techniken des Modellierens am Rechner</li><li>• Variantenbildung zum Claymodell, Abgleich und Ergänzung mittels Scandaten</li><li>• Herstellung von 3D Druckteilen für das physische Modell</li><li>• Visualisierung des Modells in Vred, Aufbereitung für eine fotorealistische Darstellung</li></ul>
--	---

<p><b>DESIGNZEICHNEN</b></p> <p>2D/3D/5D</p> <p>160 Jahresstunden</p>          <p>E. Badmüller</p>	<p><b>QUALIFIKATIONSZIELE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erweitern und Festigen bisher gelernter Darstellungs- techniken</li> <li>• Hilfestellung und Unterstützung des Entwurfs (Entwurf ist im 2. FS eigenständiges Prüfungsfach)</li> <li>• Erstellen von Skizzen und Präsentationszeichnungen</li> <li>• Übertragen und Anwenden der Kenntnisse aus dem Fach Kalligrafie</li> </ul> <p><b>LERNINHALTE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen von Skizzen und Zeichnungen</li> <li>• Anfertigen von Skizzen und Zeichnungen mit Stift und Papier</li> <li>• Skizzierte Seitenansichten (zur Vermittlung der Proportion eines Produkts)</li> <li>• Perspektivische Ansichten zur Vermittlung von Räumlichkeit</li> <li>• Gestalten von erklärenden Texten und Produkt- bezeichnungen</li> </ul>
--	---

<p>FOTOGRAFIE</p> <p>2D/3D/5D</p> <p>160 Jahrestunden</p> <p>C. Zahn</p>	<p>QUALIFIKATIONSZIELE:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Analysieren und Erstellen von Motivsituationen</li><li>• Erlernen von kamerabezogenem Wissen (z.B. Brennweite, Belichtung, Standpunkt, Blende, Verschlusszeit, Bildausschnitt, Schwarz-Weiß-Fotografie, Bildausgabe, Farbräume, Bildformate...)</li><li>• Anwenden und Korrigieren von Farbe im Bild</li><li>• Lösen von auftragsbezogenen Aufgabenstellungen (Portrait, Landschaft, Produkt, Food, Sport)</li><li>• Vertiefen der Kenntnisse in Adobe Photoshop durch stufenweise Nachbearbeitung der Fotos</li><li>• Künstlerische Verfremdung der Fotos mittels Adobe Photoshop</li></ul> <p>LERNINHALTE:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Praktische Übungen zur Analyse von Motivsituationen (Licht, Zeit, Ort/Umgebung, Objekt)</li><li>• Praktische Übungen zum Aufbau von Motivsituationen</li><li>• Übungen zu Kameraeinstellungen in Abhängigkeit von Licht, Zeit, Ort/Umgebung und Objekt</li><li>• Farbräume, Bildformate</li><li>• Künstlerische Techniken in Adobe Photoshop</li><li>• Anwenden und Korrigieren von Farbe im Bild</li><li>• Schwarz-Weiß-Fotografie</li><li>• Bildausgabe</li></ul>
--	--

<p><b>MALTECHNIKEN</b></p> <p>2D/3D/5D</p> <p>160 Jahresstunden</p> <p>R. Steidl</p>	<p><b>QUALIFIKATIONSZIELE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kennenlernen von Methoden und Techniken zur Auseinandersetzung mit der realen Außenwelt (Widerspruch zwischen Darstellungsabsicht und Darstellungsvermögen)</li> <li>• Stärken des eigenen Anspruchs durch Vermittlung eines Kompetenzgefühls</li> <li>• Vertiefen der Kenntnisse von Prinzipien in der Bildsprache</li> <li>• Erlernen und Lehren malerischer Verfahrensweisen</li> </ul> <p><b>LERNINHALTE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen: Malerische Substanzen, Mittel, Verfahren</li> <li>• Malprozess: Bildentstehung durch Entscheidungsketten (kalkulierend-rational, intuitiv) <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gestaltung durch Präzisierung von Vorstellungen, Erfahrungen und Erinnerungen</li> <li>▪ Gestaltung durch Erprobung, Beobachtung und Reflexion autonomer Bildprozesse</li> <li>▪ Gestaltung durch Lernprozesse der sinnlichen Wahrnehmung</li> </ul> </li> <li>• Theorie der Farben</li> <li>• Malen mit transparenten Farbsubstanzen</li> <li>• Malen mit deckenden Farbsubstanzen</li> <li>• Themen: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bildwelt mit gegenständlichen Sachverhalten: Gegenstände, Figuren, Porträt, Landschaft, Architektur</li> <li>▪ Bildwelt ohne Bezug zur gegenständlichen Wirklichkeit: Bewusstseinsinhalte</li> <li>▪ Kombinationen der verschiedenen Zusammenklänge des Abstrakten mit dem Realen</li> </ul> </li> </ul>
--	---

## PRODUKTGESTALTUNG

2D

450 Jahrestunden

C. Kögler  
Y. Wilhelm  
C. Zahn

## QUALIFIKATIONSZIELE:

- Selbständiges Planen und Erstellen eines umfangreichen, detaillierten Konzepts nach vorgegebener komplexer Gestaltungsaufgabe für unterschiedliche Produkte (2D/5D)
- Sicheres Anwenden von Adobe Illustrator/ Photoshop/ InDesign
- Drucktechnik Siebdruck:  
Ausführung mehrfarbiger Entwürfe für Stoff/Papier/Porzellan
- Vertiefung erlernter Druck- und Vervielfältigungstechniken unter Verwendung verschiedener Materialien
- Kreativer und präziser Umgang mit Papier: Falzen, Kleben, Falten
- Entwicklung eigenständiger Konzeptideen und deren Umsetzung
- Materialbezogene Schneidetechniken
- Sichtbarmachen von Gestaltungsprozessen
- Ablaufplanung von Projekten vom Briefing bis zur Präsentation

## LERNINHALTE:

- Erkennen aktueller Trends und Strömungen
- Themenbezogenes Recherchieren und Erarbeiten von Zielgruppendefinitionen auf Basis der Aufgabenstellungen
- Erstellen von Moodboards zur Definition von Design- und Bildsprache
- Entwickeln themenbezogener Konzeptideen
- Entwürfe zur Umsetzung der Konzeptidee (vom Scribble zur analogen oder digitalen Designzeichnung)
- Erarbeitung eines Design-Manuals
- Ausarbeitung der Gestaltungsaufgabe
- Umsetzung auf unterschiedlichen Medien (Print, Digital, Papier, Bedruckstoff)
- Experimentieren mit themenbezogenen Materialien
- Praktische Anwendung der Drucktechnik Siebdruck
- Projektbezogenes selbständiges Zeitmanagement vom Entwurf bis zur Umsetzung
- Datenerstellung: ausgabefähige Datei zur Weiterverarbeitung
- Präsentation des Konzepts (digital, analog, mit Hilfe von Handmustern)





## PRODUKTGESTALTUNG

2D im Bereich 5D

450 Jahrestunden

C. Zahn

## QUALIFIKATIONSZIELE:

- Selbstständiges Planen und Erstellen eines umfangreichen, detaillierten Konzepts nach vorgegebener komplexer Gestaltungsaufgabe für unterschiedliche Produkte, falls möglich im Kontext zur (parallelen) 3D-Aufgabe, oder:
- Entwicklung eigenständiger komplexer 2D-Konzeptideen und deren Umsetzung
- Sicheres Anwenden von Adobe Illustrator/ Photoshop/ InDesign/ Adobe Acrobat Pro
- Drucktechnik Siebdruck:  
Ausführung mehrfarbiger Entwürfe für Stoff/Papier/Keramik (Porzellan)/Holz/Metall
- Vertiefung weiterer erlernter Druck- und Vervielfältigungstechniken unter Verwendung verschiedener Materialien
- Kreativer und präziser Umgang mit verschiedenen Materialien (Papier, Stoff, Folien, Glas-, Holz-, Metalloberflächen)
- Materialbezogene Schneide- und Trenntechniken
- Sichtbarmachen von Gestaltungsprozessen
- Selbständiges Zeit- und Finanzmanagement von Projekten vom Briefing bis zur Präsentation

## LERNINHALTE:

- Erkennen aktueller Trends und Strömungen
- Themenbezogenes Recherchieren und Erarbeiten von Zielgruppendefinitionen auf Basis der Aufgabenstellungen, z. B. als Ergänzung zur (parallelen) 3D-Aufgabe
- Erstellen von Moodboards zur Definition von Design- und Bildsprache und als Basis für Kundengespräche
- Entwickeln themenbezogener Konzeptideen
- Entwürfe zur Umsetzung der Konzeptidee (vom Scribble zur analogen und/oder digitalen Designzeichnung)
- Erarbeitung eines Design-Manuals
- Ausarbeitung der Gestaltungsaufgabe
- Experimentieren mit themenbezogenen Materialien
- Praktische Anwendung der Drucktechnik Siebdruck
- Umsetzung auf unterschiedlichen Medien (Print, Digital, Papier, Bedruckstoff)
- Projektbezogenes selbständiges Zeit- und Finanzmanagement vom Entwurf bis zur Umsetzung
- Datenerstellung: ausgabefähige Dateien zur Weiterverarbeitung
- Präsentation des Konzepts (digital, analog, mit Hilfe von Handmustern)

<p><b>SPORTARTIKELDESIGN</b></p> <p>2D</p> <p>160 Jahresstunden</p> <p>C. Zahn</p>	<p><b>QUALIFIKATIONSZIELE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erkennen von Entwicklungen/Strömungen im Sport (Breitensport, Spezialdisziplinen und Nischen)</li> <li>• Entwerfen von produkt- und marktgerechten Designs mit Hilfe von Grafik-, Bildbearbeitungs- und Animationsprogrammen, momentan Adobe Illustrator und Photoshop.</li> <li>• Erlernen der Oberflächengestaltung von Sportartikeln, Sportbekleidung und Zubehör</li> <li>• Kennenlernen der Abwicklung von Objekten und Erstellen von Outlines</li> <li>• Erstellen umsetzbarer Dateien für Print (Digital- und Siebdruck), Fräsen und Plottern</li> <li>• Verarbeiten der Drucke, der gefrästen bzw. geplotterten Teile</li> <li>• Entwickeln von Gestaltungskonzepten für Produktserien und deren Präsentation</li> <li>• Ausbau der Beherrschung von Adobe Illustrator und Adobe Photoshop</li> </ul> <p><b>LERNINHALTE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geschichte des Sports</li> <li>• Entstehung und Weiterentwicklung von bisher bekannten Sportarten und Sportartikeln/Sportgeräten</li> <li>• Organisation des Sports in Verbänden und Dachorganisationen</li> <li>• Olympische Spiele, Paralympics, Special Olympics</li> <li>• Betrachtung des Sports und Sportveranstaltungen unter gesundheitlichen, wirtschaftlichen und soziologischen Aspekten (z. B. Einfluss auf Konsumverhalten, Umweltbewusstsein, Arbeitsmarkt, physische und mentale Gesundheit in verschiedenen Altersgruppen, geschlechtsspezifische Beeinflussung)</li> <li>• Entstehung und Schaffung von Marken, Markengeschichte und Markenentwicklung</li> <li>• Betrachtung von Zielgruppen und ihrer Entwicklung, sowie Definition neuer Zielgruppen</li> <li>• Betrachtung der Entwicklung neuer Sportgeräte/-arten und Materialien</li> </ul>
--	---

<p><b>SPORTARTIKELDESIGN</b></p> <p><b>3D</b></p> <p>160 Jahresstunden</p> <p>A. Dick</p>	<p><b>QUALIFIKATIONSZIELE:</b></p> <p>Gestalten von Sportgeräten oder Sportbekleidung als Projektarbeit</p> <p><b>LERNINHALTE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Festlegen der jeweiligen Zielgruppen</li> <li>• Korrekte, situationsgerechte Recherche</li> <li>• Konzepterstellung mit strukturiertem Zeitplan</li> <li>• Erstellung von Moodboards zur Definition der Designsprache</li> <li>• Ausarbeitung zeichnerischer Konzepte</li> <li>• Anfertigen von Anschauungsmodellen</li> <li>• Konstruktion des jeweiligen Projekts mit Hilfe von CAD-Programmen</li> <li>• Visualisierung mit einer Rendersoftware, z.B. VRED</li> <li>• Modellerstellung je nach Projekt (manuell, CNC Fräse, 3D-Druck)</li> </ul>
---	--

<p><b>VERPACKUNGSDESIGN</b></p> <p>2D/3D/5D</p> <p>120 Jahresstunden</p> <p>Y. Rauh</p>	<p><b>QUALIFIKATIONSZIELE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Befähigen zur Erstellung komplexer Marken unter folgenden Gesichtspunkten: Aufmerksamkeitswert, Prägnanz, Wiedererkennungswert, Langlebigkeit, Ausbaufähigkeit, Ästhetik, Modernität bzw. zeitgemäßes Empfinden, sowie emotionale Steuerung</li> <li>• Fähigkeit der Markenanalyse unter den Gesichtspunkten Diversifikation, Sortimentierung und Nachhaltigkeit</li> <li>• Finden von Alleinstellungsmerkmalen unter Berücksichtigung eng konzipierter Aufgabenstellungen</li> <li>• Steigern eines starken räumlichen Vorstellungsvermögens und Kenntnis vom Aufbau der Verpackungskörper in Papier/Karton/Kunststoff</li> <li>• Verwirklichen von Produktidentitäten in zwei- und dreidimensionaler Form</li> <li>• Anwenden digitaler Schnitttechniken (Plott und Laser)</li> <li>• Kennenlernen von Veredelungstechniken</li> <li>• Erarbeiten einer ganzheitlichen Optimierung bestehender Produktreihen und Implementierung von Neuentwicklungen („Point of Sale“)</li> <li>• Festigen der Präsentationsfähigkeit/ Display Prototypenentwicklung</li> </ul> <p><b>LERNINHALTE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konzeption komplexer Brandings inkl. Marktanalyse und Nischenfindung unter Berücksichtigung aktueller Trendwelten und zeitgemäßer Typografie</li> <li>• Kreative und sinnvolle Nutzung von Skizzen-, bzw. Projektbuch</li> <li>• Entwicklung von ästhetischen verkaufsreifen Produktkleinserien mit hohem Informationsgehalt inkl. Fertigung handwerklich anspruchsvoller Prototypen</li> <li>• Präzise Handhabung unterschiedlicher Schnitttechniken mittels Schneidplotter</li> <li>• Vermittlung fundierter Falz- und Falztechniken</li> <li>• Tiefziehen von Einlegern</li> <li>• Entwicklung von Logo/Bildmarke/Signet sowie Variations- und Ausbaumöglichkeiten</li> <li>• Sicherer Umgang, planvolle Nutzung und Kombination unterschiedlicher, im Haus angebotener Drucktechniken (Siebdruck, Digitaldruck etc.)</li> <li>• Eigenverantwortliche Projektplanung und Koordination von Arbeitsabläufen</li> <li>• Objektbezogene Materialwahl unter Berücksichtigung und sinnvollem Einsatz zur Verfügung stehender Ressourcen</li> <li>• Erstellen komplexer Abwicklungen in den Programmen der Adobe Creative Suite unter Berücksichtigung von Materialgegebenheiten</li> </ul>
---	--