



Mündliche Reifeprüfung im Haupttermin 2016

Vorlage der Themenkörbe

Fach: Gestaltung Technologie

Klasse: 8B

Klassenlehrer/in: Patrizia Grassmann, Michael Felder-Fontain BEd

Anzahl der Themenkörbe: 15

Themenkörbe		Themenkörbe	
1	GESTALTUNG ANALYSIEREN UND VERSTEHEN Sensibilisierte Wahrnehmung und Analysefähigkeit bei der Betrachtung von grafischen Produkten. Verwendete Gestaltungsmittel werden erkannt und können begründet werden. Der Zusammenhang zwischen Gestaltung und Inhalt kann hergestellt werden.	9	FORMAT Die Schüler/-innen sollen die wichtigsten Standardformate im Printbereich kennen und sie können Gestaltungselemente innerhalb dieses Rahmens hinsichtlich proportionaler Ausgewogenheit platzieren. Die Kompetenz, einen notwendigen Ausbruch aus den Standardformaten zu erkennen, wird erworben. Der Kontext zwischen Format und Inhalt kann hergestellt werden.
2	VON DER IDEE ÜBER DEN ENTWURF ZUM FERTIGEN PRODUKT Die Schüler/-innen kennen die wichtigsten Schritte bis zur fertigen Drucksache. Sie wissen um die zentrale Bedeutung der Idee, des Inhaltes und des Entwurfes im Grafikdesign und können diese Schritte begründen.	10	TECHNISCHE ASPEKTE IM DRUCK Der Einsatz der verschiedenen Modi kann begründet werden. Die Vorteile des PDF-Formates können im Vergleich zum InDesign benannt werden. Die Schüler/-innen kennen die genaue Auflösung einer digitalen Datei die für den Druck erforderlich ist. Die Auswirkung einer zu niedrig aufgelösten Datei im Druck können beschrieben werden.
3	MIT DRUCKSACHEN KOMMUNIZIEREN (KOMMUNIKATIONSDESIGN) Die zentrale Bedeutung der Botschaft innerhalb eines grafischen Produktes wird erkannt. Es kann zwischen informativer und werblich motivierter Kommunikation unterschieden werden. Der Kontext zwischen Inhalt und Layout kann bei eigenen und fremden Arbeiten	11	ILLUSTRATION Die Technik der Illustration kann von der Technik der Fotografie abgegrenzt werden. Es können bekannte Umsetzungsbeispiele genannt werden, die mit Vektoren realisiert wurden. Die Schüler/-innen können einfache Vektorgrafiken wie Piktogramme, Logos, Schriftzüge und vektorisierte Pixelbilder selbst erstellen und können

	hergestellt werden.		verschiedene Techniken hierzu beschreiben. Eine qualitative Unterscheidung von Vektoren und Pixelbilder kann getroffen werden. Programmkenntnisse in Adobe Illustrator sind die technische Basis für diese Auseinandersetzung.
4	ZIELGRUPPE Der Begriff Zielgruppe kann erläutert werden. Ebenso kann der Unterschied zwischen Sender und Empfänger erklärt werden. Ein Bezug zu eigenen oder fremden Arbeiten kann hergestellt werden.	12	COPORATE IDENTITY, COPORATE DESIGN Die Notwendigkeit eines einheitlichen Auftrittes einer Marke, einer Firma oder Organisation kann von den Schüler/-innen begründet werden. Die Begriffe Logo und Geschäftspapiere sind geläufig. Beispiele von guten und erfolgreichen CD oder CI Umsetzungen werden von den Schüler/-innen in deren Lebenswelt wahrgenommen und können angeführt und begründet werden.
5	SCHRIFT VERWENDEN UND VERSTEHEN Schriften grob zu klassifizieren, die Schriftenerkennung und -benennung sind Kompetenzen, die erworben werden. Die Fähigkeit einen Text unter Einhaltung des Regelwerkes der Lesetypografie zu setzen ist ebenfalls ein zentraler Aspekt der aus dieser Auseinandersetzung hervorgeht. Die verschiedenen Satzarten können unterschieden werden und ein gekonnter und spielerischer Einsatz der verschiedenen Satztypen ist gegeben. Buchstaben werden im Detail wahrgenommen und das Fachvokabular hierzu ist den Schüler/-innen bekannt.	13	MATERIAL, FORM UND HAPTİK Die Schüler/-innen erkennen, dass sich ein analoges Produkt in den Faktoren Form und Haptik deutlich vom einem digitalen Produkt abzuheben vermag. Die Kompetenz verschiedenen Materialien einzusetzen wird erworben. Die Schüler/-innen kennen Techniken wie Stanzung, Prägung, Veredelung und verschiedene Techniken der Buchbindung. Die Wirkung verschiedener Materialien kann benannt und deren Verwendung kann bezogen auf den Inhalt einer grafischen Arbeit begründet werden.
6	TYPOGRAFIE ERSTELLEN Die Kompetenz spielerisch und experimentell mit Typografie umzugehen wird erworben. Die Schüler/-innen kennen verschiedene Gestaltungsmittel zur Erzeugung von eigenem typografisches Material können aber auch mit bestehendem Schriftmaterial experimentell umgehen. Sie erkennen verschiedene Botschaften und Gefühle, die über ein bestimmtes Schriftbild kommuniziert werden und können	14	MEDIUM FOTOGRAFIE: BILD MACHEN UND RICHTIG VERWENDEN Die Kompetenz sich innerhalb des Mediums Fotografie mit Inhalten zu beschäftigen und damit Botschaften nach außen zu kommunizieren wird erworben. Die Schüler/-innen erkennen unterschiedliche Gestaltungsmittel der Fotografie und können diese auch anwenden. Die Bildsprache einer Bildserie kann analysiert aber auch selbst entwickelt und konsequent eingehalten werden. Die Schüler/-

	dies anhand eigener Arbeiten oder bekannter Logos begründen.		innen kennen wesentliche technische Aspekte der Digitalfotografie (Blende, Belichtungszeit) und sind in der Lage diese auch in ihren praktischen Arbeiten zu berücksichtigen und die Ergebnisse dahingehend zu analysieren. Eigenes Bildmaterial kann von fremdem abgegrenzt werden.
7	LAYOUT Die Schüler/-innen begreifen den Layoutprozess im Sinne von Ordnung, Strukturierung, Rhythmus und Kommunikation. Die drei Gestaltungselemente Bild, Schrift und Illustration können spielerisch für ein bestimmtes Thema verwendet werden. Das Erstellen von Gestaltungsvarianten wird dabei praktiziert. Die Gestaltungsgrundsätze können begründet und umgesetzt werden. Als Werkzeug dafür dient Adobe InDesign und wird in dessen Grundzügen beherrscht. Außerdem können die Schüler/-innen die Verwendung von InDesign gegenüber Photoshop und Illustrator abgrenzen. Die Schüler/-innen sind auf das Thema Copyright bei Schriften, Bildern und Illustrationen sensibilisiert.	15	KRITISCHE AUSEINANDERSETZUNG MIT BILDMANIPULATION Eine gute Analysefähigkeit hinsichtlich Bilder in der Werbung und im Journalismus soll erreicht werden. Das Schönheitsideal unserer Mediengesellschaft, das von Bildmanipulation geprägt ist, wird erkannt und kann beschrieben werden. Damit Schüler/-innen wissen, wie leicht Bildmanipulation aus technischer Sicht entsteht, lernen sie die wichtigsten Bildbearbeitungswerkzeuge in Adobe Photoshop kennen und können diese auch anwenden. Aus dieser Auseinandersetzung soll die Kompetenz resultieren, stark manipuliertes Bildmaterial reflektiert zu analysieren.
8	RASTERSYSTEME Die Schüler/-innen kennen den Sinn der Anordnung und Platzierung von verschiedenen Gestaltungselementen in einem Rastersystem und begreifen den Raster als Hilfsmittel der Gestaltung. Der Unterschied zwischen Grundlinienraster und Layoutraster wird erkannt. Die Fachtermini Flucht, Steg, Spalte, Doppelseite, Hilfslinie, Anschnitt können theoretisch und praktisch unterschieden werden. Die Schüler/-innen sollen weiters die Kompetenz erwerben, den Begriff Raster weiter zu abstrahieren und ihn damit selbst als ein Gestaltungselement zu erkennen. Sie erkennen, dass uns Rastersysteme auch in unserer Lebenswelt immer wieder begegnen.		