

**Informationsblatt zum Profil der Fachrichtung Technik im Beruflichen Gymnasium Bad Oldesloe**

***Bedeutung des Profils „IT- und Mediendesign“***

Die Veränderung der Kommunikationsmedien vollzieht sich in einer hohen Geschwindigkeit und stellt damit immer größere Anforderungen an künftige Studenten und Auszubildende in diesem Bereich. Im Profil IT- und Mediendesign bereiten sich die Schüler\_innen gezielt auf die Umsetzung dieser Anforderungen vor.

Das Profil IT- und Mediendesign beinhaltet u. a. die Entwicklung von Webseiten und Programmen (Apps) sowie das Bearbeiten von Bildern und Videos. Dabei hat das kreative Arbeiten einen hohen Stellenwert. Die Bearbeitung von Bildern und Videos erfolgt mit den Adobe Programmen (Photoshop und Premiere), die auch von professionellen Nutzern (wie z. B. dem NDR) verwendet werden. Ausgebildete Informatiklehrer, die sich auch in den Programmen zur Bildbearbeitung und zum Videoschnitt fortgebildet haben, unterrichten die Schüler\_innen im Schwerpunkt dieses Profils.

Die Entwicklung komplexer Anwendungen und geeigneter Benutzerschnittstellen werden hier im betrieblichen Kontext unterrichtet. Die Schüler\_innen entwickeln verschiedene Medien (z. B. Apps oder Internetseiten) und bereiten sich so auf die Bewältigung von Benutzeranforderungen u. a. auf dem sich wandelnden Softwaremarkt vor. Sie lernen die Interaktion von Programmen mit dem Benutzer zu analysieren und setzen die sich ergebenden Anforderungen fachgerecht um.

***Was wird im Schwerpunkt IT- und Mediendesign unterrichtet?***

<b><i>Klasse 11</i></b>	<b><i>Klasse 12</i></b>	<b><i>Klasse 13</i></b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Webtypografie</li> <li>• Proportionen</li> <li>• Frontformate</li> <li>• Geschichte der Medien</li> <li>• Corporate Identity</li> <li>• Formgestaltung und ihre Wirkung</li> <li>• Werbemittel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bildbearbeitung</li> <li>• Bildwirkung und Bildaufbau</li> <li>• Sprache, Geräusche und Musik</li> <li>• Audio-, Video- und Animationssoftware</li> <li>• Streaming</li> <li>• (X)HTML/CSS</li> <li>• PHP, SQL</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• W3C-Validator</li> <li>• Webhosting</li> <li>• JavaScript</li> <li>• Kennwortverschlüsselung</li> <li>• Projektmanagement</li> <li>• Shopsysteme</li> <li>• Web-App</li> <li>• iOS und Android Apps</li> <li>• App-Widgets</li> </ul>

### ***Wie wird unterrichtet?***

---

Prägend für die Art des Unterrichts ist das Ziel, neben der Vermittlung von Theorie auch praktische Anwendungsmöglichkeiten aufzuzeigen. Alle wichtigen technischen Zusammenhänge werden von den Schüler\_innen durch die Entwicklung eigener Programme und Medien überprüft. Dabei werden auch wahrnehmungs-physiologische Prozesse beachtet, um die Benutzerfreundlichkeit der Ergebnisse zu gewährleisten. Ab der 12. Jahrgangsstufe bekommen Unterrichtsprojekte, die die Schüler\_innen in Teams planen und durchführen, einen größeren Stellenwert. Die Schüler\_innen sind für das Gestalten und das erfolgreiche Umsetzen des Unterrichts im besonderen Maße auch selbst verantwortlich.