

**Teilaufgabe »Erstellen einer Baustellenseite mit einfacher Animation« Auszubildende 1./2. Ausbildungsjahr**  
für Auszubildende mit dem Schwerpunkt: Digitale Medien

**Arbeitsschritte und Qualifizierungsinhalte:**

Arbeitsschritte	Inhalte aus dem Ausbildungsrahmenplan	Hinweise
<p><b>Kundengespräch/Briefing:</b></p> <p>In einem Gespräch mit dem Kunden bzw. Kundenbetreuer die Vorstellungen des Kunden klären.</p>	<p><b>Kommunikation (§4 Abs. 3. Nr. 1.2)</b></p> <p>a) Kommunikationsregeln und ihre Auswirkungen auf Arbeitsabläufe und Kommunikationsprozesse beachten</p> <p>b) Kommunikationsumgebung prüfen, unterschiedliche Kommunikationsformen und –mittel einsetzen</p> <p>c) Begriffe definieren und in Kommunikationsprozessen verwenden</p>	<p><b>Methoden der Vermittlung:</b></p> <p>Rollenspiel vor dem eigentlichen Kundengespräch im Team (Azubis oder Azubi mit Arbeitskollegen)</p> <p>Ausbilder als Kunde</p> <p>Azubi als Anbieter</p> <p>Feedback über das Gespräch</p> <p>Schriftliche Vorbereitung des Kundengesprächs (Gesprächsleitfaden)</p> <p><b>Sozialkompetenz:</b></p> <p>Kommunikationsfähigkeit</p> <p>Problemlösefähigkeit</p> <p>Abstimmung der Kundenwünsche mit den technischen und zeitlichen Möglichkeiten</p>
<p><b>Arbeitsorganisation:</b></p> <p>– Prüfung der gelieferten Daten: Gelieferte Daten und Manuskripte auf Vollständigkeit und Verwendbarkeit prüfen (z.B. Bildauflösungen, Farbräume, Formate)</p> <p>– Festlegung von Auftragsziel, Auftragsumfang und notwendigen Arbeitsschritten</p> <p>– Festlegung der technischen Rahmenvorgaben: z.B. Bildschirmgröße, zu unterstützende Browserversionen, max. Seitengröße (Datenmenge)</p>	<p><b>Arbeitsorganisation (§ 4 Abs. 1 Nr. 5)</b></p> <p>a) Auftragsunterlagen und Vorlagen entsprechend der Auftragsbeschreibung auf Vollständigkeit prüfen</p> <p>b) Auftragsziele festlegen und Teilaufgaben definieren</p> <p>c) Verfahrenswege für die Produktion ableiten, dabei Verwertungsrechte berücksichtigen</p> <p>d) Datenträger auf Eignung und technische Umsetzbarkeit prüfen</p> <p>e) Technische und terminliche Kundenvorgaben beachten, Termine planen, abstimmen und überwachen</p> <p>f) Arbeitsanweisungen erstellen und Arbeitsabläufe dokumentieren</p>	<p><b>Methoden der Vermittlung:</b></p> <p>Projektmanagement gemeinsam mit Azubis organisieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aufgabenverteilung klären</li> <li>- Zeitplan erstellen</li> <li>- ev. Abstimmung zwischen Ausbildern</li> </ul> <p><b>Sozialkompetenz:</b></p> <p>Problemlösefähigkeit</p> <p>Planungs- und Organisationsfähigkeit, (Abstimmungsprozesse koordinieren)</p> <p>Kommunikationsfähigkeit</p> <p>gemeinsame Entscheidungsfindung im Team</p>

<p><b>Konzeption:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Gliederung der Inhalte und Erstellung eines Navigationsplans (enthaltene Seiten, Navigationsstruktur)</li> <li>– Auswahl des passenden Bildmaterials</li> <li>– Erstellen verschiedener Scribbles für die Seite und die Animation, dabei Hausfarben und -schriften beachten</li> <li>– Auswahl von ein bis zwei Gestaltungsvarianten und erste grobe Umsetzung der Seite, z. B. in Photoshop</li> </ul>	<p><b>Gestaltungsgrundlagen (§ 4 Abs. 1 Nr. 6)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Gestaltungsgrundsätze für die Herstellung von Medienprodukten anwenden</li> <li>b) Gestaltungselemente entwickeln</li> <li>c) Maße umrechnen und anwenden</li> <li>d) Schriftwirkung beurteilen</li> <li>f) Farben als Gestaltungsmittel einsetzen</li> </ol>	<p><b>Methoden der Vermittlung:</b></p> <p>Leittextmethode, Erarbeitung von Gestaltungsgrundlagen, Differenzierung nach Ausgabemedien</p> <p>Lernauftrag vergeben: Selbständiges Erarbeitung von Scribbels aufbauend auf dem bisherigen Kenntnisstand</p> <p>Präsentation der Gestaltungsvorschläge in der Gruppe und Begründung Gestaltungskriterien</p> <p>Rollenspiel: Präsentation der Entwürfe beim Kunden</p> <p><b>Sozialkompetenz:</b></p> <p>Kommunikationsfähigkeit, Begründung des individuellen Gestaltungsvorschlages</p> <p>Kooperationsfähigkeit, Kompromissfähigkeit Begründung und Auswahl der Varianten unter Berücksichtigung der Kundenwünsche</p>
<p><b>Erstellen der Animation (Beispiele zur Vorgehensweise):</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) z.B. in Photoshop mit ImageReady: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Erstellen der einzelnen Frames in Photoshop</li> <li>– Rendern der Animationsframes in ImageReady</li> <li>– Einstellen weiterer Eigenschaften der Animation, z. B. Position, Deckkraft, Effekte</li> </ul> </li> <li>b) z.B. mit Flash: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Erstellen der Frames für Anfang und Ende, ggf. auch Zwischenframes</li> <li>– Erstellen der Bewegungskurven</li> <li>– Rendern der Tweenings</li> <li>– Einstellen weiterer Eigenschaften der Animation, z. B. Position, Deckkraft, Effekte</li> </ul> </li> </ol>	<p><b>Gestaltungsgrundlagen (§ 4 Abs. 1 Nr. 6)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Gestaltungsgrundsätze für die Herstellung von Medienprodukten anwenden</li> <li>b) Gestaltungselemente entwickeln</li> <li>c) Maße umrechnen und anwenden</li> <li>d) Schriftwirkung beurteilen</li> <li>f) Farben als Gestaltungsmittel einsetzen</li> </ol> <p><b>Bewegtbild- und Audiosignal-bearbeitung I (§ 4 Abs. 2 Nr. 4)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>b) Projektorientierte Werkzeuge zur Bewegtbild- und Audiodatenbearbeitung auswählen</li> <li>c) Bild- und Tonaufnahmen überspielen, Norm- und Formatwandlungen durchführen</li> </ol>	<p><b>Methoden der Vermittlung:</b></p> <p>Zielorientierter Lernauftrag (Programmschulung) Unterweisung in Dateiformaten, Standards des Qualitätsmanagements und Grundlagen der Online-Produktion</p> <p><b>Sozialkompetenz:</b></p> <p>Kreativität Kritikfähigkeit Kommunikationsfähigkeit Abstraktes Denken</p>

	<p><b>Gestaltung digitaler Medien</b>  <b>(§ 4 Abs. 4 Nr. 1, lfd. Nr. 1.5)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Schrift mit grafischen Elementen und Bildern kombinieren</li> <li>b) Farbkombinationen beurteilen und anwenden</li> <li>c) Gestaltungsgrundsätze für digitale Medien anwenden</li> <li>d) Gestaltung auf Zielgruppen abstimmen</li> <li>e) Gestaltung auf die technischen Möglichkeiten des Ausgabemediums abstimmen</li> <li>f) Datenformate für das Ausgabemedium bestimmen</li> </ul>	
<p><b>Produktion der HTML-Seite:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Aufbau der Seite mit allen Elementen (Logo, Animation, Text- und Bildelemente, sonstige Gestaltungselemente) z. B. in GoLive oder DreamWeaver:</li> <li>– Aufbereiten, Einsetzen und Formatieren der Textinhalte mit Stylesheets</li> <li>– Vorbereiten und Erstellen der Buttons, z. B. mit Hilfe von Slices mit Photoshop und ImageReady</li> <li>– Bearbeiten und Umwandeln der Bilddaten einschließlich Logo in die auftragsrelevanten Maße, Farbmodi und Formate</li> <li>– Einsetzen der Bilddaten</li> <li>– Einsetzen der Animation und eines Alternativbilds für User ohne Flash-PlugInn, wenn die Animation mit Flash erstellt wurde</li> <li>– E-Mail-Verlinkung setzen und prüfen, s.o.</li> <li>– Prüfung, Freigabe und Online-Schaltung</li> <li>– Abspeichern und Offline-Prüfen der Seiten mit herkömmlichen Systemplattformen (Mac+PC) und Browsern (ME + Netscape) und ggfs. Nachkorrigieren</li> <li>– paßwortgeschütztes Online-Schalten zur Kundenkorrektur</li> </ul>	<p><b>Datenhandling I (§4 Abs. 1, Nr. 7)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Systemkomponenten und Softwareapplikationen auftragsbezogen auswählen</li> <li>b) Dateiformate unterscheiden und in verschiedenen Anwendungsbereichen einsetzen</li> <li>c)</li> </ul> <p><b>Medienintegration (§4 Abs. 1, Nr. 8)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Dateien auftragsbezogen auswählen und zusammenführen</li> <li>d) Bestandteile von Softwaretools unterscheiden und handhaben</li> <li>e) Verschiedenen Datentypen für unterschiedliche Verwendungsmöglichkeiten unter Anwendung von Softwaretools kombinieren</li> <li>f) Arbeitsergebnisse korrigieren und optimieren</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"><li>- Kundenpräsentation und nach Korrekturen ggfs. neuer Durchlauf</li><li>- nach Freigabe Übertragung per ftp zum Webserver</li></ul>	<p><b>Datenhandling II (§4 Abs. 1 Nr. 10)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) Leistungsmerkmale von Netzwerken bewerten, den Datenfluß im Netz optimieren</li><li>b) Leistungsmerkmale von Hard- und Softwareschnittstellen hinsichtlich Kompatibilität beurteilen und aufeinander abstimmen</li><li>c) Daten übernehmen, unter Berücksichtigung der Standardisierbarkeit transferieren und konvertieren</li><li>d) Komprimierungsverfahren abgestimmt auf Dateityp auswählen und Komprimierung durchführen</li></ul> <p><b>Programmierung von Medienprodukten (§4 Abs. 4, Nr. 1, lfd. Nr. I. 12)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) Programmiersprachen unterscheiden und Leistungsmerkmale beurteilen</li><li>c) Programmierwerkzeuge auswählen und Prozesse automatisieren</li></ul> <p><b>Herstellung interaktiver Medienprodukte (§4 Abs. 4 Nr. 2 lfd. Nr. II.11)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>b) interaktive Applikationen unter Berücksichtigung fach- und benutzergerechter Dialoggestaltung erstellen</li></ul>	
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--