

Teilaufgabe »Erstellen einer einfachen, statischen Website« Auszubildende 2. Ausbildungsjahr für Auszubildende mit dem Schwerpunkt Digitale Medien

Arbeitsschritte und Qualifizierungsinhalte

Arbeitsschritte	Inhalte aus dem Ausbildungsrahmenplan	Hinweise
<p>Kundengespräch/Briefing:</p> <p>In einem Gespräch mit dem Kunden bzw. Kundenbetreuer die Vorstellungen des Kunden klären.</p>	<p>Kommunikation (§4 Abs. 3. Nr. 1.2)</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>Methoden der Vermittlung: Rollenspiel vor dem eigentlichen Kundengespräch im Team (Azubis oder Azubi mit Arbeitskollegen) Ausbilder als Kunde Azubi als Anbieter Feedback über das Gespräch</p> <p>Schriftliche Vorbereitung des Kundengesprächs (Gesprächsleitfaden)</p> <p>Sozialkompetenz: Kommunikationsfähigkeit Problemlösefähigkeit Abstimmung der Kundenwünsche mit den technischen und zeitlichen Möglichkeiten</p>
<p>Arbeitsorganisation:</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>Arbeitsorganisation (§ 4 Abs. 1 Nr. 5)</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>h) Aufgaben im Team planen und bearbeiten; Ergebnisse abstimmen und auswerten</p> <p>i) Möglichkeiten zur Konfliktregelung im Team</p>	<p>Methoden der Vermittlung: Projektmanagement gemeinsam mit Azubis organisieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aufgabenverteilung klären - Zeitplan erstellen - ev. Abstimmung zwischen Ausbildern <p>Sozialkompetenz fördern: Problemlösefähigkeit Planungs- und Organisationsfähigkeit, (Abstimmungsprozesse koordinieren)</p> <p>Kommunikationsfähigkeit gemeinsame Entscheidungsfindung im Team</p>

	anwenden	
<p>Konzeption:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Gliederung der Inhalte und Erstellung eines Navigationsplans (enthaltene Seiten, Navigationsstruktur) – Auswahl des passenden Bildmaterials – Erstellen verschiedener Scribbles für die Start- und eine Inhaltsseite, dabei Hausfarben und -schriften beachten – Auswahl von zwei bis drei Gestaltungsvarianten und erste grobe Umsetzung der beiden Seiten, z. B. in Photoshop – Kundenvorlage, Entscheidung für eine Gestaltungsvariante, ggfs. Änderungswünsche 	<p>Gestaltungsgrundlagen (§ 4 Abs. 1 Nr. 6)</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Gestaltungsgrundsätze für die Herstellung von Medienprodukten anwenden b) Gestaltungselemente entwickeln c) Maße umrechnen und anwenden d) Schriftwirkung beurteilen f) Farben als Gestaltungsmittel einsetzen <p>Bewegtbild- und Audiosignalbearbeitung I (§ 4 Abs. 2 Nr. 4)</p> <ul style="list-style-type: none"> b) Projektorientierte Werkzeuge zur Bewegtbild- und Audiodatenbearbeitung auswählen d) Bild- und Tonaufnahmen überspielen, Norm- und Formatwandlungen durchführen <p>Gestaltung digitaler Medien (§ 4 Abs. 4 Nr. 1, lfd. Nr. 1.5)</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Schrift mit grafischen Elementen und Bildern kombinieren b) Farbkombinationen beurteilen und anwenden c) Gestaltungsgrundsätze für digitale Medien anwenden d) Gestaltung auf Zielgruppen abstimmen e) Gestaltung auf die technischen Möglichkeiten des Ausgabemediums abstimmen f) Datenformate für das Ausgabemedium bestimmen 	<p>Methoden der Vermittlung:</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 ersten Entwürfe beim Kunden</p> <p>Sozialkompetenz:</p> <p>Kommunikationsfähigkeit, Begründung des individuellen Gestaltungsvorschlages</p> <p>Kooperationsfähigkeit, Kompromissfähigkeit Begründung und Auswahl der Varianten unter Berücksichtigung der Kundenwünsche</p>
<p>Produktion der HTML-Seiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Integration der Änderungswünsche und Produktion des Gesamtumfangs als HTML-Seiten mit Java-Scripts, z. B. in GoLive oder DreamWeaver – Aufbau der Seiten, ggfs. mit Frames inklusive Navigation und allen feststehenden Seitenelementen (z. B. Logo, Gestaltungs- und Seitengliederungselemente) – Aufbereiten, Einsetzen und Formatieren der Textinhalte 	<p>Produktorientierte Medienintegration (§ 4 Abs. 3, Nr. 3.3)</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Daten auf Vollständigkeit und Verwendbarkeit prüfen b) Daten mit Anwendungsprogrammen optimieren c) Daten für interaktive Nutzung umstrukturieren d) Daten zu einem Medienprodukt zusammenführen f) Arbeitsergebnisse prüfen und beurteilen 	<p>Methoden der Vermittlung:</p> <p>Zielorientierter Lernauftrag (Programmschulung) Unterweisung in Dateiformaten, Standards des Qualitätsmanagements und Grundlagen der Online-Produktion</p> <p>Sozialkompetenz:</p> <p>Kreativität Kritikfähigkeit Kommunikationsfähigkeit</p>

<ul style="list-style-type: none"> – Erstellen der Buttons, z. B. mit Hilfe von Slices – Bearbeiten und Umwandeln der Bilddaten in die auftragsrelevanten Maße, Farbmodi und Formate – Einsetzen der Bilddaten – Verlinkung der Seiten setzen und prüfen – Prüfung, Freigabe und Online-Schaltung – Abspeichern und Offline-Prüfen der Seiten mit herkömmlichen Systemplattformen (Mac+PC) und Browsern (ME + Netscape) und ggfs. Nachkorrigieren – paßwortgeschütztes Online-Schalten zur Kundenkorrektur – Kundenpräsentation und nach Korrekturen ggfs. neuer Durchlauf – nach Freigabe Übertragung per ftp zum Webserver 	<p>Datenhandling I (§4 Abs. 1, Nr. 7)</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Systemkomponenten und Softwareapplikationen auftragsbezogen auswählen b) Dateiformate unterscheiden und in verschiedenen Anwendungsbereichen einsetzen <p>Medienintegration (§4 Abs. 1, Nr. 8)</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Dateien auftragsbezogen auswählen und zusammenführen c) Bestandteile von Softwaretools unterscheiden und handhaben d) Verschiedenen Datentypen für unterschiedliche Verwendungsmöglichkeiten unter Anwendung von Softwaretools kombinieren e) Arbeitsergebnisse korrigieren und optimieren <p>Datenhandling II (§4 Abs. 1 Nr. 10)</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Leistungsmerkmale von Netzwerken bewerten, den Datenfluß im Netz optimieren b) Leistungsmerkmale von Hard- und Softwareschnittstellen hinsichtlich Kompatibilität beurteilen und aufeinander abstimmen c) Daten übernehmen, unter Berücksichtigung der Standardisierbarkeit transferieren und konvertieren d) Komprimierungsverfahren abgestimmt auf Dateityp auswählen und Komprimierung durchführen <p>Programmierung von Medienprodukten (§4 Abs. 4, Nr. 1, lfd. Nr. I. 12)</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Programmiersprachen unterscheiden und Leistungsmerkmale beurteilen c) Programmierwerkzeuge auswählen und Prozesse automatisieren 	<p>Abstraktes Denken</p>
---	--	--------------------------

	<p>Herstellung interaktiver Medienprodukte (§4 Abs. 4 Nr. 2 lfd. Nr. II.11)</p> <ul style="list-style-type: none">a) Navigationskonzepte erstellen und programmierenb) interaktive Applikationen unter Berücksichtigung fach- und benutzergerechter Dialoggestaltung erstellen <p>Kommunikation (§4 Abs. 3. Nr. 1.2)</p> <ul style="list-style-type: none">e) Kommunikationsregeln und ihre Auswirkungen auf Arbeitsabläufe und Kommunikationsprozesse beachtenf) Kommunikationsumgebung prüfen, unterschiedliche Kommunikationsformen und –mittel einsetzeng) Begriffe definieren und in Kommunikationsprozessen verwenden	
--	--	--