|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Beruf/ Bildungsgang: | Mediengestalter Digital und Print |  |
| Curricularer Bezug: | RLP für den Ausbildungsberuf Mediengestalter Digital und Print und Mediengestalterin Digital und Print |
| Lernfeld: | Lernfeld 2 |
| Titel der Lernsituation: | LS 3 Einen Webseitenentwurf als Prototyp im Desktop umsetzen | Zeitrichtwert: 34 (36) |
| Autor/Team: Staats (staats@mmbbs.de), Otte (tanja.otte@wgshi.de) | | |

|  |  |
| --- | --- |
| Handlungssituation und Handlungsergebnis | Inhalte: |
| Die Neueröffnung des Zero-Waste Restaurants steht bevor. Der Kunde hat sich für einen Entwurf entschieden und Sie sollen diesen im nächsten Schritt für das Rebriefing als funktionalen Klickdummy umsetzen.  Der ausgewählte Entwurf wird zur Umsetzung als XD-Datei zur Verfügung gestellt und soll möglichst detailgetreu in Bezug auf Farbe und Dimensionen/ Größen erstellt werden. Für die Umsetzung sollen aktuelle Webstandards und -sprachen genutzt werden. Da die meisten Kunden laut Zielgruppenanalyse Laptops und PCs für den Zugang ins Netz verwenden, wünscht der Kunde sich zunächst einen digitalen Entwurf als Desktopvariante in 1920 Pixel Breite.  Handlungsergebnis:  Protyp als Klickdummy (Dateien: html, css, img) | HTML Grundgerüst  CSS Basics  Syntax  Selektoren, Klassen und IDs (Und Pseudoklassen)  Farben (Hexadezimal, RGB)  Schrift (Schrifteinbettung)  Eigenschaften, wie z. B. position, inline, block  Box-Modell  Flexbox-Modell |

| Schulische Entscheidungen: | Dimensionen von BNE |
| --- | --- |
| Leistungsnachweis:  Projektabgabe  Lernzielkontrolle  Notwendige Software:  Visual Studio Code (oder Brackets, Sublime, Atom, Adobe DW)  Browser: Mozilla Developer Edition, Google Chrome,  Bildbearbeitungs-Software (Adobe Photoshop)  Thema der LS ist übergreifend für LS 2.2 und 2.3  Mögliche Anbindung an LF1 mit der Erstellung von Plakaten bzw. Postkarten mit QR Codes, die zur Landing Page führen | Themenbezogenes BNE – ressourcenschonender Umgang |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Stun-den | Handlungs-phasen | Angestrebte KompetenzenFachkompetenz und Personale Kompetenz (in den Dimensionen Selbst- und Sozialkompetenz)Die Schülerinnen und Schüler… | Methoden,Medien/ Materialien/ Hinweise | (Teil-) Handlungs-ergebnis |
|  | Informieren | … informieren sich über standardisierte Websprachen HTML und CSS (FK)  … erkennen das Grundgerüst von HTML5 als Basis von semantischem HTML (FK)  … erkennen die Notwendigkeit für SEO (search engine optimization)(FK)  …unterscheiden die für das Web einsetzbaren Bildformate (FK) | Internetrecherche  MindMap: Bildformate | Übersicht über Bildformate (MindMap) |
|  | Planen  Entscheiden | … trainieren ihre Selbstlernfähigkeit, indem sie sich für ein geeignetes Online-Tutorial (Selfhtml, Mediaevent, …) entscheiden (PK)  …recherchieren eigenständig notwendige Tags oder CSS-Eigenschaften, um vorgegebene Probleme zu lösen  … erkennen den Speicherbedarf von Bildern als Problem für die Performance und wählen Bilder geeignet aus | Arbeit mit Dokumentationen, wie z. B. SELFHMTL, w3schools |  |
|  | Durchführen | …wenden die Auszeichnungssprache HTML und das Grundgerüst zur Umsetzung an (FK)  … setzen Block- und Inlineelemente passend ein (FK)  … setzen das Boxmodel und die Eigenschaft *box-sizing* ein (FK)  …ergänzen den eigenen Quelltext um Kommentare (FK, PK)  … setzen Webfonts ein und formatieren diese (FK)  … erkennen die CSS-Grammatik und setzen CSS-Spezifitäten ein (FK)  … setzen webgeeignete Farben ein (FK)  … setzen die CSS-Eigenschaft *position* ein (FK) | Visual Studio Code  geeigneter Browser (Chrome, Firefox Developer) | Dateien: HTML, CSS |
|  | Kontrollieren / Bewerten | …überprüfen die Validität des eigenen Quellcodes (FK)  …präsentieren Ihre Ergebnisse und kontrollieren das Ergebnis anhand des Kundenauftrags. (PK, SK) | Präsentation | Präsentation im Browser |
|  | Reflektieren | … üben konstruktive Kritik (PK, SK)  …reflektieren ihre Ergebnisse und analysieren ihren Weiterbildungsbedarf (PK, SK) | LSG |  |