|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Beruf/Bildungsgang | Mediengestalter:in Digital und Print |  |
| Curricularer Bezug | Rahmenlehrplan für die Ausbildungsberuf Mediengestalter Digital und Print (15.09.2022) |
| Lernfeld | LF 8 – Ein Logo entwickeln und in einem Gestaltungskonzept projektorientiert umsetzen |
| Titel der Lernsituation | „Volle Pulle“: 8.2. Erstellung eines Logoentwurfes und Präsentation vor dem Kunden. | Zeitrichtwert: 30 |
| Autor/Team | Dürfahrt, Backeberg, Freutel, Grotke |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Handlungssituation und Handlungsergebnis** | **Inhalte** |
| **Übergeordnetes Szenario**  Der neu gegründete regionale Getränkehersteller „Volle Pulle GmbH“ will sich auf dem deutschen Markt positionieren.  Die alkoholfreien Erfrischungsgetränke gibt es in verschiedenen Geschmacksrichtungen. Sie sind vegan, zuckerfrei, mit natürlichen Inhaltsstoffen.  Inspiriert von Produkten bestehender Anbieter des Marktes, wie beispielsweise Fritz Cola, Bionade, Fassbrause u.a., wünscht sich das Unternehmen ein Gestaltungskonzept zur wirkungsvollen Außendarstellung.  **Situation: 8.2.**  Ausgangspunkt für die wirkungsvolle Darstellung soll der Entwurf eines ansprechenden Logos sein, welches für das Produktdesign, die Geschäftsausstattung und auch für verschiedene Promotion-Maßnahmen genutzt werden soll.  Handlungsergebnisse   * Präsentation des Logoentwurf vor dem Kunden („Pitch“) | Kommunikation über Zeichen:  Zeichenkategorien (Ikon, Index und Symbol)  Zeichenarten (Pictogramm, Icon, Logo)  Semiotik  Logoarten (Wortmarke, Wortbildmarke, Signet/Bildmarke, Buchstabenzeichen, Zahlenzeichen)  räumliche Wirkung von Logos (2D, 3D)  Logoaufbauprinzipien (Log, Schub, Star, Anker, Triebwagen und Insel)  Logokriterien  (technische und gestalterische Aspekte)  Markenrecht (Urheberrechte, Schutzrechte)  Kreativitätstechniken |

|  |  |
| --- | --- |
| **Schulische Entscheidungen** | **Dimensionen von BNE** |
| Einzel- oder Partnerarbeit (je nach Klassengröße und Raumgegebenheiten)  *Feedback/Auswahl des Gewinnerlogos*  Feedback und/oder Auswahl durch anderes Ausbildungsjahr/Klasse statt nur Auswahl durch Lehrkraft oder Klassenentscheid | Klicken Sie hier, um Text einzugeben. |

| **Stunden** | **Handlungsphasen** | **Angestrebte Kompetenzen**  **Fachkompetenz** und **Personale Kompetenz** (in den Dimensionen Selbst- und Sozialkompetenz) | **Methoden,**  **Medien / Materialien / Hinweise** | **(Teil-) Handlungsergebnis** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Die Schülerinnen und Schüler… |  |  |
|  | Informieren  Planen  Entscheiden | … informieren sich über die Vorteile der Kommunikation über Zeichen.  … informieren sich über Zeichenkategorien, Zeichenarten, Logoarten, Logoaufbauprinzipien,   Semiotik  … erkennen die Unterschiedlichkeit von Zeichen.  … informieren sich über Schutzrechte/Urheberrechte,  … informieren sich über die Reproduzierbarkeit von Logos und definieren technische und   gestalterische Kriterien zur Beurteilung eines Logos (Checkliste) |  | Checkliste |
|  | Durchführen | … entscheiden sich für eine Logoart.  … wenden Entwurfs- und Kreativitätstechniken an  … setzen branchentypische Software für die Umsetzung ihrer Ideen ein  … überprüfen ihr Logo mit Hilfe der Checkliste auf die Reproduzierbarkeit  … bereiten eine digitale Präsentation vor  … präsentieren ihre Arbeitsergebnisse im Rahmen eines Pitches vor dem Kunden | Einzel- oder Partnerarbeit (je nach Klassengröße und Raumgegebenheiten) |  |
|  | Kontrollieren / Bewerten | *Feedback/Auswahl*  Feedback und/oder Auswahl durch anderes Ausbildungsjahr/Klasse statt nur Auswahl durch Lehrkraft oder Klassenentscheid  Pitch (Kundenpräsentation) und gemeinsames einigen auf „Gewinnerlogo“ |  |  |
|  | Reflektieren |  |  |  |