

Zeit/ Einheit	Lernsituation/ didaktische Struktur/ Handlungsstruktur	Inhaltsstruktur/ Fachwissen/Bewertung	Kompetenzen/ Lernziele	Medien
1-4	<b>Lernsituation Produktdesign entwickeln</b>	Geschichte des Produktdesigns	Entstehung des Begriffes Produktdesign Vorindustrielle Produktionsverfahren Frühindustrielle Produktionsverfahren Industrielle Revolution Designgeschichte des 19. Jahrhunderts	
5		Grundlagen des Gestaltbildung	Erste Produktanalyse Produktbeurteilungen	
6-9		Theoretische Grundlagen der Produktsemiotik Theorie von Heuffler	Semantik Syntaktik Pragmatik Fördern und Entwickeln der Sprachkompetenz	
10		Klausur Nr. 1		
11-12		Systeme in der Produktgestaltung		
13-17		Geschichte des Produktdesign Produktanalysen mittels Strukturmodell	Individualreferate zu ausgewählten Designer Designphilosophie Designprozess Design Tendenzen im 20 Jahrhundert Designanalyse	Anwendung: Designerplakat
18		Medienrecht	Anwendung: Urheberrecht	
19		Überblick Designepochen Design Tendenzen und -kategorien		
20	Klausur Nr.2			
	<b>Semesterzeugnisse</b>			

11-13	<b>Lernsituation Multimedia-Produkt</b>	Wiederholender Überblick über die Semester 12.1; 12.2 und 13.1	Zusammenfassung/Überblick	
14		Entwickeln eines individuellen Multimedia-Produktes	Partnerarbeit	
15		Grafische Elemente eines Multimedia-Produktes	Wiederholung Grafikdesign	
16		Videotechnische Möglichkeiten multimedialer Umsetzungen	Wiederholung Videotechnik	
17		Produktentwicklung und Produktwerbung multimedial unterstützt	Wiederholung Produktdesign	
18		Klausur Nr. 3		
19		Möglichkeiten von Multimedia		
20		Individuelle Projektbetreuung	Kurzdokumentation und Präsentation	
21		Klausur Nr.4 = Abiturprüfung		