

Struktur der Zwischenprüfung »Mediengestalter Digital und Print«

in chronologischer Abfolge der Prüfungsbereiche

| Schriftliche Prüfung (Prüfungsbereiche 2 und 3) | | Gesamtanteil 50% |
|---|--|--|
| Gestaltungsgrundlagen/Medienproduktion (PB 2) | | 60 min. Hilfsmittel: nicht programmierter Taschenrechner, Lineal |
| 6 aus 7 handlungsorientierten Aufgaben je eine Aufgabe aus den Lernfeldern 1 bis 7 des schulischen Rahmenlehrplanes ▼ | | 1 Streichaufgabe gleiche Aufgaben für die 3 Fachrichtungen keine Unterscheidung von Print und Digital |
| Lernfeld 1 – Den Medienbetrieb und seine Produkte präsentieren | | |
| Lernfeld 2 – Medienprodukte typografisch gestalten | | |
| Lernfeld 3 – Ausgabedateien druckverfahrensorientiert erstellen | | |
| Lernfeld 4 – Computerarbeitsplatz und Netzwerke nutzen, pflegen und konfigurieren | | |
| Lernfeld 5 – Eine Website gestalten und realisieren | | |
| Lernfeld 6 – Bilder gestalten, erfassen und bearbeiten | | |
| Lernfeld 7 – Daten für verschiedene Ausgabeprozesse aufbereiten | | |
| Kommunikation/Arbeits- und Sozialrecht (PB 3) | | 60 min. Hilfsmittel: Rechtschreib-Nachschlagewerk (»Duden« o. a.), zweisprachiges Wörterbuch (D/E), englisches Fachwörterbuch |
| Deutsch – 1 Aufgabe (z. B. Korrekturtext) 30 Punkte | | |
| Fachenglisch – 1 Aufgabe (mit 1 oder 2 Teilaufgaben) 30 Punkte | | |
| Wirtschaft und Politik – mehrere Aufgaben aus dem Arbeits- und Sozialrecht 40 Punkte | | |

Ab hier endet die schriftliche Prüfung.
Anschließend werden die Unterlagen für die praktische Prüfung ausgehändigt.
Die praktische Prüfung findet dann an einem von der Handelskammer festgelegten Termin statt.

| Praktische Prüfung (Prüfungsbereich 1) | | Gesamtanteil 50% |
|---|---|------------------|
| Print | Digital | |
| Gestaltung und Realisation eines Medienproduktes max. 5 Stunden | Gestaltung und Realisation eines Medienproduktes max. 5 Stunden | |
| Aufgabe 1 – Medienintegration Beherrschen von Grafik- und Bildbearbeitungsprogrammen | Aufgabe 1 – Medienintegration Beherrschen von Grafik- und Bildbearbeitungsprogrammen | |
| Aufgabe 2 – Gestaltung Gestaltung und Realisierung für ein Print medienprodukt | Aufgabe 2 – Gestaltung Gestaltung und Realisierung für ein Digital medienprodukt | |

Diese Information ist Teil des Webangebotes www.lepen.de | Alle Angaben ohne Gewähr | Quellen: www.zfamedien.de | HK Hamburg