



DAS MEDIENPROFIL:

Im Unterricht **Kunst / Medien** schärfst du deinen Sinn für Ästhetik, gewinnst einen Überblick über die Kunstgeschichte und lernst, wie man prägnante Medienprodukte selber entwerfen kann. Du eignest dir Geschicklichkeit und Sicherheit im Umgang mit Gestaltungssoftware an.

Im Fach **Informatik** erhältst du einen Einblick in die Grundprinzipien der Softwareentwicklung im Internet-Zeitalter. Wie funktionieren soziale Netzwerke oder Navigationssysteme? Welche Möglichkeiten und Risiken sind mit den immer leistungsfähigeren Algorithmen von Google, Facebook & Co. verbunden? Wie funktionieren Netzwerke, Roboter oder Navigationssysteme?

In **PGW** untersuchst du, welchen Einfluss Medien auf gesellschaftliche, wirtschaftliche und politische Strukturen haben. Wie gestalten wir Identität und soziales Umfeld in einer Mediengesellschaft? Wie nutzen wir Medien, um in einer Demokratie urteils-, konflikt- und partizipationsfähig zu sein und uns beruflich zu orientieren? Welche Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft hat der Medienstandort Hamburg?

Im **Seminarkurs** werden grundlegende methodische Kompetenzen erweitert. Hier werden fächerübergreifende Projekte geplant und präsentiert.

WAS DU FÜR DIE ARBEIT IN DIESEM PROFIL MITBRINGEN SOLLTEST:

- Interesse an klassischen und neuen Medien
- Bereitschaft, selbstständig und projektorientiert zu arbeiten
- Freude am Gestalten, Produzieren, Präsentieren und Reflektieren verschiedener Medienprodukte
- ein eigenes Notebook (PC oder Mac)
- Die Bereitschaft, dich auch selbständig in Softwarehandhabung einzuarbeiten
- Interesse an gesellschaftlichen und sozialwissenschaftlichen Themen
- Freude am problemorientierten & forschenden Denken
- Bereitschaft zur regelmäßigen und zuverlässigen Nutzung einer Internet-Plattform (Schul-CommSy) und Kommunikation per E-Mail

- Bereitschaft zum wissenschaftlichen Arbeiten auch mit anspruchsvollen Texten

MIT DIESEM PROFIL:

- wirst du deine Talente und Fähigkeiten in Bezug auf mögliche spätere Berufe im Medioumfeld kennenlernen und ausprobieren.
- arbeitest du in Übungen, aber auch in längeren, fächerübergreifenden Projekten.
- lernst du, ästhetische Wirkungen einzuschätzen, aber auch bewusst zu steuern.
- verwendest du hochwertige Software, die wir für Mac und PCs bereit stellen können.
- kannst du lernen, im Team zu arbeiten.

Dieses Profil hat einen medienkundlich-gestalterischen Schwerpunkt. Es beinhaltet die Analyse und Gestaltung von Medienprodukten. Du beschäftigst dich mit einem erweiterten Medienbegriff, d.h. mit klassischen und neuen Medien. Im Rahmen der Berufsorientierung kannst du Kontakte zu Medienunternehmen aufbauen und individuelle Schwerpunkte setzen.

Folgende Fragen durchziehen dabei die Arbeit im Profil: Was sind die Chancen und Risiken der (neuen) Medien? Wie ist das Verhältnis von Medien, Menschen und Gesellschaft? Sind Medien Teil der Kultur oder des Marktes? Wie werden Menschen durch Medien getrennt oder verbunden?

	1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester
	KOMMUNIKATION UND ÄSTHETIK	MENSCH - MEDIEN - GESELLSCHAFT	MEDIENKULTUR UND MARKT	PRODUKTION UND GESTALTUNG
Kunst	Grundlagen der Medientheorie: Einführung in den Umgang mit Creative Suite-Gestaltungssoftware / Ästhetische Grundlehre, Gestaltungsübungen, auch „händisch“, „Schule des Sehens“ Kommunikationsmodelle / Kreative Fotografie z.T. außerhalb der Schule / Bildbearbeitung und Manipulation	Individuum und Gesellschaft als Thema der Kunst (z. B. G. Grosz) / Gattungen und Strömungen der bildenden Kunst / Aspekte der Medienkultur kritisch betrachtet / Projektarbeiten und Präsentationsabend zum Thema „Chancen und Risiken medialer Kommunikation“	Vermarkten, berichten, beeinflussen: Zeitung, Broschüre, Magazin / Rolle der Printmedien / Einführung in die Mikro- und Makrotypographie / Gestaltung des HHS-Jahrbuchs (InDesign CS) / Architektur: Stilkunde, städtebauliche Erkundungen und Analysen	Filmische Experimente und Grenzbereiche der bildenden Kunst (Installation, Inszenierung, Performance ...) / Erfahrungen sammeln mit ausgewählten Aspekten der Medienproduktion / Realisierung einer Projektarbeit und evtl. einer Ausstellung
Informatik	Einführung in das imperative und objektorientierte Programmieren („Java-Hamster“) / Konzeption interaktiver Webseiten (HTML / CSS / Javascipt) <i>Literatur:</i> <i>Boles: Java-Hamster</i>	Kryptologie (Kommunikation Datensicherheit) / Verschlüsselungsverfahren (u. a. Cäsar / Vieniére / Alberti / RSA) / Signaturen / Authentifizierung / Passwörter <i>Literatur:</i> <i>Beutelspacher: Kryptologie</i>	Möglichkeiten und Grenzen „Künstlicher Intelligenz“ / Aspekte: „Schwarmintelligenz“, „Das Problem des Handlungsreisenden“ (Navigationssysteme) / „Turing-Test“, „Eliza“ / Konzeption und Realisierung eines intelligenten Reservierungssystems	Robotik / Simulation / Technische Grundlagen (Sensoren, Aktoren und kritisch betrachtet Informationsverarbeitung) / Ethische Aspekte (Robotergesetze) / Konzeption und Realisierung eines Roboters / einer Simulationssoftware
PGW	Politische Kommunikation / Öffentlichkeit: Neue Formen der Partizipation (Politik 2.0) / Macht / Schwarmintelligenz / mediale Zivilgesellschaft (Medienkompetenz, Medienbürger ...) / Mediendemokratie / Demokratietheorie	Mediennutzung und Sozialstrukturen / Sub- und Jugendkulturen / Mediengesellschaft – Informationsgesellschaft / Wissensgesellschaft – Erlebnisgesellschaft	Urheberrecht in Zeiten des Internets? / Globalisierte Medienkultur / mediale Global Player / Datenmacht = Wirtschaftsmacht? / Internetökonomie	Terrorabwehr und Datenschutz / Welche Rolle spielen Medien im Rahmen internationaler Konflikte und globaler Probleme (Dialog der Kulturen vs. Clash of Civilizations, Kommunikation globaler Probleme ...)
Seminar	Methodenkompetenzen (Anforderungen und Arbeiten in der Oberstufe, Präsentationsleistungen etc.) / Medienkunde	Projektarbeit / Berufsorientierung	Vor- / Nachbereitung der Projektreise / Begleitung durch Jahrbucharbeit / Abiturvorbereitung	Präsentationsprüfung / mündliche Prüfung