

# Das Medienprofil

Kunst / Medien (4) Informatik (4) PGW (4) Seminar (2)
--

Im Profil Medien werden die Themen und Unterthemen der vorangegangenen Seite mit Hilfe aller Profilmächer bearbeitet und vertieft. Im Unterricht **Kunst/Medien** beispielsweise 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 Internetzeitalter. Wie funktionieren soziale Netzwerke oder Navigationssysteme? Welche Möglichkeiten und Risiken sind mit den immer leistungsfähigeren Algorithmen von Google, Facebook & Co. verbunden?

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 selbstständig in Softwarehandhabung einzuarbeiten
- Interesse an gesellschaftlichen und sozialwissenschaftlichen Themen
- Freude am problemorientierten und forschenden Denken
- Bereitschaft zur regelmäßigen und zuverlässigen Nutzung einer Internet-Plattform (SchulCommSy)
- Bereitschaft zum wissenschaftlichen Arbeiten auch mit anspruchsvollen Texten

## In diesem Profil:

- wirst du deine Talente und Fähigkeiten in Bezug auf mögliche spätere Berufe im Mediumfeld 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 dich in echter Teamwork üben

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. In diesem Zusammenhang wirst du Kontakte zu Medienunternehmen aufbauen und individuelle Schwerpunkte in der Medienproduktion 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? Welche Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft hat der Medienstandort Hamburg?

# Semesterplanung Medienprofil

	1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester
Kunst	Kommunikation und Ästhetik	Mensch-Medien-Gesellschaft	Medienkultur und Markt	Produktion und Gestaltung
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grundlagen der Medientheorie</li> <li>Einführung in den Umgang mit CS4-Gestaltungssoftware</li> <li>Gestaltungssoftware. Ästhetische Grundlehre, Gestaltungsübungen, auch „händisch“.</li> <li>„Schule des Sehens“</li> <li>Kommunikationsmodell</li> <li>Kreative Fotografie z.T. außerhalb der Schule.</li> <li>Bildbearbeitung und Manipulation(PS CS4)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Individuum und Gesellschaft als Thema der Kunst (G.Grosz)</li> <li>Aspekte des „Web 2.0“ kritisch betrachtet</li> <li>Projektarbeiten zum Thema „Chancen und Risiken des Internets“</li> <li>Präsentation und Selbstdarstellung: Übungen mit Power-point und Keynote.</li> </ul> <p><i>Literatur</i> Schellmann: Medien</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vermarkten, berichten, beeinflussen: Zeitung, Broschüre, Magazin</li> <li>Architektur: Stilkunde, Erkundungen im Stadtteil.</li> <li>Historismus und Jugendstil in Hamburg.</li> <li>Rolle der Printmedien.</li> <li>Einführung der Mikro und Makrotypographie.</li> <li>Vermutlich Gestaltung des HHS-Jahrbuchs.</li> </ul> <p><i>Literatur</i> Schellmann: Medien</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grenzbereiche der bildenden Kunst: Performance, Streetart, Warhols Kunstfactory</li> <li>Fächerübergreifendes Thema realisiert nach Art eines TV-Magazins mit Life-Anteilen und vorbereiteten Features (Kurzberichten)</li> <li>Erfahrungen sammeln mit ausgew.Aspekten des Animationsfilms. Filmische Auflösung</li> </ul>
Informatik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einführung in das imperative und objektorientierte Programmieren („Java-Hamster“)</li> <li>Konzeption interaktiver Webseiten (HTML, CSS, Javasript)</li> </ul> <p><i>Literatur</i> Boles: Java-Hamster</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kryptologie (Kommunikation Datensicherheit)</li> <li>Verschlüsselungsverfahren (u.a.Cäsar, Vieniére, Alberti RSA)</li> <li>Signaturen</li> <li>Authentifizierung</li> </ul> <p><i>Literatur</i> Beutelspacher: Kryptologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Möglichkeiten und Grenzen „Künstlicher Intelligenz“</li> <li>Aspekte: „Schwarmintelligenz“, „Das Problem des Handlungsreisenden (Navigationssysteme) „Turing-Test“, „Eliza“ u.a.</li> <li>Konzeption und Realisierung eines intelligenten Reservierungssystems</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Robotik/ Simulation</li> <li>Technische Grundlagen (Sensoren, Aktoren und Informationsverarbeitung)</li> <li>Ethische Aspekte (Robotergesetze)</li> <li>Konzeption und Realisierung eines Roboters / einer Simulationssoftware</li> </ul>
	PGW	<ul style="list-style-type: none"> <li>Politische Kommunikation und Öffentlichkeit Neue Formen der Partizipation (Politik 2.0)</li> <li>Macht (Schwarmintelligenz vs.Kommerzialisierung</li> <li>mediale Zivilgesellschaft (Medienkompetenz, Medienbürger...)</li> <li>Mediendemokratie / Demokratietheorie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mediennutzung und Sozialstrukturen</li> <li>Sub- und Jugendkulturen Mediengesellschaft – Informationsgesellschaft – Wissensgesellschaft – Erlebnisgesellschaft</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Copyright in Zeiten des Internet?</li> <li>Globalisierte Medienkultur / Mediale Global Player</li> <li>Datenmacht = Wirtschaftsmacht?</li> <li>Internetökonomie</li> </ul>
Seminar		<ul style="list-style-type: none"> <li>Methodenkompetenzen (Arbeiten in der Oberstufe, Präsentationsleistungen etc.), Medienkunde</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Projektarbeit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vor- und Nachbereitung der Projektreise</li> </ul>