

# Inhalt

Vorwort / Aufbau dieser Reihe . . . . .	3/4
<b>1. Wer macht die Kunst?</b>	
<b>Vor- und Nachteile von Handgemachtem gegenüber Digitalem</b>	
<i>Hinweise für die Lehrkraft</i> . . . . .	5-13
• Übersicht über die Unterrichtseinheit . . . . .	5
• Unterrichtsstunde 1+2: Analyse von analog und digital erstellten Zeichnungen . . . . .	6-9
• Unterrichtsstunde 3+4: Diskussion über die Abschaffung von Handschrift . . . . .	9
• Unterrichtsstunde 5: Digitale Erstellung von Platzschildern für sich selbst . . . . .	10
• Unterrichtsstunde 6-8: Analoge Erstellung von Platzschildern für einen Partner in der Klasse . . . . .	10-11
• Unterrichtsstunde 8: Einschätzung der Ergebnisse . . . . .	11
• Hintergrundinformationen für die Lehrkraft . . . . .	12-13
<b>Schüler*innenteil</b> . . . . .	14-18
• Aufgabe 1-4 . . . . .	14
• Aufgabe 5 . . . . .	15
• Aufgabe 6-9 . . . . .	16
• Exkurs – Tusche und Schrift . . . . .	17
• Aufgabe 10-13 . . . . .	18
<b>2. Wer kann ich sein? Characters in Games</b>	
<i>Hinweise für die Lehrkraft</i> . . . . .	19-24
• Übersicht über die Unterrichtseinheit . . . . .	19
• Hintergrundinformationen: Begriffe im Gaming . . . . .	20
• Unterrichtsstunde 1: Gamer und Gamingindustrie . . . . .	21
• Unterrichtsstunde 2: Analyse von Beispielen klischeehafter Charaktere . . . . .	22/23
• Unterrichtsstunde 3+4: Entwurf eines eigenen Characters . . . . .	23
• Unterrichtsstunde 5-7: Erstellung einer Werbeanzeige für das Spiel . . . . .	24
<b>Schüler*innenteil</b> . . . . .	25-36
• Selbsttest – Wie ist dein Gamingverhalten? . . . . .	25
• Auswertung – Selbsttest zu Gamingverhalten . . . . .	26
• Station 1 „Games und Geld“ . . . . .	27
• Station 2 „Games und Sucht“ . . . . .	28
• Station 3 „Games und Design“ . . . . .	29
• Kontrollstation – Lösungen . . . . .	30
• Aufgabe 1+2 . . . . .	31
• Aufgabe 3+4 . . . . .	32
• Aufgabe 5 . . . . .	33
• Aufgabe 6 . . . . .	34
• Aufgabe 7+8 . . . . .	35
• Aufgabe 9+12 . . . . .	

# Vorwort

## Digitale Emanzipation im Kunstunterricht – Unterrichtskonzepte zur medialen Menschenbildung in der Sekundarstufe

### Die Idee dieser Reihe

Die Idee dieser Reihe basiert auf gesellschaftlichen Veränderungen, derer wir uns weder entziehen können noch sollten: die Digitalisierung von Kommunikation und Arbeitswelt. Im schulischen sowie im außerschulischen Umfeld konfrontiert sie uns mit neuen Herausforderungen, denen es gilt, als Lehrer\*in, als Schüler\*in und nicht zuletzt als Mensch, handlungsfähig und reflektiert entgegenzutreten.

Der Trägheit des Bildungssystems scheint es nun geschuldet, wenn auch durch hohe Kosten digitaler Endgeräte sicherlich begünstigt, dass es bisweilen einige Jahre dauerte, bis diese Veränderungen in den Unterrichtsalltag Einzug gehalten haben. Schon 2016 stellte die Bundesregierung schließlich die „Bildungsoffensive für die digitale Wissensgesellschaft“ vor, die Mittel bereitstellen sollte, Schulen mit digitaler Ausstattung auszurüsten. Zudem verpflichteten sich die Bundesländer dazu, die Aus- und Weiterbildung der Lehrenden im digitalen Sektor sicherzustellen. Das Gros dieser Angebote setzte es sich dabei aber zum Ziel, den konkreten Umgang mit digitalen Endgeräten und Apps zu vermitteln. Die Pandemie und der damit erzwungene digitale Unterricht verlieh der Thematik noch einmal zusätzliche Dringlichkeit. Für die alltägliche Unterrichtspraxis des Lehrenden ist diese „Nutzungsfähigkeit“ unbestreitbar eine wichtige Basis, die während der Pandemie wohl aber alle Lehrenden erreicht hat.

Leider scheint in dieser beschränkten Perspektive jedoch der Blick der Empirischen Bildungsforschung auf die Digitalisierung deutlich zu kurz zu kommen. Schließlich werden seit Jahrzehnten an Universitäten und in Forschungseinrichtungen ergebnisreiche Studien darüber durchgeführt, wie die Digitalisierung das Lernen beeinflusst, welche Fähigkeiten notwendig sind, um Lernenden eine flexible Reaktion auf die Beschleunigung des technischen Wandels zu ermöglichen und welchen Einfluss die Digitalisierung auf die Sozialisation junger Menschen ausübt. In die Praxis des Unterrichtens wurden diese Erkenntnisse gerade unter dem Digitalisierungsdruck der Pandemie kaum überführt. Gerade dies ist aber nötig, da die Lernenden sich lange davor schon selbstverständlich und oft unbegleitet von Bildungsabsichten der Lehrenden in der digitalen Welt bewegten und bewegen.

Die vorliegende Reihe von Unterrichteinheiten will eine Brücke schlagen und fern von digitaler Euphorie, aber auch nicht aus Überforderungsgefühlen geschuldeten Abwehrhaltungen heraus den Blick auf die Begleitung der Digitalisierung im Unterricht lenken. Im Fokus stehen soll dabei jedoch nicht, wie bisweilen üblich, die technische Nutzung der Medien für den Lehrenden zu erschließen: Meist gelingt dies Schüler\*innen ohnehin intuitiver. Vielmehr sollen die pädagogischen Potenziale des Unterrichts im Umgang mit Medien ausgeschöpft werden, der kritisch-emanzipatorische Vorsprung des Lehrenden sinnvoll eingesetzt werden.

Ganz ausdrücklich soll dabei das Digitale die handwerkliche Arbeit oder den persönlichen Umgang nicht ersetzen, sondern nur teilweise ergänzen. Wichtiger ist für die Konzeption dieses Buches eben vor allem der emanzipatorische Gedanke: Die Digitalisierung und ihre privaten und gesellschaftlichen Folgen sollen der Gegenstand des Unterrichts sein, sollen hinterfragt und durchdacht werden. Dass dies auch mit dem Werkzeug digitaler Medien geschieht, ist naheliegend, aber nicht Selbstzweck.



Hinweise  
für die  
Lehrkraft

# 1. Wer macht die Kunst?

Vor- u. Nachteile von Handgemachtem gegenüber Digitalem

## Übersicht über die Unterrichtseinheit

**Kurzbeschreibung:** Die Lernenden erstellen analog mit Tusche und digital Namensschilder für einen Klassenkameraden.

**Jahrgangstufen:** 5-7

**Aufbau der Unterrichtseinheit (8 Unterrichtsstunden):**

1. Einstieg und Erarbeitung:

Analyse von analog und digital erstellten Zeichnungen (2 Unterrichtsstunden)

2. Vertiefung:

Diskussion über die Abschaffung von Handschrift (2 Unterrichtsstunden)

3. Erarbeitung/Praxis 1:

Digitale Erstellung von Platzschildern für sich selbst (1 Unterrichtsstunde)

4. Erarbeitung/Praxis 2:

Analoge Erstellung von Platzschildern für einen Partner in der Klasse (3,5 Unterrichtsstunden)

5. Zusammenfassung/Reflexion:

Einschätzung der Ergebnisse (0,5 Unterrichtsstunde)

**Digitale Ausrüstung:**

- Beamer und PC
- Pro Schüler\*in ein PC oder Tablet mit Microsoft® Word
- Drucker für DIN A4 Papier in S/W oder ggf. Farbe



**Analoges Material:**

- Tusche
- Pro Schüler\*in je ein weißes DIN A4-Papier, ein Bleistift, eine Bandzugfeder und -halter, ein Taschentuch und ein Schmierblatt
- ggf. Wasserfarben, Wasserbecher und Pinsel



**Lernziele:**

1. Die Schüler\*innen lernen Charakteristika von analogen und digitalen Bildern zu erkennen und zu unterscheiden.
2. Die Schüler\*innen reflektieren den Wert und die Notwendigkeit von haptischen Erfahrungen.
3. Die Verknüpfung von Bildern und Schriften vermittelt den Lernenden, dass Handschrift als originärer Ausdrucksweg nutzbar ist, ähnlich wie ein Kunstwerk.

**Bildungsbereich:** Bedeutung des „Handwerks“ für Wahrnehmung und Ergebnis

**Bildungsabsichten:**

In dieser Einheit geht es einerseits um mediale Kompetenz in dem Sinn, dass analoge und digitale Werkzeuge nicht gegeneinander ausgespielt werden, sondern klar Stärken und Schwächen verschiedener Möglichkeiten, visuelle Spuren zu hinterlassen, eingeschätzt werden können. Die Lernenden sollen dabei aber als Gegenpol zu ihrer aktuellen Lebenswirklichkeit darin bestärkt werden, die zeitaufwändigeren analogen Techniken nicht zu scheuen, sondern wahrnehmen, welcher Mehrwert durch die zeitaufwändigere und auch nicht so leicht reversible Handhabung entstehen kann. Der Nutzen manueller Erfahrungen soll durch die Debatte über die Handschrift in einem für die Lernenden leicht zugänglichen Rahmen bewusst werden.



netzwerk  
lernen



Hinweise  
für die  
Lehrkraft

# 1. Wer macht die Kunst?

Vor- u. Nachteile von Handgemachtem gegenüber Digitalem

## Unterrichtsstunde 1+2:

**Analyse von analog und digital erstellten Zeichnungen**



### Einstieg

Um die Sensibilität für digital und analog erstellte Bilder einzuführen, bietet sich der Vergleich von Bildern gleichen Motivs mit verschiedenen Techniken an. Je nach Lerngruppe sind unterschiedliche Motive sinnvoll. Unter [www.kohlverlag.de](http://www.kohlverlag.de) sind verschiedene Bildbeispiele als zusätzliches Downloadmaterial zugänglich (zu dem Bild mit der Katze und dem mit dem Jungen ist jeweils zusätzlich ein Video verfügbar, das den Entstehungsprozess, aber auch den Vorteil des leichten Löschens von Fehlern veranschaulicht). Als „Ratespiel“ fürs Unterrichtsgespräch werden fünf bis sechs Bilder nacheinander gezeigt und die Lernenden sollen sich selbst notieren, ob es sich um ein analog, digital oder in einer Mischung aus beidem erstelltes Bild handelt.

👁️ Aufgabe 1, 2 / Seite 14

### Erarbeitung

#### Schritt 1: Besprechung

Im Anschluss an das „Ratespiel“ folgt die mündliche Auflösung (siehe Lösungsvorschlag unten) anhand eines erneuten Durchlaufs der Präsentation, verknüpft mit der Besprechung, woran die Technik zu erkennen war. Hier ist mit großer Wahrscheinlichkeit die Unterstützung der präzisen Formulierungen im Lehrgespräch notwendig.








	Technik	Erkennbar an
	Mischung analog digital: Zeichnung auf Tablet.	Kaum erkennbar, weil Tablet und Stift mit der bewussten Imitation der Krei- dehaptik spielt, außer der extremen Sättigung in den rein schwarzen Partien.
	Rein digital: Foto mit Filter von Prisma.	Gleichwertige Behandlung aller Bereiche, egal ob Hinter- grund oder Gesichtszüge.
	Rein analog: Öl auf Leinwand.	Leichte Vergrößerung und kontrastreichere Anlage relevanter Bereiche, etwa Augen und Mund.
 (Zusätzliches Video zum Downloaden, das den Entstehungs- prozess, aber auch den Vorteil des leichten Löschens von Fehlern veranschaulicht.)	Mischung analog digital: Zeichnung auf Tablet.	Papieroberflächenstruktur in Gesicht immer gleichmäßig, bei genauer Betrachtung wiederholen sich Spritzer im Hintergrund



Hinweise  
für die  
Lehrkraft

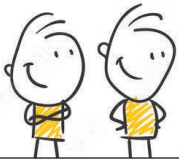
# 1. Wer macht die Kunst?

## Vor- u. Nachteile von Handgemachtem gegenüber Digitalem

	Technik	Erkennbar an
	Mischung analog digital: Zeichnung auf Tablet.	Sichtbar durch Sauberkeit der Striche, ungewöhnlich präzise bei Augen (Möglichkeit der Vergrößerung von einzelnen Bearbeitungsbereichen bei digitaler Zeichnung).
	Rein analog: Bleistiftzeichnung	Sichtbar durch Grid (Unsauberkeit, deutlich verschiedener Abrieb durch unterschiedlichen Druck und Richtungswechsel der Striche bei Hintergrund, aber auch beim Abrieb bei z. B. Augenpartie).
	Mischung analog digital: Zeichnung auf Tablet.	Sichtbar durch sehr großer Ähnlichkeit der einzelnen Striche, die eine immer gleiche „Ausfransung“ imitieren, reinweißen Hintergrund ohne jede Strukturierung von z. B. der Papierstruktur o. Beleuchtung.
	Rein analog: Sepiatuschelavur	Sichtbar durch sehr unterschiedliche „Ausfransung“ der Striche, Hintergrundunterschiede durch Beleuchtung mit deutlicher Fotokörnung.
	Rein digital: Foto mit Filter von Prisma.	Sichtbar durch gleichwertige farbliche und strukturelle Behandlung aller Bereiche, egal ob Hintergrund oder Motiv.
	Rein analog: Aquarellmalerei	Sichtbar durch Grid: unterschiedliche und unregelmäßige Flecken und Unsauberkeiten in allen Bereichen; sichtbare Pinselstriche verschiedener Länge und Dicke in Wasser und Land.
	Rein digital: Foto mit Filter von Prisma.	Sichtbar durch strukturelle Gleichbehandlung aller Bildbereiche.



netzwerk  
lernen



Schüler\*innenteil

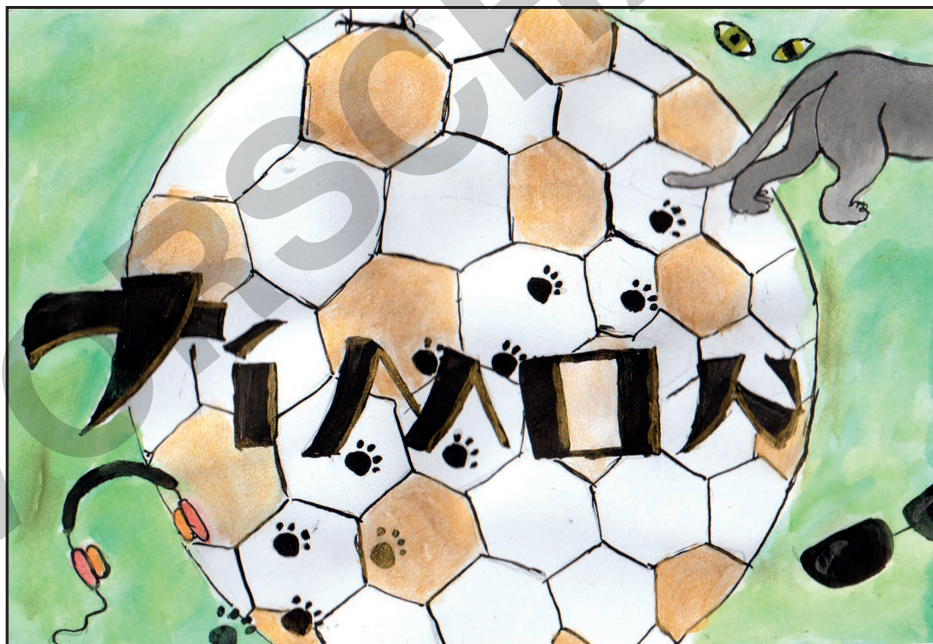
# 1. Wer macht die Kunst?

Vor- u. Nachteile von Handgemachtem gegenüber Digitalem

**Aufgabe 10:** Jede\*r Schüler\*in der Gruppe 1 „interviewt“ 2 Minuten den\*die Mitschüler\*in auf seinem oder ihrem Namenszettel. Notiert euch, welche Hobbys er\*sie hat, was ihn\*sie besonders macht oder was ihm\* ihr besonders wichtig ist. Dann wechselt der\* die „Interviewer\*in“. Wenn ihr 3 Gruppen habt, dann kommt danach natürlich noch Gruppe 3 zum „Interviewen“.

**Aufgabe 11:** Entwirf ein Namensschild für die Person auf deinem Namenszettel. Darauf soll groß sein oder ihr Name stehen, es soll aufstellbar sein und mit einem Bild geschmückt, das ihm oder ihr gefallen könnte. Fertige eine Vorzeichnung mit Bleistift auf das weiße Din A4-Papier an. Achte auf eine schöne Schriftgestaltung und gute Erkennbarkeit.

**Aufgabe 12:** Schreibe und zeichne deinen Entwurf mit Tusche sauber nach. Wenn du die Bleistiftzeichnung nach dem Trocknen der Tusche wegradierst, kannst du das Bild mit Wasserfarben auch noch farbig gestalten.



**Aufgabe 13:** Betrachte das digitale und das analoge Schild deines Banknachbarn oder deiner Banknachbarin. Überlege, welche Vorteile und Nachteile beide Varianten haben und welches dir besser gefällt. Erkläre deinem Banknachbarn oder deiner Banknachbarin deine Gedanken zu seinen\* ihren Schildern und entscheidet gemeinsam, welches er oder sie in Vertretungsstunden oder bei neuen Lehrer\*innen benutzen sollte.



Hinweise  
für die  
Lehrkraft

## 2. Wer kann ich sein? Characters in Games

### Unterrichtsstunde 2:

### *Analyse von Beispielen klischeehafter Charaktere*



anatomisch  
unmöglich

BMI 13 = lebensbedroh-  
liches Untergewicht

anatomisch  
unmöglich

BMI 14 = lebensbedroh-  
liches Untergewicht



### Reflexion 1

#### Schritt 1:

Der Einstieg in diese Unterrichtsphase erfolgt im Plenum mit Impulsbildern, die die Lehrkraft über eine Projektion zeigen kann, um ganz deutlich eine Figur mit anatomisch möglichen Proportionen gegenüberzustellen. Zu sehen sind zwei exemplarisch zu verstehende Figuren, die keinem real existierenden PC-Spiel entnommen sind, sondern die typische Ästhetik dieser nachahmen. In vielen Spielen erstellen die Spielenden ihre Figuren aus vorgegebenen Versatzstücken selbst und gestalten dabei eine scheinbar individuelle Figur, die aber auf den Rollenvorstellungen der Spieleentwickler\*innen basieren. Bewusst wurden Figuren gewählt, die diesen typischen Rollenvorstellungen entsprechen.

(Unter [www.kohlverlag.de](http://www.kohlverlag.de) sind die beiden Bilder von oben zusätzlich verfügbar.)

Wichtig für den Einstieg ist es, den Lernenden zu erklären, dass die „realistischeren“ Figuren eine anatomisch zwar mögliche Variante darstellen (gemessen am Verhältnis von Schulter- oder Hüftbreite zu Taillenbreite und Körpergröße zu Kopf-/Augengröße), jedoch in beiden Fällen extrem ungesunde Maße zeigen, die einem BMI (Body Mass Index) von ca. 13 bei der weiblichen Figur und 14 bei der männlichen Figur entsprechen, also lebensbedrohliches Untergewicht zeigen.

Die Lernenden benennen die Unterschiede der Figuren präzise, um das Bewusstsein für die folgende Stillarbeit zu schärfen. Die genaue Aufgabenstellung könnte lauten: „Beschreibe präzise die Unterschiede der beiden Figuren. Achte dabei vor allem auf die Maße des Körpers.“

#### Schritt 2:

Die Lernenden bearbeiten in Stillarbeit die beiden Arbeitsblätter. Anschließend werden die Ergebnisse im Plenum besprochen und ausgewertet.

Wichtig ist hier bei der Gesprächsführung von Seiten der Lehrkraft, nach den Ausführungen der Lernenden zu den Unterschieden nachzufragen, zu welchem Zweck die Figuren wohl jeweils so dargestellt wurden und woran die Veränderung über die Jahre liegen könnte (siehe dazu die Hintergrundinformationen „Geschlechterverhältnis im Gaming“ im Anschluss).





## 2. Wer kann ich sein? Characters in Games

### **Hintergrundinformationen: Geschlechterverhältnis im Gaming**

Auch wenn unter den Spieler\*innen das Geschlechterverhältnis inzwischen nahezu ausgeglichen ist, ist die Spielebranche männlich dominiert. Mit dem Wandel des ursprünglich in den 1990ern und 2000er Jahren klar männlich dominierten Spielerklientels ändern sich auch die Charaktere (Als Vorlage für die weiblichen Characters auf dem Arbeitsblatt dienten unter anderem Abbildungen der Figur „Lara Croft“, die für diese Entwicklung als exemplarisch zu bezeichnen ist.), da Spielerinnen immer mehr Einfluss gegen sexistische Rollenklischees geltend machen. Unter den Spieleentwickler\*innen gibt es noch immer weniger Frauen als Männer, aber der Anteil wächst. Jedoch zeigt sich noch immer latente Frauenfeindlichkeit, etwa wenn ein bekannter „Let’s Play“-Star erklärt, er würde nicht mehr mit Mädchen zocken wollen, da gäbe es nur Ärger. Auch sehen sich Onlinegamerinnen statistisch nachweisbar tendenziell bösarigeren Kommentaren ausgesetzt, als männliche Spieler.

Für die Unterrichtseinheit ist zusätzlich relevant, dass die in den in den Spielen vermittelten Bilder beider Geschlechter oft sehr konservativ sind. Proteste gegen Figuren mit unnatürlich sexualisierten Maßen zeigten deutliche Veränderungen bei einigen weiblichen Figuren (Aufgabe 6), während sich die männlichen Protagonisten kaum veränderten (Aufgabe 5); als eine der Vorlagen diente hier der Character „Snake“ aus dem Spiel Metal Gear“. Dort zeigen sich aber ebenso unnatürliche Ideale wie bei den Frauen mit zunehmend ähnlich problematischen psychischen Auswirkungen, jedoch äußern sich diese weniger in Essstörungen wie bei Mädchen, sondern in überzogenem, ungesundem Training oder dem Gebrauch von Anabolika.

### **Unterrichtsstunde 3+4: Entwurf eines eigenen Characters**

#### **Erarbeitung 1**

##### *Schritt 1:*

Die Lernenden entwerfen in Partnerarbeit eine Spielidee mit Plot und Umgebung sowie zwei Protagonist\*innen des Spiels. Dazu sollten sie etwa 20 Minuten zur Partnerarbeit erhalten. Wichtig ist es, sie darauf hinzuweisen, wichtige Aspekte ihrer Überlegungen schriftlich festzuhalten und einen Titel für ihr Spiel zu erfinden.

##### *Schritt 2:*

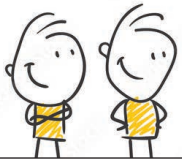
Dann entwerfen die Lernenden die Protagonist\*innen zeichnerisch. Diese sollen im Gegensatz zu den bisher besprochenen Beispielen die Normalmaße einer durchschnittlichen Europäerin/eines durchschnittlichen Europäers haben.

Dazu erhalten sie ein Arbeitsblatt, auf dem schon schwach zwei Figuren mit den aktuellen Durchschnittsmaßen abgedruckt sind, damit die erlernte Überzeichnung der Maße nicht durchschlägt. Ob Mann und Frau, zwei Männer oder zwei Frauen im Spiel die Protagonisten sind, ist den Schüler\*innen zu überlassen.



Schülerinnenentwurf





## 2. Wer kann ich sein? Characters in Games

### Selbsttest – Wie ist dein Gamingverhalten?

**Aufgabe 1:** *Kreuze die für dein Gamingverhalten passenden Buchstaben an. Triff bei einer Aufgabe nichts zu, kreuze nichts an und werte bei der Auswertung die Frage mit 0 Punkten.*

1. Wie oft zockst du?

- A) Nie
- B) Einmal pro Monat
- C) Einmal pro Woche
- D) Mehrmals pro Woche
- E) Jeden Tag

2. Wie lange spielst du, wenn du spielst?

- A) 0-30 Minuten
- B) 30-60 Minuten
- C) 60-120 Minuten
- D) 120-200 Minuten
- E) Mehr als 200 Minuten

3. Zockst du heute mehr als vor einem halben Jahr?

- A) Ja, sehr viel mehr (doppelt so viel oder mehr)
- B) Ein bisschen mehr
- C) Genauso viel
- D) Weniger/habe nicht gespielt und spiele immer noch nicht

4. Was spielst du hauptsächlich?

- A) Egoshooter
- B) Rollenspiele (z. B. MMORPGs, Online- und Offline-Rollenspiele)
- C) Actionspiele (z. B. Jump 'n' run, Beat 'em' Up, Actionadventure)
- D) Strategiespiele (z. B. Managerspiele)
- E) Sportspiele/Simulationsspiele (z. B. Flugsimulationen)/Gedächtnis- und Kombinationsspiele (z. B. Tetris, Solitär)

5. Tauchen Figuren aus den Spielen in deinen Träumen auf?

- A) Ja, oft.
- B) Ja, kam schon mal vor.
- C) Nein, noch nie.

6. Lässt du Hausaufgaben/ Lernsachen liegen, um zu zocken?

- A) Ja, oft
- B) Ja, kam schon mal vor
- C) Nein, noch nie

7. Denkst du an deine Lieblingsspiele, auch wenn du nicht spielst/spielen kannst?

- A) Eigentlich nicht, da hab ich anderes zu tun.
- B) Manchmal schon, vor allem wenn ich mich mit Freund\*innen über ein Spiel unterhalte.
- C) Ja. Oft, wenn ich nicht spielen kann, dann schau ich mir eben Let`s Play Clips an.



# Kontrollstation – Lösungen

## Station 1 „Games und Geld“

### Aufgabe 1:



## Station 2 „Games und Sucht“

- Aufgabe 2:**
1. Interessensverlust an früheren Hobbys
  2. ständiges Denken ans Spielen
  3. Entzugerscheinungen
  4. Lügen über das Ausmaß des Spielverhaltens
  5. Kontrollverlust bezüglich der Spieldauer
  6. Gefährdung des eigenen Werdegangs

## Station 3 „Games und Design“

### Aufgabe 3: *Entwicklung*

1. Fach: Deutsch (Drehbuch schreiben)
2. Fach: Kunst (Umwelt/Character entwickeln)
3. Fach: Philosophie/Ethik (Game Balancing)

### *Planung*

1. Fach: Wirtschaft und Recht (Marktanalyse, Überprüfen von rechtlichen Vorgaben)
2. Fach: Sozialkunde (Zielgruppenanalyse)
3. Fach: Kunst (Branding)

### *Ausführung*

1. Fach: Musik (Sounds)
2. Fach: Deutsch (Texte)
3. Fach: Informatik (Programmieren)
4. Fach: Kunst (Typografie, Characterdesign)

### Aufgabe 4: Mögliche Lösung:

