

# BILDUNGSPLAN

zur Verordnung über die berufliche Grundbildung  
**Interactive Media Designer EFZ**

vom 22. Oktober 2013

4-jährige berufliche Grundbildung mit eidgenössischem Fähigkeitszeugnis

**PBS OPF UPF**

**viscom<sup>+</sup>**

**syna**

**syndicom**

# Inhaltsverzeichnis

<b>Einleitung</b>	<b>2</b>
<b>Qualifikationsprofil</b>	<b>3</b>
I. Arbeitsgebiet und Berufsbild	3
II. Übersicht der beruflichen Handlungskompetenzbereiche und Handlungskompetenzen	6
III. Anforderungsniveau	10
<b>Erläuterung zur Handhabung des Bildungsplans</b>	<b>11</b>
<b>A Handlungskompetenzen</b>	<b>14</b>
1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele	14
2 Methodenkompetenzen	53
3 Sozial- und Selbstkompetenzen	54
<b>B Lektionentafel der Berufsfachschule</b>	<b>55</b>
<b>C Organisation, Aufteilung und Dauer der überbetrieblichen Kurse</b>	<b>56</b>
<b>D Qualifikationsverfahren</b>	<b>60</b>
<b>Genehmigung und Inkrafttreten</b>	<b>61</b>
<b>Anhang</b>	<b>62</b>
Verzeichnis der Unterlagen zur Umsetzung der beruflichen Grundbildung	62

# Einleitung

Der Bildungsplan ist das berufspädagogische Konzept der beruflichen Grundbildung für Interactive Media Designer mit eidgenössischem Fähigkeitszeugnis (EFZ). Er konkretisiert die Grundbildung zum Interactive Media Designer EFZ an den drei Lernorten Betrieb, Berufsfachschule und überbetriebliche Kurse mit dem Ziel, eine fundierte Ausbildung für die Medienbranche zu schaffen.

Der Bildungsplan besteht aus vier Teilen:

**Teil A** gliedert die Bildungsziele nach der Triplex-Methode in drei Ebenen:

- die Handlungskompetenzbereiche;  
sie fassen die Handlungskompetenzen nach Themen oder Technologien zusammen;
- die beruflichen Handlungskompetenzen;  
sie werden als Kombination von Kenntnissen, Fähigkeiten und Haltungen zu bestimmten Handlungen verstanden und in Fach-, Methoden-, Sozial- und Selbstkompetenzen unterschieden.  
Die Fachkompetenzen entsprechen den Leistungszielen der drei Lernorte;
- die Leistungsziele;  
sie ordnen die Bildungsziele den einzelnen Lernorten zu.

Neben den berufsspezifischen Inhalten enthält der Bildungsplan die Lektionentafel der Berufsfachschule (**Teil B**), Ausführungen zu den überbetrieblichen Kursen (**Teil C**) und die Eckwerte zum Qualifikationsverfahren (**Teil D**).

Der Bildungsplan ist von der Paritätischen Berufsbildungsstelle PBS erlassen und vom Staatssekretariat für Bildung, Forschung und Innovation (SBFI) genehmigt.

# Qualifikationsprofil

## I Arbeitsgebiet und Berufsbild

### Arbeitsgebiet

Interactive Media Designer EFZ erstellen und integrieren Inhalte im Bewusstsein der technischen, konzeptuellen und gestalterischen Gegebenheiten und Möglichkeiten der gewählten Kommunikationssysteme. Diese Inhalte sind:

- Statische Bilder, Texte und Infografiken
- Animierte Bilder, Texte und Infografiken
- Audio
- Video
- 3D

Die Berufsleute konzipieren, gestalten und erstellen aus diesen Inhalten interaktive digitale Kommunikationsmittel. Diese sind gegenwärtig etwa:

- Webseite
- App
- POI / POS (Point of Interest / Point of Sales)
- Trailer
- Newsletter
- soziale Netzwerke
- und zudem zukünftig bedeutsame und heute noch nicht existierende Kommunikationsmittel

Sie publizieren diese Kommunikationsmittel auf folgenden digitalen Kommunikationssystemen (Support Media):

- E-Tablet
- Mobile
- PC
- TV
- Elektronische Displays
- Screen
- Zukünftige digitale Medien

Sie berücksichtigen dabei die Grundlagen der Usability im Verständnis von User Interface (Schnittstelle zwischen Mensch und den Medienträger) und User Experience (Erfahrungen des Users bei der Bedienung). Dabei beachten und integrieren sie die ethischen, sozialen, kulturellen, ökologischen und rechtlichen Gegebenheiten und Standards in ihrer Arbeit.

# Qualifikationsprofil

## I Arbeitsgebiet und Berufsbild

### Berufsbild

Interactive Media Designer EFZ zeichnen sich durch folgende Fähigkeiten und Haltungen aus:

- a) Sie bereiten auf der Grundlage von Kundenaufträgen und -bedürfnissen Projekte mit interaktiven digitalen Inhalten vor. Sie erstellen und präsentieren kreative Ideen und Vorkonzeptionen.
- b) Sie entwickeln kreative Konzepte für interaktive digitale Kommunikationsmittel auf der Grundlage von fundierten Recherchen und präsentieren sie adressatengerecht.
- c) Sie spezifizieren die Inhalte wie auch das Design, die Funktionen und die Interaktionen für interaktive digitale Kommunikationsmittel und stellen sie mittels handwerklicher Techniken und entsprechender Hard- und Software gemäss Konzept her.
- d) Sie testen und publizieren interaktive digitale Kommunikationsmittel auf digitalen Kommunikationssystemen und schliessen die Projekte ab.
- e) Sie berücksichtigen bei diesen Arbeiten die Grundlagen der Usability im Verständnis von User Interface und User Experience. Sie beachten und integrieren in kreativer Weise die ethischen, sozialen, kulturellen, ökologischen und rechtlichen Gegebenheiten, Entwicklungen und Standards in ihrer Arbeit.
- f) Sie sind sich bewusst, dass die betrieblichen Abläufe und Prozesse nur dann funktionieren, wenn die Mitarbeitenden ihre Arbeiten betriebsgerecht organisieren. Sie organisieren ihre eigenen Arbeiten gemäss allgemeinen und betrieblichen Vorgaben rationell, energie- und ressourceneffizient sowie zeitgemäss.
- g) Sie setzen bei ihren Arbeiten die Vorschriften des Umweltschutzes, des Gesundheitsschutzes und Arbeitssicherheit pflichtbewusst um.

### Wichtigste berufliche Handlungskompetenzen

Die Bildungsziele sind in fünf Handlungskompetenzbereiche gegliedert:

1. Vorbereiten von Projekten mit interaktiven digitalen Inhalten
2. Entwickeln von Konzepten für interaktive digitale Kommunikationsmittel
3. Erstellen von Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel
4. Anwenden des Fachenglisch
5. Sicherstellen der Arbeitssicherheit, des Gesundheitsschutzes und des Umweltschutzes

# Qualifikationsprofil

## I Arbeitsgebiet und Berufsbild

### Wichtigste berufliche Handlungskompetenzen

Interactive Media Designer EFZ verfügen über Kompetenzen, mit denen sie die beruflichen Anforderungen beherrschen und sich im Arbeitsmarkt bewähren. Durch eine permanente Weiterbildung und einen offenen Blick für aktuelle Trends sind die Berufsleute in der Lage, ihre Arbeiten und Produkte den technologischen Entwicklungen und Möglichkeiten anzupassen.

Bei der Ausübung ihres Berufes arbeiten Interactive Media Designer EFZ fach-, methoden-, sozial- und selbstkompetent sowohl selbständig als auch im Team.

### Bedeutung des Berufes für die Wirtschaft und die Gesellschaft (Nachhaltigkeit)

Die Herstellung interaktiver digitaler Kommunikationsmittel für digitale Kommunikationssysteme ist für die Informationsgesellschaft von zentraler Bedeutung. Mit ihren Handlungskompetenzen tragen Interactive Media Designer EFZ im Interesse der Gesellschaft entscheidend zur Vielfalt, Qualität, Weiterentwicklung und zum Image der Kommunikationsbranche und zur Umsetzung technologischer Trends und Innovationen bei.

# Qualifikationsprofil

## II Übersicht der beruflichen Handlungskompetenzbereiche und Handlungskompetenzen

Nr.	Handlungskompetenzbereiche	Nr.	Berufliche Handlungskompetenzen
1	Vorbereiten von Projekten mit interaktiven digitalen Inhalten	1.1	<b>Grundlagen der Gestaltung verstehen</b> Interactive Media Designer EFZ sind sich bewusst, dass Inhalt, Aussage und Wirkung bei der Gestaltung ihrer Arbeiten entscheidende qualitative Kriterien darstellen. Im Verständnis der Grundlagen von Kultur, Kunst, Design und Medien entwickeln und gestalten sie ihre Arbeiten aussagekräftig, überzeugend und adressatengerecht.
		1.2	<b>Kundenbedürfnisse erfassen, dokumentieren und Pflichtenheft erstellen</b> Interactive Media Designer EFZ führen das Kundengespräch adressatengerecht, um die Kundenbedürfnisse zu erfassen. Sie dokumentieren diese und erstellen das Pflichtenheft. Dabei nutzen sie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.
		1.3	<b>Kundenauftrag analysieren, Machbarkeit des Projekts abklären und Zweckmässigkeit prüfen</b> Interactive Media Designer EFZ klären die Machbarkeit des Projekts gemäss Pflichtenheft ab. Sie prüfen und beurteilen die Zweckmässigkeit und nehmen eine grobe Aufwandschätzung für ein Vorkonzept vor. Dabei nutzen sie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.
		1.4	<b>Ideenskizze und Vorkonzeption erstellen</b> Interactive Media Designer EFZ erstellen Ideenskizzen und eine Vorkonzeption. Sie nutzen gestalterische, inhaltliche und technische Recherchen sowie ihre Kreativität. Dazu entwickeln sie erste gestalterische Ansätze und planen die Arbeiten.
		1.5	<b>Ideenskizze und Vorkonzeption präsentieren</b> Interactive Media Designer EFZ erstellen eine auftrags- und adressatengerechte Präsentation in der geeigneten Form. Sie präsentieren ihre Ideen und die Arbeitsplanung überzeugend und begründen diese. Dabei nutzen sie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung. Die Abmachungen dokumentieren sie nachvollziehbar und ergänzen bzw. modifizieren das Pflichtenheft.

# Qualifikationsprofil

## II Übersicht der beruflichen Handlungskompetenzbereiche und Handlungskompetenzen

Nr.	Handlungskompetenzbereiche	Nr.	Berufliche Handlungskompetenzen
2	Entwickeln von Konzepten für interaktive digitale Kommunikationsmittel	<b>2.1</b>	<b>Detailrecherchen durchführen, Ergebnisse analysieren und sinnvoll zusammenfassen</b> Interactive Media Designer EFZ führen Detailrecherchen durch, analysieren die Ergebnisse und definieren die Fixpunkte für das narrative Konzept. Dabei nutzen sie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.
		<b>2.2</b>	<b>Inhalts-, Design- und Bedienkonzept erstellen</b> Interactive Media Designer EFZ erstellen die Konzepte und entwickeln Ideen, Entwürfe, Layout Varianten und konkrete Vorschläge, die funktional und/oder für das Projekt innovativ sind. Dabei nutzen sie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.
		<b>2.3</b>	<b>Inhalts-, Design- und Bedienkonzept präsentieren</b> Interactive Media Designer EFZ erstellen eine auftrags- und adressatengerechte Präsentation in der geeigneten Form. Sie präsentieren ihre Konzepte überzeugend und begründen diese. Die Abmachungen dokumentieren sie nachvollziehbar und ergänzen bzw. modifizieren das Pflichtenheft.
3	Erstellen von Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel	<b>3.1</b>	<b>Die auszuführenden Arbeiten planen und organisieren</b> Interactive Media Designer EFZ legen die Umsetzung des Projekts und die technischen Anforderungen fest und Erstellen den Projektplan und die Projektorganisation.
		<b>3.2</b>	<b>Inhalte für interaktive digitale Kommunikationsmittel spezifizieren und herstellen</b> Interactive Media Designer EFZ spezifizieren Inhalte für interaktive digitale Kommunikationsmittel gemäss Konzept und stellen sie her. Dazu nutzen sie handwerkliche Techniken und entsprechende Hard- und Software sowie ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.
		<b>3.3</b>	<b>Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel spezifizieren und herstellen</b> Interactive Media Designer EFZ spezifizieren Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel gemäss Konzept und stellen es her. Dazu nutzen sie handwerkliche Techniken und entsprechende Hard- und Software sowie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.



# Qualifikationsprofil

## II Übersicht der beruflichen Handlungskompetenzbereiche und Handlungskompetenzen

Nr.	Handlungskompetenzbereiche	Nr.	Berufliche Handlungskompetenzen
3	<b>Erstellen von Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel</b>	<b>3.4 Funktionen für interaktive digitale Kommunikationsmittel spezifizieren und herstellen</b> Interactive Media Designer EFZ spezifizieren Funktionen für interaktive digitale Kommunikationsmittel gemäss Konzept und stellen sie her. Dazu nutzen sie handwerkliche Techniken und entsprechende Hard- und Software sowie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.	
		<b>3.5 Interaktionen für interaktive digitale Kommunikationsmittel spezifizieren und herstellen</b> Interactive Media Designer EFZ spezifizieren Interaktionen für interaktive digitale Kommunikationsmittel gemäss Konzept und stellen sie her. Dazu nutzen sie handwerkliche Techniken und entsprechende Hard- und Software sowie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.	
		<b>3.6 Interaktive digitale Kommunikationsmittel testen und publizieren</b> Interactive Media Designer EFZ testen und publizieren die interaktiven digitalen Kommunikationsmittel auf digitalen Kommunikationssystemen und dokumentieren die Ergebnisse.	
		<b>3.7 Projekt abschliessen</b> Interactive Media Designer EFZ führen mit dem Auftraggeber das Debriefing durch und schliessen das Projekt administrativ ab. Ihren Lernprozess mit Zielen und Ergebnissen halten sie nachvollziehbar in der Lerndokumentation fest.	
		<b>4.1 Fachenglisch verstehen und sprechen</b> Interactive Media Designer EFZ hören aufmerksam und aktiv zu, fragen bei Verständnisproblemen nach und reagieren situations- und adressatengerecht.	
		<b>4.2 Fachenglisch lesen</b> Interactive Media Designer EFZ verstehen durch aufmerksames Lesen einen ihrem Niveau angepassten Text im Berufsfeld. Sie setzen dabei geeignete Hilfsmittel sowie Strategien zum Textverständnis ein.	
		<b>4 Anwenden des Fachenglisch</b>	

# Qualifikationsprofil

## II Übersicht der beruflichen Handlungskompetenzbereiche und Handlungskompetenzen

Nr.	Handlungskompetenzbereiche	Nr.	Berufliche Handlungskompetenzen
4	Anwenden des Fachenglisch	4.3	<b>Fachenglisch schreiben</b> Interactive Media Designer EFZ verfassen schriftliche Texte in ihrem beruflichen und gesellschaftlichen Umfeld formal und stilistisch korrekt. Sie setzen die grundlegende Grammatik und den entsprechenden Wortschatz sicher ein.
5	Sicherstellen der Arbeitssicherheit, des Gesundheitsschutzes und des Umweltschutzes	5.1	<b>Arbeitssicherheit und Gesundheitsschutz sicherstellen</b> Interactive Media Designer EFZ sind sich der Gefahrenbereiche bei ihrer Arbeit bewusst. Sie erkennen diese und gewährleisten selbstständig die Arbeitssicherheit und den Gesundheitsschutz mit geeigneten Massnahmen.
		5.2	<b>Umweltschutz sicherstellen</b> Interactive Media Designer EFZ sind sich der Bedeutung des Umweltschutzes und der Schonung der Ressourcen bei ihrer Arbeit bewusst. Sie setzen die Massnahmen des Umweltschutzes pflichtbewusst gemäss betrieblichen und gesetzlichen Massnahmen um.

# Qualifikationsprofil

## III Anforderungsniveau

Das Anforderungsniveau des Berufes ist im Bildungsplan (Teil A, Handlungskompetenzen) im Rahmen von Taxonomiestufen (K1 – K6) bei den Leistungszielen detailliert festgehalten.

## Erläuterung zur Handhabung des Bildungsplans

In der Grundbildung zu Interactive Media Designern EFZ und für das Verständnis dieses Bildungsplans sind die folgenden vier Punkte wichtig:

- 1) Die Auszubildenden müssen am Ende ihrer Ausbildung über Kompetenzen verfügen, mit denen sie die beruflichen Anforderungen beherrschen können. Diese Anforderungen setzen sich je nach Arbeitsschritten, Aufträgen oder Arbeitsorten aus drei unterschiedlichen Teilen zusammen, welche entsprechenden Kompetenzen voraussetzen:
  - Es müssen fachliche Anforderungen bewältigt werden, wie etwa Arbeiten planen, Recherchen durchführen oder Inhalte spezifizieren. Dazu braucht es **Fachkompetenzen**. Interactive Media Designer EFZ verfügen am Ende ihrer Berufslehre über Fachkompetenzen, wie sie auf den Seiten 6 bis 9 beschrieben sind.
  - Um eine gute persönliche Arbeits- und Lernorganisation, eine geordnete und geplante Arbeit und einen sinnvollen Einsatz der Arbeitsmittel sicherzustellen, braucht es **Methodenkompetenzen**. Es sind dies bei den Interactive Media Designern EFZ (vgl. genauer Seite 53):
    - Arbeitstechniken und Problemlösen
    - Prozessorientiertes, vernetztes Denken und Handeln
    - Lernstrategien für das lebenslange Lernen
    - Kreativität
  - Es müssen zwischenmenschliche Anforderungen bewältigt werden, wie etwa im Umgang mit den Vorgesetzten, mit Mitarbeitenden, mit Kunden oder mit Behörden. Dazu braucht es **Sozial- und Selbstkompetenzen**. Sie ermöglichen den Interactive Media Designern EFZ, bei Herausforderungen in Kommunikations- und Teamsituationen sicher und selbstbewusst zu handeln. Dabei stärken sie ihre Persönlichkeit und sind bereit, an ihrer eigenen Entwicklung zu arbeiten. Es sind dies bei den Interactive Media Designern EFZ (vgl. genauer Seite 54):
    - Eigenverantwortliches Handeln
    - Kommunikationsfähigkeit
    - Konfliktfähigkeit
    - Teamfähigkeit
    - Umgangsformen und Auftreten
    - Belastbarkeit
    - Ökologisches Verantwortungsbewusstsein und Handeln

# Qualifikationsprofil

## III Anforderungsniveau

### Anforderungsniveau und Erläuterungen zur Handhabung des Bildungsplans

- 2) Die Bildungsziele werden auf drei Ebenen mit Handlungskompetenzbereichen, Handlungskompetenzen und Leistungszielen konkretisiert.
- Mit den Handlungskompetenzbereichen werden in allgemeiner Form die Themengebiete und die Kompetenzen der Ausbildung beschrieben und begründet, warum diese für Interactive Media Designer EFZ wichtig sind.
  - Handlungskompetenzen konkretisieren die Handlungskompetenzbereiche und beschreiben Einstellungen, Haltungen oder übergeordnete Verhaltens eigen-schaften der Lernenden.
  - Mit den Leistungszielen wiederum werden die Handlungskompetenzen in konkretes Handeln übersetzt, das die Lernenden an den drei Lernorten zeigen sollen.

Die Handlungskompetenzbereiche und die Handlungskompetenzen gelten für alle drei Lernorte, die Leistungsziele sind spezifisch für die Lernorte Berufsfachschule, Betrieb und überbetriebliche Kurse formuliert.

- 3) Mit den Leistungszielen zusammen werden an den drei Lernorten die Methoden-, Sozial- und Selbstkompetenzen gefördert. Sie stellen zu dritt jeweils ein Kom-petenzbündel dar. Die Berufsfachschule schafft Verständnis und Orientierung, die Lernorte Betrieb und die überbetrieblichen Kurse befähigen im Wesentlichen zum praktischen beruflichen Handeln.
- 4) Die Angabe der Taxonomiestufen bei den Leistungszielen an den drei Lernorten dient dazu, das Anspruchsniveau dieser Ziele sichtbar zu machen. Es werden sechs Kompetenzstufen unterschieden (K1 bis K6), die ein unterschiedliches Leistungsniveau zum Ausdruck bringen. Im Einzelnen bedeuten sie:

### Taxonomiestufen

#### K1 Wissen

Informationen wiedergeben und in gleichartigen Situationen abrufen (aufzählen, nennen).

Beispiel: Interactive Media Designer EFZ nennen die physikalischen Bedingungen der visuellen Wahrnehmung.

#### K2 Verstehen

Informationen nicht nur wiedergeben, sondern auch verstehen (erklären, beschreiben, erläutern, aufzeigen).

Beispiel: Interactive Media Designer EFZ erklären Modelle und die geschichtliche Entwicklung der visuellen Kommunikation hinsichtlich gestalterischer Aufgaben.

#### K3 Anwenden

Informationen über Sachverhalte in verschiedenen Situationen anwenden.

Beispiel: Interactive Media Designer EFZ setzen Farbe als Navigationsinstrument ein.

# Qualifikationsprofil

## III Anforderungsniveau

### Taxonomiestufen

#### K4 Analyse

Sachverhalte in Einzelelemente gliedern, die Beziehung zwischen Elementen aufdecken und Zusammenhänge erkennen.

Beispiel: Interactive Media Designer EFZ erkennen und analysieren die durch die Medien vermittelten Informationen in Bezug auf Inhalt, Aussage, Verbreitung und Wirkung.

#### K5 Synthese

Einzelne Elemente eines Sachverhalts kombinieren und zu einem Ganzen zusammenfügen oder eine Lösung für ein Problem entwerfen.

Beispiel: Interactive Media Designer EFZ entwickeln und gestalten Botschaften adressatenbezogen.

#### K6 Bewertung

Bestimmte Informationen und Sachverhalte nach Kriterien beurteilen.

Beispiel: Interactive Media Designer EFZ beurteilen die Eigenschaften gestalterischer Arbeiten in Bezug auf die inhaltliche Aussage und den gestalterischen Ausdruck.

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

### 1.0 Vorbereiten von Projekten mit interaktiven digitalen Inhalten

Das Vorbereiten von Projekten mit interaktiven digitalen Inhalten ist sehr wichtig, um die Kundenbedürfnisse zu erfassen und eine Vorkonzeption zu erstellen. Interactive Media Designer EFZ erfassen die Bedürfnisse des Auftraggebers, analysieren Aufträge und erstellen ein Pflichtenheft. Sie klären die Machbarkeit ab und prüfen die Zweckmässigkeit. Sie führen gestalterische, inhaltliche und technische Recherchen durch, entwickeln Ideenskizzen und erstellen die Vorkonzeption. Diese präsentieren sie dem Kunden überzeugend und adressatengerecht. Dabei nutzen sie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.

### 1.1 Grundlagen der Gestaltung verstehen

Interactive Media Designer EFZ sind sich bewusst, dass Inhalt, Aussage und Wirkung bei der Gestaltung ihrer Arbeiten entscheidende qualitative Kriterien darstellen. Im Verständnis der Grundlagen von Kultur, Kunst, Design und Medien entwickeln und gestalten sie ihre Arbeiten aussagekräftig, überzeugend und adressatengerecht.

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
1.1.1	<p><b>Grundlagen der visuellen Kommunikation einsetzen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ interpretieren und vergleichen künstlerische Äusserungen und Positionen auf der Basis von:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Kultur</li><li>– Kunst</li><li>– Design</li><li>– Medien</li></ul> <p>Dabei berücksichtigen sie die zeitgeschichtlichen Entwicklungen.</p> <p>Sie erklären Modelle und die geschichtliche Entwicklung der visuellen Kommunikation hinsichtlich gestalterischer Aufgaben.</p> <p>Sie beschreiben die Funktionen und Einsatzmöglichkeiten der unterschiedlichen medialen Produkte.</p> <p>Sie erkennen und analysieren die durch die Medien vermittelten Informationen in Bezug auf Inhalt, Aussage, Verbreitung und Wirkung. [K4]</p>		

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
1.1.2	<p><b>Grundlagen der visuelle Wahrnehmung einsetzen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– erklären die physikalischen Bedingungen der visuellen Wahrnehmung</li><li>– erklären räumliches Sehen</li><li>– erklären die Merkmale und Wirkung der Farb- und Formwahrnehmung und wenden diese in gestalterischen Aufgaben an</li><li>– erkennen und erläutern Wahrnehmungsphänomene</li><li>– beschreiben die psychologischen Aspekte von Form und Farbe und sind sich deren Wirkung auf die visuelle Wahrnehmung bewusst</li><li>– entwickeln und gestalten Botschaften adressatenbezogen. [K5]</li></ul>		
1.1.3	<p><b>Grundlagen von Raum, Körper und Form einsetzen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ erläutern verschiedene Arten von Perspektiven (Zentral-, Zweifluchtpunkt-, Farb-, Luft- und Bedeutungsperspektive) und die Grundlagen der Formenlehre.</p> <p>Sie setzen raumdarstellende Verfahren in der eigenen gestalterischen Tätigkeit zielgerichtet und angemessen ein.</p> <p>Dabei setzen sie die geeignete grafische Darstellung ein. [K5]</p>		



# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
1.1.4	<p><b>Grundlagen der Semiologie/Semiotik einsetzen</b> Interactive Media Designer EFZ decodieren Botschaften in Bezug auf Inhalt, Form und Verwendung fachterminologisch korrekt. Sie beurteilen die Eigenschaften gestalterischer Arbeiten in Bezug auf die inhaltliche Aussage und den gestalterischen Ausdruck. [K6]</p>		
1.1.5	<p><b>Farbenlehre verstehen</b> Interactive Media Designer EFZ erklären die Gesetzmässigkeiten der Farbenlehre und nehmen Farbe als gestalterische Dimension bewusst wahr. Sie erläutern Farbmodelle und erklären die Gesetze der Farbmischungen (additiv/subtraktiv) und der Farbkontraste. Sie beschreiben das Zusammenspiel von Farbe und Farbklang. Sie setzen Farbe als Navigationsinstrument ein. [K3]</p>		
1.1.6	<p><b>Illustration/Zeichnung entwerfen</b> Interactive Media Designer EFZ – beschreiben die Techniken (manuell und digital), Substanzen, Anwendungsbereiche von Farbe als Werkstoff und setzen sie ein – nehmen formale sowie bildnerische Elemente in ihrer Wirkung wahr (Punkt, Linie, Fläche und Raum) – identifizieren Proportionen und setzen sie ein – erfassen kompositorische Aspekte – entwickeln Illustrationen in ihren verschiedenen Ausprägungen [K5]</p>		

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
1.1.7	<p><b>Grundlagen der Typografie und Schrift einsetzen</b> Interactive Media Designer EFZ</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– erklären die typografischen Grundlagen und Regeln und setzen diese korrekt ein</li><li>– entwickeln und erstellen ihre gestalterischen Arbeiten mit manuellen Werkzeugen und Software</li><li>– überprüfen ihre gestalterischen Arbeiten in Bezug auf Lesbarkeit, Charakter, Aussage und Wirkung</li><li>– hierarchisieren und strukturieren die Texte und setzen sie adressatengerecht um</li><li>– beschreiben die Schriftgeschichte ausgehend von den ersten Anfängen bis in die Gegenwart</li><li>– nennen die Anforderungen an Schrift für digitale Kommunikationssysteme</li><li>– beschreiben die wichtigsten digitalen Fontformate und deren Möglichkeiten</li><li>– erläutern die Grundlagen von Schriftgestaltung</li><li>– setzen Typografie/Schrift als Navigationsinstrument ein</li><li>– beurteilen Schriften anhand fachlicher Terminologie qualitativ und weisen Schriften einem Klassifikationssystem (z.B. ZHDK) zu. [K6]</li></ul>		
1.1.8	<p><b>Infografiken erstellen</b> Interactive Media Designer EFZ entwickeln und realisieren Gestaltungsarbeiten mit Wort-Bild-Beziehungen. [K5]</p>		

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
1.1.9	<b>Fotografie, Optik und Licht einsetzen</b> Interactive Media Designer EFZ – beschreiben die Farbtemperaturen unterschiedlicher Lichtquellen – erklären die ästhetische und gesellschaftliche Bedeutung der Fotografie – erklären die Anforderungen und Hilfsmittel für die Bildproduktion – beschreiben die unterschiedlichen Gattungen der Fotografie – setzen die Verfahren der fotografischen Erfassung, Gestaltung, Schärfentiefe und Beleuchtung sowie die Lichtführung ein – setzen die Fotografie selbstständig als bildnerisches Medium ein – bearbeiten Bilder mit geeigneten Programmen, Hilfsmitteln oder Werkzeugen [K3]		
1.1.10	<b>Video/Audio einsetzen</b> Interactive Media Designer EFZ – erklären die ästhetische und gesellschaftliche Bedeutung der Film-, TV- und Video-Audio-Produktion – beschreiben die unterschiedlichen Gattungen der audiovisuellen Produktion – erarbeiten die Erzählung und das Drehbuch für eine audio-visuelle Produktion – erarbeiten die Instrumente Storyboarding und Produktionsplan und setzen sie bei der Preproduktion ein		

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
1.1.10	<ul style="list-style-type: none"> <li>– nehmen selbständig Video und Audio auf und berücksichtigen dabei die Gestaltung, Inszenierung und Beleuchtung</li> <li>– bearbeiten Videobilder sowie Audioquellen mit geeigneten Programmen, Hilfsmitteln oder Werkzeugen und setzen sie aussagekräftig ein [K5]</li> </ul>		
1.1.11	<p><b>Corporate Identity, Corporate Design und Marketingkommunikation verstehen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ erklären die Begriffe Corporate Identity und Corporate Design und deren Bedeutung für eine Unternehmung oder eine Organisation.</p> <p>Sie erklären die Grundbegriffe, das Ziel und die Instrumente der Marketingkommunikation. [K2]</p>		
1.1.12	<p><b>Geistiges Eigentum und Urheberrecht verstehen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ erklären den Begriff des geistigen Eigentums und die zentralen Bestimmungen des Urheberrechts.</p> <p>Im Umgang mit Quellen halten sie die rechtlichen Vorgaben ein und zitieren korrekt. [K3]</p>		
<b>Methodenkompetenzen</b>		<b>Sozial- und Selbstkompetenzen</b>	
2.1	Arbeitstechniken und Problemlösen	3.1	Eigenverantwortliches Handeln
2.2	Prozessorientiertes, vernetztes Denken und Handeln	3.4	Teamfähigkeit
2.3	Lernstrategien für das lebenslange Lernen		

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

### 1.2 Kundenbedürfnisse erfassen, dokumentieren und Pflichtenheft erstellen

Interactive Media Designer EFZ führen das Kundengespräch adressatengerecht, um die Kundenbedürfnisse zu erfassen. Sie dokumentieren diese und erstellen das Pflichtenheft. Dabei nutzen sie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
1.2.1	<p><b>Kommunikation verstehen</b> Interactive Media Designer EFZ erklären die Grundformen und Prinzipien der stimmigen Kommunikation anhand eines gängigen Kommunikationsmodells.<sup>1</sup> Sie analysieren typische Kommunikationssituationen und ordnen Botschaften nach ihrer Aussage begründet ein. [K5]</p>		
1.2.2	<p><b>Kunden- und Beratungsgespräche verstehen</b> Interactive Media Designer EFZ beschreiben die folgenden Phasen des Kunden- und Beratungsgesprächs und die spezifischen Anforderungen: – Kunden professionell begrüßen/empfangen – Aktiv zuhören – Kundenbedürfnisse mit zielführenden Fragen analysieren (W-Fragen; Fragetechnik) – Probleme erkennen, bewerten und aktiv beraten – Auf mögliche Kundeneinwände eingehen – Gespräch/Beratung abschliessen – Kunde verabschieden [K2]</p>	<p><b>Kundenbedürfnisse erfassen</b> Interactive Media Designer EFZ erfassen die Bedürfnisse des Kunden und dessen Zielpublikums mit geeigneten Fragestellungen. Beim Erfassen berücksichtigen sie kunden- und situationsspezifisch: – bestehende Medien, Aufträge und Gespräche – Identität, Corporate Identity/ Corporate Design des Kunden/Positionierung/ Marktumfeld – Kundenspezifische Vorgaben und Einschränkungen – Kulturelle, ethische, gesellschaftliche und ökologische Besonderheiten und Werte des Auftraggebers – Kulturelle, ethische, gesellschaftliche und ökologische Besonderheiten und Werte der Zielgruppe – Zielsetzung des Kunden</p>	

<sup>1</sup> Z.B. das Nachrichtenquadrat nach Friedemann Schulz von Thun. Watzlawick, Laswell, Palo Alto

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

### 1.2 Kundenbedürfnisse erfassen, dokumentieren und Pflichtenheft erstellen

Interactive Media Designer EFZ führen das Kundengespräch adressatengerecht, um die Kundenbedürfnisse zu erfassen. Sie dokumentieren diese und erstellen das Pflichtenheft. Dabei nutzen sie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
1.2.2		<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mögliches/gewünschtes Medium</li> <li>– Zielgruppen/geographischer Wirkungsbereich/Präsenz</li> <li>– Zeitpunkt der Realisierung</li> <li>– Zeithorizont/Projektabschluss</li> <li>– Kosten/Budget</li> </ul> <p>Sie führen das Beratungsgespräch unter Begleitung adressatengerecht und zielorientiert.</p> <p>Sie zeigen den Kunden die weiteren Schritte auf (Arbeiten, Termine, Verantwortlichkeiten). [K5]</p>	
1.2.3	<p><b>Pflichtenheft beschreiben</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ beschreiben den Aufbau, die Inhalte und die Ziele eines Pflichtenheftes.</p> <p>Für konkrete Projekte erstellen und führen sie ihre Pflichtenhefte nachvollziehbar und vollständig. [K3]</p>	<p><b>Ergebnisse festhalten und Pflichtenheft erstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ halten die Ergebnisse aus dem Kundengespräch in geeigneter Form nachvollziehbar fest und erstellen ein Pflichtenheft gemäss betrieblichen Vorgaben.</p> <p>Sie halten die folgenden Vorstellungen der Kunden nachvollziehbar fest:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Zielgruppe</li> <li>– Kulturelle Werte</li> <li>– Ziele der Kommunikation</li> <li>– Botschaft</li> <li>– technische Hilfsmittel</li> <li>– Medien</li> <li>– Terminplanung</li> <li>– Kostenrahmen [K3]</li> </ul>	

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

### Methodenkompetenzen

2.2 Prozessorientiertes, vernetztes Denken und Handeln

2.4 Kreativität

### Sozial- und Selbstkompetenzen

3.2 Kommunikationsfähigkeit

3.3 Konfliktfähigkeit

3.4 Teamfähigkeit

3.5 Umgangsformen und Auftreten

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

### 1.3 Kundenauftrag analysieren, Machbarkeit des Projekts abklären und Zweckmässigkeit prüfen

Interactive Media Designer EFZ klären die Machbarkeit des Projekts gemäss Pflichtenheft ab. Sie prüfen und beurteilen die Zweckmässigkeit und nehmen eine grobe Aufwandschätzung für ein Vorkonzept vor. Dabei nutzen sie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
1.3.1		<p><b>Machbarkeit des Projekts abklären resp. Zweckmässigkeit prüfen und beurteilen</b>            Interactive Media Designer EFZ klären die Machbarkeit des Projekts ab.            Sie prüfen und beurteilen die Zweckmässigkeit der Kundenvorstellungen und Anforderungen des Auftrags anhand der folgenden Punkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Stimmigkeit zwischen Unternehmung, Werten, Zielen und Botschaft</li> <li>– Stimmigkeit zwischen Medium und den Zielgruppen (geographischer Wirkungsbereich/Präsenz</li> <li>– Machbarkeit bezüglich Zeitvorstellung und Budget [K5]</li> </ul>	
1.3.2		<p><b>Grobe Aufwandschätzung für ein Vorkonzept vornehmen</b>            Interactive Media Designer EFZ erstellen eine grobe Aufwandschätzung für eine Vorkonzeption und teilen diese dem Vorgesetzten mit. [K3]</p>	
<b>Methodenkompetenzen</b>		<b>Sozial- und Selbstkompetenzen</b>	
2.1	Arbeitstechniken und Problemlösen	3.1	Eigenverantwortliches Handeln
2.2	Prozessorientiertes, vernetztes Denken und Handeln	3.2	Kommunikationsfähigkeit
2.4	Kreativität	3.6	Belastbarkeit



# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

### 1.4 Ideenskizze und Vorkonzeption erstellen

Interactive Media Designer EFZ erstellen Ideenskizzen und eine Vorkonzeption. Sie nutzen gestalterische, inhaltliche und technische Recherchen sowie ihre Kreativität. Dazu entwickeln sie erste gestalterische Ansätze und planen die Arbeiten.

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
1.4.1	<b>Ideen sammeln und entwickeln</b> Interactive Media Designer EFZ sammeln und entwickeln Ideen in einem offenen, kreativen Prozess. [K5]	<b>Ideen sammeln und entwickeln</b> Interactive Media Designer EFZ sammeln und entwickeln alleine, im Team oder mit dem Kunden Ideen. Sie führen einen offenen und kreativen Prozess, basierend auf gestalterischen, inhaltlichen und technischen Recherchen. [K5]	
1.4.2	<b>Techniken für die Visualisierung einsetzen</b> Interactive Media Designer EFZ setzen geeignete Techniken ein, um ihre Ideen zu visualisieren. [K5]	<b>Ideen festhalten</b> Interactive Media Designer EFZ halten ihre Ideen von Hand in geeigneter Form visuell fest (Skizzen, Bilder, Text, Animation, Ablaufdiagramm, zeitlicher Ablauf, Visualisierungen). [K5]	
1.4.3	<b>Erste gestalterische Ansätze entwickeln</b> Interactive Media Designer EFZ entwickeln erste gestalterische Entwürfe. Sie berücksichtigen dabei: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Stimmigkeit zwischen Unternehmung, Werten, Zielen und Botschaft</li> <li>– Stimmigkeit zwischen Medium und den Zielgruppen (geographischer Wirkungsbereich/Präsenz)</li> </ul> Sie treffen eine Auswahl und begründen diese. [K5]	<b>Erste gestalterische Ansätze entwickeln</b> Interactive Media Designer EFZ entwickeln erste gestalterische Entwürfe. Sie berücksichtigen dabei: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Stimmigkeit zwischen Unternehmung, Werten, Zielen und Botschaft</li> <li>– Stimmigkeit zwischen Medium und den Zielgruppen (geographischer Wirkungsbereich/Präsenz)</li> <li>– Machbarkeit bezüglich Zeitrahmen und Budget</li> </ul> Sie treffen alleine oder im Team eine Auswahl und begründen diese. [K5]	

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
1.4.4	<b>Vorkonzeption erstellen</b> Interactive Media Designer EFZ erstellen auf der Grundlage ihrer Auswahl eine verständliche und überzeugende Vorkonzeption. [K5]	<b>Vorkonzeption erstellen</b> Interactive Media Designer EFZ erstellen auf der Grundlage ihrer Auswahl eine verständliche und überzeugende Vorkonzeption. [K5]	
1.4.5	<b>Bestandteile von Offerten beschreiben</b> Interactive Media Designer EFZ nennen die wichtigsten Kostenfaktoren in einem Projekt. Sie nennen die Bestandteile einer Offerte (interne und externe Kosten) und erklären die rechtlichen Vorgaben. [K2]		
1.4.6	<b>Ziele und Anforderungen an die Arbeitsplanung beschreiben</b> Interactive Media Designer EFZ beschreiben die Ziele, den Aufbau und die Anforderungen an die Arbeitsplanung. [K2]	<b>Arbeitsplanung erstellen</b> Interactive Media Designer EFZ erstellen projektspezifisch eine Arbeitsplanung mit den folgenden Schritten: – Aufgaben bestimmen – Verantwortlichkeiten festlegen – zeitliche Anordnung der Arbeitsschritte festlegen – Kritische Stellen bestimmen – Projekttermine [K5]	
<b>Methodenkompetenzen</b>		<b>Sozial- und Selbstkompetenzen</b>	
2.1	Arbeitstechniken und Problemlösen	3.1	Eigenverantwortliches Handeln
2.2	Prozessorientiertes, vernetztes Denken und Handeln	3.2	Kommunikationsfähigkeit
2.4	Kreativität	3.6	Belastbarkeit

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

### 1.5 Ideenskizze und Vorkonzeption präsentieren

Interactive Media Designer EFZ erstellen eine auftrags- und adressatengerechte Präsentation in der geeigneten Form. Sie präsentieren ihre Ideen und die Arbeitsplanung überzeugend und begründen diese. Dabei nutzen sie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung. Die Abmachungen dokumentieren sie nachvollziehbar und ergänzen bzw. modifizieren das Pflichtenheft.

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
1.5.1	<b>Präsentation erstellen</b> Interactive Media Designer EFZ beschreiben die gängigen Formen von Präsentationen. Sie erklären die Anforderungen an adressaten- und auftragsgerechte Präsentationen und erstellen sie. [K3]	<b>Präsentation erstellen</b> Interactive Media Designer EFZ bestimmen auftrags- und adressatenspezifisch eine geeignete Form der Präsentation und erstellen sie. [K5]	
1.5.2	<b>Präsentation durchführen</b> Interactive Media Designer EFZ präsentieren ihre Ideen überzeugend und begründen diese. Sie zeigen die projektspezifischen Innovationen auf. [K3]	<b>Präsentation durchführen und Abmachungen dokumentieren</b> Interactive Media Designer EFZ präsentieren ihre Ideen und die Arbeitsplanung überzeugend und begründen diese. Sie zeigen die kundenspezifischen Innovationen und den Mehrwert für den Kunden auf. Auf Fragen, Anregungen und allenfalls Einwände der Kunden gehen sie kundenorientiert ein und argumentieren überzeugend. Sie dokumentieren die Abmachungen, ergänzen bzw. modifizieren allenfalls das Pflichtenheft und veranlassen die Auftragsbestätigung. [K5]	
<b>Methodenkompetenzen</b>		<b>Sozial- und Selbstkompetenzen</b>	
2.1	Arbeitstechniken und Problemlösen	3.2	Kommunikationsfähigkeit
2.4	Kreativität	3.3	Konfliktfähigkeit
		3.5	Umgangsformen und Auftreten

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

### 2.0 Entwickeln von Konzepten für interaktive digitale Kommunikationsmittel

Mit dem Entwickeln von Konzepten werden die Anforderungen des Kunden konkretisiert. Dazu führen Interactive Media Designer EFZ Detailrecherchen zu Kunden, Zielmarkt und zu dessen Umfeld durch. Sie analysieren die Ergebnisse und fassen die Eckpunkte für das narrative Konzept sinnvoll zusammen. Sie erstellen auftrags- und kundenbezogen je ein Inhalts-, Design- und Bedienkonzept. Sie präsentieren diese adressatengerecht.

### 2.1 Detailrecherchen durchführen, Ergebnisse analysieren und sinnvoll zusammenfassen

Interactive Media Designer EFZ führen Detailrecherchen durch, analysieren die Ergebnisse und definieren die Fixpunkte für das narrative Konzept. Dabei nutzen sie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
2.1.1	<p><b>Recherchen durchführen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ führen zielorientierte und projektspezifische Recherchen mit geeigneten Mitteln und Methoden durch.</p> <p>Sie beschaffen sich gezielt Informationen zu den Frage- und Problemstellungen, die sich aus der Vorkonzeption ergeben. [K5]</p>	<p><b>Recherchen durchführen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ führen zielorientierte und kundenspezifische Recherchen mit den geeigneten Mitteln und Methoden durch.</p> <p>Sie fokussieren auf:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Tätigkeitsgebiet, Angebot und Aktivitäten des Kunden und der Konkurrenz</li> <li>– Kommunikation des Kunden und der Konkurrenz</li> <li>– Zielpublikum (insb. Medienverhalten, technische Kompetenz, geographische Verbreitung, visuelle Vorlieben, kulturelle Hintergründe, Werte, Ausbildungsniveau)</li> <li>– Thema</li> <li>– Identität/Werte des Kunden und der Unternehmenskultur. [K5]</li> </ul>	
2.1.2	<p><b>Rechercheergebnisse analysieren und bewerten</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ bewerten das inhaltliche und gestalterische Potenzial der Recherche im Hinblick auf die Zielsetzung des Projektes. [K6]</p>	<p><b>Rechercheergebnisse analysieren und bewerten</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ bewerten das inhaltliche und gestalterische Potenzial der Recherche im Hinblick auf die Zielsetzung des Auftrags. [K6]</p>	

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
2.1.3	<p><b>Eckpunkte für die weitere Arbeit definieren</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ beschreiben das Ziel, den Aufbau und die Inhalte eines Kommunikationskonzeptes.</p> <p>Sie erstellen ein projektspezifisches Kommunikationskonzept für die Narration und die visuelle Kommunikation. [K5]</p>	<p><b>Eckpunkte für die weitere Arbeit definieren</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ fassen die Erkenntnisse aus der Analyse und Bewertung anhand der folgenden Punkte in geeigneter Form zusammen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Tätigkeitsgebiet, Angebot und Aktivitäten des Kunden und der Konkurrenz</li> <li>– Kommunikation des Kunden und der Konkurrenz</li> <li>– Zielpublikum (insb. Medienverhalten, technische Kompetenz, geographische Verbreitung, visuelle Vorlieben, kulturelle Hintergründe, Werte, Ausbildungsniveau)</li> <li>– Thema</li> <li>– Identität/Werte des Kunden und der Unternehmenskultur</li> </ul> <p>Sie erstellen ein projektspezifisches Kommunikationskonzept für die Narration und die visuelle Kommunikation. [K5]</p>	
<b>Methodenkompetenzen</b>		<b>Sozial- und Selbstkompetenzen</b>	
2.1	Arbeitstechniken und Problemlösen	3.1	Eigenverantwortliches Handeln
2.2	Prozessorientiertes, vernetztes Denken und Handeln	3.2	Kommunikationsfähigkeit
2.4	Kreativität	3.3	Konfliktfähigkeit
		3.4	Teamfähigkeit

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

### 2.2 Inhalts-, Design- und Bedienkonzept erstellen

Interactive Media Designer EFZ erstellen die Konzepte und entwickeln Ideen, Entwürfe, Layoutvarianten und konkrete Vorschläge, die funktional und/oder für das Projekt innovativ sind. Dabei nutzen sie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
2.2.1	<p><b>Anforderungen an Inhalte erklären</b> Interactive Media Designer EFZ erklären für die folgenden Inhalte die Anforderungen:</p> <p><b>Statische Inhalte</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Bild</li><li>– Text (Typografie/Schrift)</li><li>– Darstellungen 2D/3D</li><li>– Illustration</li></ul> <p><b>Animierte Inhalte</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Bild</li><li>– Text (Typografie/Schrift)</li><li>– Darstellungen 2D/3D</li><li>– Illustration</li></ul> <p><b>Audio/Video Anforderungen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>– ästhetische Anforderungen (Form)</li><li>– praktische und technische Anforderungen (Funktionalität; Umsetzbarkeit, Usability im Verständnis von User Interface; User Experience)</li><li>– ethische, soziale, kulturelle, ökologische und rechtliche Standards [K2]</li></ul>		

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
2.2.2	<b>Kriterien für Kommunikationsmittel erklären</b> Interactive Media Designer EFZ erklären die folgenden Kriterien für die Erstellung und Bearbeitung von Kommunikationsmitteln: <sup>2</sup> <ul style="list-style-type: none"><li>– Aussehen</li><li>– Struktur</li><li>– technische Funktionalität</li><li>– Hierarchie</li><li>– Navigation</li><li>– Bedienung</li><li>– Ablauf</li><li>– Verbreitung</li><li>– Konstanten und Variablen [K2]</li></ul>		
2.2.3	<b>Richtlinien und technische Möglichkeiten von Kommunikationssystemen erklären</b> Interactive Media Designer EFZ erklären die folgenden Richtlinien und technischen Möglichkeiten von Kommunikationssystemen: <sup>3</sup> <ul style="list-style-type: none"><li>– Darstellung</li><li>– technische Möglichkeiten und Einschränkungen</li><li>– Einsatzbereiche/Verbreitung [K2]</li></ul>		
2.2.4	<b>Ideen entwickeln</b> Interactive Media Designer EFZ entwickeln Ideen, die funktional und/oder innovativ sind bezüglich: <ul style="list-style-type: none"><li>– visuellem Stil</li><li>– gewähltem interaktivem, digitalen Interaktionsmittel</li><li>– Interaktions- und Medienverhalten des Zielpublikums</li></ul>	<b>Ideen entwickeln</b> Interactive Media Designer EFZ entwickeln Ideen, die für den Auftrag funktional und/oder innovativ sind bezüglich: <ul style="list-style-type: none"><li>– visuellem Stil</li><li>– gewähltem interaktivem, digitalen Interaktionsmittel</li></ul>	

<sup>2</sup> gemäss separater Liste  
<sup>3</sup> gemäss separater Liste

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
2.2.4	<p>Sie berücksichtigen dabei:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Anforderungen an Inhalte</li> <li>– Kriterien für Kommunikationsmittel</li> <li>– Richtlinien und technische Möglichkeiten von Kommunikationssystemen [K5]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Interaktions- und Medienverhalten des Zielpublikums</li> </ul> <p>Sie berücksichtigen dabei:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Anforderungen an Inhalte</li> <li>– Kriterien für Kommunikationsmittel</li> <li>– Richtlinien und technische Möglichkeiten von Kommunikationssystemen [K5]</li> </ul>	
2.2.5	<p><b>Konzepte erstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ erklären die Ziele, Inhalte, Strukturen und die Anforderungen an die folgenden Konzepte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Inhaltskonzept</li> <li>– Ablaufkonzept (z.B. Storyboard)</li> <li>– Designkonzept               <ul style="list-style-type: none"> <li>– gestalterische Sprache/visueller Ausdruck</li> <li>– gestalterischer Stil</li> </ul> </li> <li>– Bedienkonzept (Usability)</li> <li>– Audio-/Videokonzept</li> </ul> <p>Sie erstellen diese Konzepte projektspezifisch.</p> <p>Sie berücksichtigen dabei:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Anforderungen an Inhalte</li> <li>– Kriterien für Kommunikationsmittel</li> <li>– Richtlinien und technische Möglichkeiten von Kommunikationssystemen [K5]</li> </ul>	<p><b>Konzepte erstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ erstellen auftragsspezifisch die folgenden Konzepte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Inhaltskonzept</li> <li>– Ablaufkonzept (z.B. Storyboard)</li> <li>– Designkonzept               <ul style="list-style-type: none"> <li>– gestalterische Sprache/visueller Ausdruck</li> <li>– gestalterischer Stil</li> </ul> </li> <li>– Bedienkonzept (Usability)</li> <li>– evtl. weitere Konzepte wie z.B. ein Audio-/Video-konzept [K5]</li> </ul>	



# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
2.2.6	<p><b>Layoutvarianten entwickeln</b> Interactive Media Designer EFZ erklären die Funktion von Layoutvarianten. Sie entwickeln projektspezifisch innovative und einzigartige Layoutvarianten mit verschiedenen Techniken des gestalterischen Ausdrucks. Sie bewerten diese und treffen eine Auswahl auf der Basis der projektspezifischen Anforderungen. [K5]</p>	<p><b>Layoutvarianten entwickeln</b> Interactive Media Designer EFZ entwickeln entsprechende Layoutvarianten, bewerten diese und treffen eine Auswahl auf der Basis von: – Anforderungen des Kunden und des Zielpublikums – Entsprechung mit den Zielen der Kommunikation (ergeben sich auf Grund der Kundenanalyse) – Einzigartigkeit (gestalterische und visuelle Originalität) und Innovationswert – Realisierbarkeit [K5]</p>	
2.2.7	<p><b>Vorschläge ausarbeiten</b> Interactive Media Designer EFZ visualisieren ausgewählte Vorschläge stimmig und überzeugend. Sie wählen eine geeignete Form, um die Ideen zu visualisieren. [K5]</p>	<p><b>Vorschläge ausarbeiten</b> Interactive Media Designer EFZ visualisieren ausgewählte Vorschläge für den Kunden stimmig und überzeugend. Sie wählen eine geeignete Form, um die Ideen zu visualisieren. [K5]</p>	
<b>Methodenkompetenzen</b>		<b>Sozial- und Selbstkompetenzen</b>	
2.1	Arbeitstechniken und Problemlösen	3.1	Eigenverantwortliches Handeln
2.3	Lernstrategien für das lebenslange Lernen	3.2	Kommunikationsfähigkeit
2.4	Kreativität	3.3	Konfliktfähigkeit
		3.4	Teamfähigkeit

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

### 2.3 Inhalts-, Design- und Bedienkonzept präsentieren

Interactive Media Designer EFZ erstellen eine auftrags- und adressatengerechte Präsentation in der geeigneten Form. Sie präsentieren ihre Konzepte überzeugend und begründen diese. Die Abmachungen dokumentieren sie nachvollziehbar und ergänzen bzw. modifizieren das Pflichtenheft.

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
2.3.1	<b>Präsentation erstellen</b> Interactive Media Designer EFZ bestimmen eine geeignete Form der Präsentation des Konzepts und erstellen die Präsentation. [K5]	<b>Präsentation erstellen</b> Interactive Media Designer EFZ bestimmen auftrags- und kundenspezifisch eine geeignete Form der Präsentation des Konzepts und erstellen die Präsentation. [K5]	
2.3.2	<b>Präsentation durchführen</b> Interactive Media Designer EFZ präsentieren das Inhalts-, Design- und Bedienkonzept überzeugend und begründen diese. Sie zeigen die Innovationen auf. [K3]	<b>Präsentation durchführen</b> Interactive Media Designer EFZ präsentieren das Inhalts-, Design- und Bedienkonzept überzeugend und begründen diese. Sie zeigen die kundenspezifischen Innovationen und den Mehrwert für den Kunden auf. Auf Fragen, Anregungen und allenfalls Einwände der Kunden gehen sie kundenorientiert ein und argumentieren überzeugend. Sie dokumentieren die Abmachungen, ergänzen bzw. modifizieren allenfalls das Pflichtenheft und veranlassen die Auftragsbestätigung. [K5]	

### Methodenkompetenzen

- 2.1 Arbeitstechniken und Problemlösen
- 2.4 Kreativität

### Sozial- und Selbstkompetenzen

- 3.2 Kommunikationsfähigkeit
- 3.3 Konfliktfähigkeit
- 3.5 Umgangsformen und Auftreten

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

### 3.0 Erstellen von Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel

Mit dem Erstellen von Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel werden die Kundenanforderungen in konkrete Produkte umgesetzt. Dazu planen und organisieren Interactive Media Designer EFZ ihre Arbeiten. Sie spezifizieren Inhalte, Design, Funktionen und Interaktionen für interaktive digitale Kommunikationsmittel gemäss Konzept und stellen sie her. Dazu nutzen sie handwerkliche Techniken und entsprechender Hard- und Software wie auch ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.

### 3.1 Die auszuführenden Arbeiten planen und organisieren

Interactive Media Designer EFZ legen die Umsetzung des Projekts und die technischen Anforderung fest und erstellen den Projektplan und die Projektorganisation.

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
3.1.1		<p><b>Umsetzung des Projekts und technische Anforderungen festlegen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ legen die Projektumsetzung und die technischen Anforderungen mit den folgenden Punkten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Bestimmen der Umsetzungspartner und Verantwortlichkeiten</li> <li>– Zeitbedarf, Termine und Abhängigkeiten</li> <li>– technische Projektabgrenzungen [K5]</li> </ul>	
3.1.2		<p><b>Projektplan erstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ planen die Arbeiten projektspezifisch mit den folgenden Inhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Betriebsinterne Arbeiten</li> <li>– Materialien</li> <li>– Infrastruktur</li> <li>– Fremdarbeiten</li> <li>– weitere projektspezifisch wichtige Inhalte</li> </ul> <p>Sie briefen die Umsetzungspartner gemäss betrieblichen Vorgaben. [K5]</p>	

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

### Methodenkompetenzen

- 2.1 Arbeitstechniken und Problemlösen
- 2.2 Prozessorientiertes, vernetztes Denken und Handeln
- 2.3 Lernstrategien für das lebenslange Lernen
- 2.4 Kreativität

### Sozial- und Selbstkompetenzen

- 3.1 Eigenverantwortliches Handeln
- 3.6 Belastbarkeit

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

### 3.2 Inhalte für interaktive digitale Kommunikationsmittel spezifizieren und herstellen

Interactive Media Designer EFZ spezifizieren Inhalte für interaktive digitale Kommunikationsmittel gemäss Konzept und stellen sie her. Dazu nutzen sie handwerkliche Techniken und entsprechende Hard- und Software sowie ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
3.2.1	<p><b>Inhalte spezifizieren und herstellen</b> Interactive Media Designer EFZ stellen die folgenden Inhalte für Kommunikationsmittel fachgerecht her:</p> <p><b>Statische Inhalte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Bild</li> <li>– Text (Typografie/Schrift)</li> <li>– Darstellungen 2D/3D</li> <li>– Illustration</li> </ul> <p><b>Animierte Inhalte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Bild</li> <li>– Text (Typografie/Schrift)</li> <li>– Darstellungen 2D/3D</li> <li>– Illustration</li> </ul> <p><b>Audio/Video</b> Dabei setzen sie ihre Kenntnisse der Gestaltung gezielt ein. Sie beachten und integrieren die ethischen, sozialen, kulturellen, ökologischen und rechtlichen Gegebenheiten und Standards. [K5]</p>	<p><b>Inhalte spezifizieren und herstellen</b> Interactive Media Designer EFZ spezifizieren die folgenden Inhalte und stellen sie mittels manuellen und digitalen Techniken und entsprechender Hard- und Software gemäss Konzept her:</p> <p><b>Statische Inhalte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Bild</li> <li>– Text (Typografie/Schrift)</li> <li>– Darstellungen 2D/3D</li> <li>– Illustration</li> </ul> <p><b>Animierte Inhalte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Bild</li> <li>– Text (Typografie/Schrift)</li> <li>– Darstellungen 2D/3D</li> <li>– Illustration</li> </ul> <p><b>Audio/Video</b> Sie berücksichtigen bei diesen Arbeiten die Grundlagen der Usability im Verständnis von User Interface und User Experience. Sie beachten und integrieren die ethischen, sozialen, kulturellen, ökologischen und rechtlichen Gegebenheiten und Standards. [K5]</p>	<p><b>Werkzeuge einsetzen</b> Interactive Media Designer EFZ setzen die professionellen Werkzeuge für die Erstellung folgender Inhalte fachgerecht ein:</p> <p><b>Statische Inhalte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Bild</li> <li>– Text (Typografie/Schrift)</li> <li>– Darstellungen 2D/3D</li> <li>– Illustration</li> </ul> <p><b>Animierte Inhalte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Bild</li> <li>– Text (Typografie/Schrift)</li> <li>– Darstellungen 2D/3D</li> <li>– Illustration</li> </ul> <p><b>Audio/Video</b> [K3]</p>

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
3.2.2		<p><b>Zusammenarbeit mit Projektpartnern klären (intern/extern)</b>            Interactive Media Designer führen das Gespräch mit Projektpartnern (intern oder extern) mit den folgenden Teilen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Visualisierung und Konzept</li> <li>– Technische Anforderungen</li> </ul> <p>Sie klären und bereinigen gemeinsam mit den Partnern offene Fragestellungen. [K5]</p>	
<b>Methodenkompetenzen</b>		<b>Sozial- und Selbstkompetenzen</b>	
2.1	Arbeitstechniken und Problemlösen	3.1	Eigenverantwortliches Handeln
2.2	Prozessorientiertes, vernetztes Denken und Handeln	3.6	Belastbarkeit
2.3	Lernstrategien für das lebenslange Lernen		
2.4	Kreativität		

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

### 3.3 Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel spezifizieren und herstellen

Interactive Media Designer EFZ spezifizieren Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel gemäss Konzept und stellen es her. Dazu nutzen sie handwerkliche Techniken und entsprechende Hard- und Software sowie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
3.3.1	<p><b>Design spezifizieren und herstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ erstellen projektspezifisch das Design ausgehend von den Inhalten.</p> <p>Sie berücksichtigen dabei die Vorgaben des Inhalt-, Design- und Bedienkonzeptes.</p> <p>Sie berücksichtigen bei diesen Arbeiten die Grundlagen der Usability im Verständnis von User Interface und User Experience.</p> <p>Sie beachten und integrieren die ethischen, sozialen, kulturellen, ökologischen und rechtlichen Gegebenheiten und Standards. [K5]</p>	<p><b>Design spezifizieren und herstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ spezifizieren das Design und stellen es mittels manuellen und digitalen Techniken und entsprechender Hard- und Software gemäss Konzept für interaktive digitale Kommunikationsmittel her.<sup>4</sup></p> <p>Sie berücksichtigen dabei die Anforderungen der jeweiligen digitalen Kommunikationssysteme.<sup>5</sup></p> <p>Sie berücksichtigen bei diesen Arbeiten die Grundlagen der Usability im Verständnis von User Interface und User Experience.</p> <p>Sie beachten und integrieren die ethischen, sozialen, kulturellen, ökologischen und rechtlichen Gegebenheiten und Standards. [K5]</p>	

<sup>4</sup> Diese können etwa sein (Liste ist nicht abschliessend, sondern illustrierend):

- Webseiten
- Webdocs
- Corporate Videos
- Abspanne
- Fernseh Bildschirmgestaltungen
- Interaktive Bildschirme
- Elektronische Bücher
- E-Magazine
- Apps
- Games
- POI / POS
- Trailer
- Newsletter
- soziale Netzwerke
- zukünftig bedeutsame, heute noch nicht existierende

<sup>5</sup> Diese können etwa sein (Liste ist nicht abschliessend, sondern illustrierend):

- E-Tablets
- Mobile
- PC
- TV
- Elektronische Displays
- Screens
- Zukünftige digitale Medien

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
3.3.2		<p><b>Zusammenarbeit mit Projektpartnern klären (intern/extern)</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ führen das Gespräch mit Projektpartnern (intern oder extern) mit den folgenden Teilen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Visualisierung und Konzept</li> <li>– technische Anforderungen</li> </ul> <p>Sie klären und bereinigen gemeinsam mit den Partnern offene Fragestellungen. [K5]</p>	
<b>Methodenkompetenzen</b>		<b>Sozial- und Selbstkompetenzen</b>	
2.1	Arbeitstechniken und Problemlösen	3.1	Eigenverantwortliches Handeln
2.2	Prozessorientiertes, vernetztes Denken und Handeln	3.6	Belastbarkeit
2.3	Lernstrategien für das lebenslange Lernen		
2.4	Kreativität		



# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

### 3.4 Funktionen für interaktive digitale Kommunikationsmittel spezifizieren und herstellen

Interactive Media Designer EFZ spezifizieren Funktionen für interaktive digitale Kommunikationsmittel gemäss Konzept und stellen sie her. Dazu nutzen sie handwerkliche Techniken und entsprechende Hard- und Software sowie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
3.4.1	<b>Funktionen spezifizieren und herstellen</b> Interactive Media Designer EFZ nennen die technischen Anforderungen der Kommunikationsmittel und Kommunikationssysteme. Sie erstellen eine Spezifikation für die Herstellung der Kommunikationsmittel. Sie berücksichtigen bei diesen Arbeiten die Grundlagen der Usability im Verständnis von User Interface und User Experience. [K5]	<b>Technische Funktionen spezifizieren und herstellen</b> Interactive Media Designer EFZ spezifizieren die technischen Funktionen und stellen sie mittels digitalen Techniken und entsprechender Hard- und Software für interaktive digitale Kommunikationsmittel gemäss Konzept her. Sie berücksichtigen dabei die Anforderungen der jeweiligen digitalen Kommunikationssysteme. Sie berücksichtigen bei diesen Arbeiten die Grundlagen der Usability im Verständnis von User Interface und User Experience. Sie beachten und integrieren die ethischen, sozialen, kulturellen, ökologischen und rechtlichen Gegebenheiten und Standards. [K5]	<b>Technische Funktionen spezifizieren und herstellen</b> Interactive Media Designer EFZ spezifizieren die technischen Funktionen und stellen sie mittels digitalen Techniken und entsprechender Hard- und Software für interaktive digitale Kommunikationsmittel gemäss Konzept her. Sie berücksichtigen dabei die Anforderungen der jeweiligen digitalen Kommunikationssysteme. Sie berücksichtigen bei diesen Arbeiten die Grundlagen der Usability im Verständnis von User Interface und User Experience. Sie beachten und integrieren die ethischen, sozialen, kulturellen, ökologischen und rechtlichen Gegebenheiten und Standards. [K5]
3.4.2		<b>Zusammenarbeit mit Projektpartnern klären (intern/extern)</b> Interactive Media Designer EFZ führen das Gespräch mit Projektpartnern (intern oder extern) mit den folgenden Teilen: – Visualisierung und Konzept – technische Anforderungen Sie klären und bereinigen gemeinsam mit den Partnern offene Fragestellungen. [K5]	

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

### Methodenkompetenzen

- 2.1 Arbeitstechniken und Problemlösen
- 2.2 Prozessorientiertes, vernetztes Denken und Handeln
- 2.3 Lernstrategien für das lebenslange Lernen
- 2.4 Kreativität

### Sozial- und Selbstkompetenzen

- 3.1 Eigenverantwortliches Handeln
- 3.6 Belastbarkeit

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

### 3.5 Interaktionen für interaktive digitale Kommunikationsmittel spezifizieren und herstellen

Interactive Media Designer EFZ spezifizieren Interaktionen für interaktive digitale Kommunikationsmittel gemäss Konzept und stellen sie her. Dazu nutzen sie handwerkliche Techniken und entsprechende Hard- und Software sowie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
3.5.1	<p><b>Interaktionen spezifizieren und herstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ nennen die interaktionsspezifischen Anforderungen der Kommunikationsmittel und Kommunikationssysteme.</p> <p>Sie erstellen eine Spezifikation für die Herstellung der Kommunikationsmittel.</p> <p>Sie berücksichtigen bei diesen Arbeiten die Grundlagen der Usability im Verständnis von User Interface und User Experience.</p> <p>Sie beachten und integrieren die ethischen, sozialen, kulturellen, ökologischen und rechtlichen Gegebenheiten und Standards. [K5]</p>	<p><b>Interaktionen spezifizieren und herstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ spezifizieren die Interaktionen und stellen sie mittels digitalen Techniken und entsprechender Hard- und Software für interaktive digitale Kommunikationsmittel gemäss Konzept her.</p> <p>Sie berücksichtigen dabei die Anforderungen der jeweiligen digitalen Kommunikationssysteme.</p> <p>Sie berücksichtigen bei diesen Arbeiten die Grundlagen der Usability im Verständnis von User Interface und User Experience.</p> <p>Sie beachten und integrieren die ethischen, sozialen, kulturellen, ökologischen und rechtlichen Gegebenheiten und Standards. [K5]</p>	
3.5.2		<p><b>Zusammenarbeit mit Projektpartnern klären (intern/extern)</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ führen das Gespräch mit Projektpartnern (intern oder extern) mit den folgenden Teilen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Visualisierung und Konzept</li> <li>– technische Anforderungen</li> </ul> <p>Sie klären und bereinigen gemeinsam mit den Partnern offene Fragestellungen. [K5]</p>	

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

### Methodenkompetenzen

- 2.1 Arbeitstechniken und Problemlösen
- 2.2 Prozessorientiertes, vernetztes Denken und Handeln
- 2.3 Lernstrategien für das lebenslange Lernen
- 2.4 Kreativität

### Sozial- und Selbstkompetenzen

- 3.1 Eigenverantwortliches Handeln
- 3.6 Belastbarkeit

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

### 3.6 Interaktive digitale Kommunikationsmittel testen und publizieren

Interactive Media Designer EFZ testen und publizieren die interaktiven digitalen Kommunikationsmittel auf digitalen Kommunikationssystemen und dokumentieren die Ergebnisse.

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
3.6.1		<b>Interaktive digitalen Kommunikationsmittel testen</b> Interactive Media Designer EFZ testen die interaktiven digitalen Kommunikationsmittel auf digitalen Kommunikationssystemen (Media Support). Sie dokumentieren die Feedbacks und nehmen nach Bedarf Korrekturen und Verbesserungen vor oder lassen sie ausführen. [K5]	
3.6.2		<b>Interaktive digitalen Kommunikationsmittel publizieren</b> Interactive Media Designer EFZ publizieren die interaktiven digitalen Kommunikationsmittel auf digitalen Kommunikationssystemen (Media Support). [K3]	
<b>Methodenkompetenzen</b>		<b>Sozial- und Selbstkompetenzen</b>	
2.1	Arbeitstechniken und Problemlösen	3.1	Eigenverantwortliches Handeln
2.2	Prozessorientiertes, vernetztes Denken und Handeln	3.6	Belastbarkeit

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

### 3.7 Projekt abschliessen

Interactive Media Designer EFZ führen mit dem Auftraggeber das Debriefing durch und schliessen das Projekt administrativ ab. Ihren Lernprozess mit Zielen und Ergebnissen halten sie nachvollziehbar in der Lerndokumentation fest.

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
3.7.1		<b>Debriefing mit dem Vorgesetzten durchführen</b> Interactive Media Designer EFZ führen mit dem Auftraggeber das Debriefing durch. Dabei besprechen sie: <ul style="list-style-type: none"><li>– Ergebnisse/Zielerreichung</li><li>– Kundenzufriedenheit</li><li>– Arbeitsprozess</li><li>– Zusammenarbeit mit internen und externen Partnern</li><li>– Verbesserungsfähige Punkte</li><li>– Folgerungen für zukünftige Projekte [K3]</li></ul>	
3.7.2		<b>Projekt administrativ abschliessen</b> Interactive Media Designer EFZ schliessen das Projekt ab und dokumentieren die folgenden Punkte nach betrieblichen Vorgaben: <ul style="list-style-type: none"><li>– Projektdokumentation abschliessen</li><li>– Daten archivieren</li><li>– Schlussrapporte auswerten (Zeit, Material, Fremdleistungen) [K3]</li></ul>	
3.7.3	<b>Lerndokumentation erklären</b> Interactive Media Designer EFZ erklären den Aufbau wie auch Sinn und Zweck der Lerndokumentation. [K2]	<b>Lerndokumentation führen</b> Interactive Media Designer EFZ führen die Lerndokumentation pflichtbewusst und nach Vorgaben. Diese besprechen sie regelmässig mit ihrem Vorgesetzten. [K3]	

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

### Methodenkompetenzen

- 2.1 Arbeitstechniken und Problemlösen
- 2.3 Lernstrategien für das lebenslange Lernen

### Sozial- und Selbstkompetenzen

- 3.1 Eigenverantwortliches Handeln
- 3.2 Kommunikationsfähigkeit
- 3.3 Konfliktfähigkeit

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

### 4.0 Anwenden des Fachenglisch

Interactive Media Designer EFZ sind sich bewusst, dass die korrekte und gewandte schriftliche und mündliche Kommunikation in Fachenglisch eine zentrale Kompetenz im Berufsfeld darstellt.

Sie sind gewandt in Verständnis, Ausdruck und Interaktion. Sie hören aufmerksam zu, sprechen adressatengerecht, lesen genau und schreiben korrekt gemäss den Regeln die Dokumente in ihrem Berufsfeld.

### 4.1 Fachenglisch verstehen und sprechen

Interactive Media Designer EFZ hören aufmerksam und aktiv zu, fragen bei Verständnisproblemen nach und reagieren situations- und adressatengerecht.

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
4.1.1	<b>Hören</b> Interactive Media Designer EFZ verstehen in Gesprächen die wichtigen Punkte. Dabei erfassen sie die Argumente der Gesprächsteilnehmer. Sie verstehen die Kerninhalte von Beiträgen aus elektronischen Medien. [K4]	<b>Hören</b> Interactive Media Designer EFZ verstehen in Gesprächen die wichtigen Punkte. Dabei erfassen sie die Argumente der Gesprächsteilnehmer. [K2]	
4.1.2	<b>Mündliche Informationen weiterleiten</b> Interactive Media Designer EFZ geben verständlich Inhalte von Gesprächen aus dem vertrauten Berufsfeld, die in ihrer eigenen Sprache geführt wurden, mündlich in der Zielsprache weiter. [K5]	<b>Mündliche Informationen weiterleiten</b> Interactive Media Designer EFZ geben verständlich Inhalte von Gesprächen aus dem Berufsfeld, die in ihrer eigenen Sprache geführt wurden (z.B. Telefongespräche, Reklamationen, Kundenwünsche) mündlich in der Zielsprache weiter. Sie geben wichtige schriftliche Informationen in ihrer eigenen Sprache mündlich in der Zielsprache wieder. [K3]	
4.1.3	<b>Mündlich kommunizieren</b> Interactive Media Designer EFZ unterhalten sich spontan und im direkten Kontakt, beim Telefonieren, auf Reisen und im Umgang mit Besuchern. [K5]	<b>Mündlich kommunizieren</b> Interactive Media Designer EFZ unterhalten sich spontan und im direkten Kontakt, beim Telefonieren und im Umgang mit Besuchern. Sie nehmen Anrufe entgegen und leiten Informationen weiter. Sie vereinbaren, bestätigen und verschieben Termine verständlich und korrekt. [K5]	



# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
4.1.4	<b>Gespräche führen</b> Interactive Media Designer EFZ hören Gesprächspartnern aktiv zu und reagieren situationsgemäss (z.B. durch Nachfragen, durch aktives Weiterführen des Gesprächs). [K5]	<b>Gespräche führen</b> Interactive Media Designer EFZ hören Gesprächspartnern aktiv zu und reagieren situationsgemäss (z.B. durch Nachfragen, durch aktives Weiterführen des Gesprächs). [K5]	
4.1.5	<b>Informieren und argumentieren</b> Interactive Media Designer EFZ tragen Informationen oder Ideen verständlich vor und stützen diese mit einfachen Argumenten. Sie präsentieren Inhalte aus ihrem Erfahrungsbereich und ihrem eigenen Arbeitsfeld. [K5]	<b>Informieren und argumentieren</b> Interactive Media Designer EFZ tragen Informationen oder Ideen verständlich vor und stützen diese mit einfachen Argumenten. Sie präsentieren Inhalte aus ihrem eigenen Arbeitsfeld. [K5]	
<b>Methodenkompetenzen</b>		<b>Sozial- und Selbstkompetenzen</b>	
2.1	Arbeitstechniken und Problemlösen	3.1	Eigenverantwortliches Handeln
2.3	Lernstrategien für das lebenslange Lernen	3.2	Kommunikationsfähigkeit
		3.3	Konfliktfähigkeit

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

### 4.2 Fachenglisch lesen

Interactive Media Designer EFZ verstehen durch aufmerksames Lesen einen ihrem Niveau angepassten Text im Berufsfeld. Sie setzen dabei geeignete Hilfsmittel sowie Strategien zum Textverständnis ein.

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
4.2.1	<p><b>Lesen</b> Interactive Media Designer EFZ halten gegebenenfalls mit Hilfsmitteln wesentliche Inhalte von einfachen Texten fest (Anweisungen und Mitteilungen in Briefform, als E-Mail, Fax, Zeitungsmeldung oder Bericht).</p> <p>Sie geben Telefonnotizen, Memos, Reservationen, Anfragen, Angebote, Bestellungen, einfache Beschwerden, Entschuldigungen in Form von E-Mail, Fax oder als Brief wieder.</p> <p>Sie notieren Informationen (z.B. Zahlen und Fakten) aus Berichten, Prospekten, Inseraten und Zeitungsartikeln. [K5]</p>	<p><b>Lesen</b> Interactive Media Designer EFZ halten gegebenenfalls mit Hilfsmitteln wesentliche Inhalte von einfachen Texten fest (Anweisungen und Mitteilungen in Briefform, als E-Mail, Fax, Zeitungsmeldung oder Bericht).</p> <p>Sie geben Telefonnotizen, Memos, Reservationen, Anfragen, Angebote, Bestellungen, einfache Beschwerden, Entschuldigungen in Form von E-Mail, Fax oder als Brief wieder.</p> <p>Sie notieren Informationen (z.B. Zahlen und Fakten) aus Berichten, Prospekten, Inseraten und Zeitungsartikeln. [K5]</p>	
<b>Methodenkompetenzen</b>		<b>Sozial- und Selbstkompetenzen</b>	
2.1	Arbeitstechniken und Problemlösen	3.1	Eigenverantwortliches Handeln
2.3	Lernstrategien für das lebenslange Lernen	3.2	Kommunikationsfähigkeit
		3.3	Konfliktfähigkeit

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

### 4.3 Fachenglisch schreiben

Interactive Media Designer EFZ verfassen schriftliche Texte in ihrem beruflichen und gesellschaftlichen Umfeld formal und stilistisch korrekt. Sie setzen die grundlegende Grammatik und den entsprechenden Wortschatz sicher ein.

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
4.3.1	<b>Mündliche Informationen schriftlich weiterleiten</b> Interactive Media Designer EFZ geben verständlich Inhalte von Gesprächen aus ihrem vertrauten Berufsfeld, die in ihrer eigenen Sprache geführt wurden, (z.B. Telefongespräche, Reklamationen, Kundenwünsche) schriftlich in der Zielsprache weiter. [K5]	<b>Mündliche Informationen schriftlich weiterleiten</b> Interactive Media Designer EFZ geben verständlich Inhalte von Gesprächen aus ihrem Berufsfeld, die in ihrer eigenen Sprache geführt wurden, (z.B. Telefongespräche, Reklamationen, Kundenwünsche) schriftlich in der Zielsprache weiter. [K5]	
4.3.2	<b>Schriftlich kommunizieren</b> Interactive Media Designer EFZ schreiben einfache und verständliche Mitteilungen (Notizen, Postkarten, Briefe, E-Mail-Nachrichten). [K5]	<b>Schriftlich kommunizieren</b> Interactive Media Designer EFZ schreiben einfache und verständliche Mitteilungen (Notizen, Postkarten, Briefe, E-Mail Nachrichten). [K5]	
4.3.3	<b>Texte redigieren</b> Interactive Media Designer EFZ überprüfen ihre eigenen Texte und optimieren sie bei Bedarf mit Hilfsmitteln wie einem ein- oder zweisprachigen Wörterbuch, einem elektronischen Thesaurus oder einem Korrekturprogramm. [K5]	<b>Texte redigieren</b> Interactive Media Designer EFZ überprüfen ihre eigenen Texte und optimieren sie bei Bedarf mit Hilfsmitteln wie einem ein- oder zweisprachigen Wörterbuch, einem elektronischen Thesaurus oder einem Korrekturprogramm. [K5]	
<b>Methodenkompetenzen</b>		<b>Sozial- und Selbstkompetenzen</b>	
2.1	Arbeitstechniken und Problemlösen	3.1	Eigenverantwortliches Handeln
2.3	Lernstrategien für das lebenslange Lernen	3.2	Kommunikationsfähigkeit
		3.3	Konfliktfähigkeit

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

### 5.0 Sicherstellen der Arbeitssicherheit, des Gesundheitsschutzes und des Umweltschutzes

Persönliche und allgemeine Massnahmen zur Sicherheit, zum Gesundheits- und Umweltschutz sind für Interactive Media Designer EFZ von grundlegender Bedeutung. Damit schützen sie Mitarbeitende, Betrieb, Auftraggeber wie auch ihre Arbeiten vor negativen Auswirkungen. Interactive Media Designer EFZ verhalten sich bei ihrer Arbeit vorbildlich in Bezug auf die Sicherheit, die Gesundheit und den Umweltschutz. Sie setzen die gesetzlichen Vorschriften und betrieblichen Regelungen pflichtbewusst und eigenständig um.

### 5.1 Arbeitssicherheit und Gesundheitsschutz sicherstellen

Interactive Media Designer EFZ sind sich der Gefahrenbereiche bei ihrer Arbeit bewusst. Sie erkennen diese und gewährleisten selbstständig die Arbeitssicherheit und den Gesundheitsschutz mit geeigneten Massnahmen.

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
5.1.1	<b>Vorschriften beschreiben</b> Interactive Media Designer EFZ erklären die Vorschriften zum Schutz ihrer Gesundheit gemäss EKAS-Richtlinien, insbesondere die Ergonomie. [K2]	<b>Vorschriften einhalten</b> Interactive Media Designer EFZ erkennen Ursachen zur Gefährdung ihrer Gesundheit und schätzen mögliche Folgen ab. Dabei beachten sie die im Betrieb geltenden Regeln und Bestimmungen. [K5]	
5.1.2	<b>Massnahmen für die Arbeitssicherheit erläutern</b> Interactive Media Designer EFZ erläutern die möglichen Massnahmen zum Schutz ihrer Person und ihres Umfeldes gemäss ASA-Branchenlösung Nr. 56 VISCOM und EKAS-Richtlinien. [K2]	<b>Massnahmen für die Arbeitssicherheit umsetzen</b> Interactive Media Designer EFZ schützen sich und ihre Mitarbeitenden vor Risiken gemäss ASA-Branchenlösung Nr. 56 Visuelle Kommunikation VISCOM. Sie setzen geeignete Massnahmen ein. [K3]	<b>Massnahmen für die Arbeitssicherheit umsetzen</b> Interactive Media Designer EFZ schützen sich und ihre Mitarbeitenden vor Risiken gemäss ASA-Branchenlösung Nr. 56 Visuelle Kommunikation VISCOM. Sie setzen geeignete Massnahmen ein. [K3]
5.1.3		<b>Erste Hilfe</b> Interactive Media Designer EFZ zeigen auf, wie sie sich bei Verletzungen und Unfällen zu verhalten haben. [K2]	
<b>Methodenkompetenzen</b>		<b>Sozial- und Selbstkompetenzen</b>	
2.1	Arbeitstechniken und Problemlösen	3.1	Eigenverantwortliches Handeln
2.2	Prozessorientiertes, vernetztes Denken und Handeln	3.7	Ökologisches Verantwortungsbewusstsein und Handeln

# A Handlungskompetenzen

## 1 Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

### 5.2 Umweltschutz sicherstellen

Interactive Media Designer EFZ sind sich der Bedeutung des Umweltschutzes und der Schonung der Ressourcen bei ihrer Arbeit bewusst. Sie setzen die Massnahmen des Umweltschutzes pflichtbewusst gemäss betrieblichen und gesetzlichen Massnahmen um.

Nr.	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Überbetriebliche Kurse
5.2.1	<b>Gesetzliche Normen erklären</b> Interactive Media Designer EFZ erläutern die Grundsätze und die einschlägigen gesetzlichen Bestimmungen für den Umweltschutz anhand von Beispielen. Sie zeigen Konsequenzen für die eigene Arbeit auf. [K2]	<b>Gesetzliche Normen umsetzen</b> Interactive Media Designer EFZ setzen die gesetzlichen Normen und betrieblichen Vorgaben zum Schutz der Umwelt bei ihrer Arbeit pflichtbewusst um. [K3]	
5.2.2		<b>Umweltschutzmassnahmen umsetzen</b> Interactive Media Designer EFZ setzen die betrieblichen Grundsätze des Umweltschutzes mit geeigneten Massnahmen korrekt und pflichtbewusst um. [K3]	<b>Umweltschutzmassnahmen umsetzen</b> Interactive Media Designer EFZ setzen die betrieblichen Grundsätze des Umweltschutzes mit geeigneten Massnahmen korrekt und pflichtbewusst um. [K3]
5.2.3		<b>Umgang mit Stoffen</b> Interactive Media Designer EFZ vermeiden, vermindern, entsorgen oder recyceln Abfälle konsequent und korrekt gemäss den gesetzlichen Normen und betrieblichen Vorgaben. [K3]	<b>Umgang mit Stoffen</b> Interactive Media Designer EFZ vermeiden, vermindern, entsorgen oder recyceln Abfälle konsequent und korrekt gemäss den gesetzlichen Normen und üK-Vorgaben. [K3]
<b>Methodenkompetenzen</b>		<b>Sozial- und Selbstkompetenzen</b>	
2.1	Arbeitstechniken und Problemlösen	3.1	Eigenverantwortliches Handeln
2.2	Prozessorientiertes, vernetztes Denken und Handeln	3.7	Ökologisches Verantwortungsbewusstsein und Handeln

# A Handlungskompetenzen

## 2 Methodenkompetenz

### Methodenkompetenz

Die **Methodenkompetenzen** ermöglichen den Interactive Media Designern EFZ dank guter persönlicher Arbeitsorganisation eine geordnete und geplante Arbeit, einen sinnvollen Einsatz der Hilfsmittel und das zielorientierte Lösen ihrer Aufgaben.

#### 2.1 Arbeitstechniken und Problemlösen

Um berufliche Aufgaben zu lösen, braucht es eine klare und systematische Arbeitsweise. Deshalb setzen Interactive Media Designer EFZ Instrumente und Hilfsmittel ein, welche zu effizienten Abläufen und Arbeitsschritten führen. Sie planen ihre Arbeiten gemäss Vorgaben effizient und überprüfen am Schluss die ganze Auftragsabwicklung.

#### 2.2 Prozessorientiertes, vernetztes Denken und Handeln

Einzelne betriebliche Abläufe dürfen nicht isoliert von andern betrachtet werden. Interactive Media Designer EFZ sind sich der Auswirkungen ihrer Arbeit auf ihre Arbeitskollegen und auf den Erfolg des Unternehmens bewusst und setzen alle Schritte um, welche einen reibungslosen und effizienten Arbeitsablauf ermöglichen.

#### 2.3 Lernstrategien für das lebenslange Lernen

Das lebenslange Lernen ist wichtig, um den wechselnden Anforderungen im Berufsfeld gewachsen zu sein und um sich zu entwickeln. Interactive Media Designer EFZ sind sich dessen bewusst und arbeiten mit für sie effizienten Lernstrategien, welche ihnen beim Lernen Freude, Erfolg und Zufriedenheit bereiten. Sie bilden sich weiter und nehmen an Fachanlässen teil.

#### 2.4 Kreativität

Offenheit für Neues und für unkonventionelle Ideen sind wichtige Kompetenzen von Interactive Media Designern EFZ. Deshalb sind sie fähig, in ihrem Arbeitsbereich mit kreativen Ideen zu neuen Lösungen beizutragen. Sie sind wachsam und offen gegenüber Neuerungen und Trends in der Branche.

# A Handlungskompetenzen

## 3 Sozial- und Selbstkompetenz

### Sozial- und Selbstkompetenz

Die **Sozial- und Selbstkompetenzen** ermöglichen den Interactive Media Designern EFZ Herausforderungen in Kommunikations- und Teamsituationen sicher und selbstbewusst zu bewältigen. Dabei stärken sie ihre Persönlichkeit und sind bereit, an ihrer eigenen Entwicklung zu arbeiten.

#### 3.1 Eigenverantwortliches Handeln

In einem Betrieb sind die Interactive Media Designer EFZ mitverantwortlich für die betrieblichen Abläufe. Sie sind bereit, diese mitzugestalten, zu verbessern, in eigener Verantwortung in ihrem Bereich Entscheide zu treffen und gewissenhaft zu handeln.

#### 3.2 Kommunikationsfähigkeit

Die korrekte Kommunikation im Umgang mit Vorgesetzten und Mitarbeitenden ist sehr wichtig. Interactive Media Designer EFZ können sich in andere Menschen hinein versetzen, sind offen und gesprächsbereit. Sie verstehen die Regeln der erfolgreichen Kommunikation, wenden sie im Sinne des Betriebes durchdacht an.

#### 3.3 Konfliktfähigkeit

Im beruflichen Alltag eines Betriebes, wo sich Menschen mit unterschiedlichen Auffassungen und Meinungen begegnen, kann es zu Konfliktsituationen kommen. Interactive Media Designer EFZ sind sich dessen bewusst und reagieren in solchen Fällen ruhig und überlegt. Sie stellen sich der Auseinandersetzung, akzeptieren andere Standpunkte, diskutieren sachbezogen und suchen nach konstruktiven Lösungen.

#### 3.4 Teamfähigkeit

Berufliche und persönliche Aufgaben können vielfach nicht allein, sondern müssen in erfolgreicher und effizienter Teamarbeit bearbeitet werden. Interactive Media Designer EFZ sind fähig, im Team zielorientiert und produktiv zu arbeiten. Dabei verhalten sie sich im Umgang mit Vorgesetzten und Mitarbeitenden kooperativ und gemäss den allgemeinen Regeln, die für eine erfolgreiche Zusammenarbeit wichtig sind.

#### 3.5 Umgangsformen und Auftreten

Interactive Media Designer EFZ haben es bei ihrer Tätigkeit mit verschiedenen Menschen zu tun, die jeweils bestimmte Erwartungen an das Verhalten und die Umgangsformen haben. Sie kleiden sich angemessen, verhalten sich anständig und sind pünktlich, ordentlich sowie zuverlässig.

#### 3.6 Belastbarkeit

Die verschiedenen Aufgaben und Arbeitsprozesse in einem Betrieb sind anspruchsvoll. Interactive Media Designer EFZ können mit zeitlichen Belastungen umgehen, indem sie die ihnen zugewiesenen und zufallenden Aufgaben ruhig, überlegt und zügig angehen. In kritischen Situationen bewahren sie den Überblick und informieren allenfalls ihren Vorgesetzten.

#### 3.7 Ökologisches Verantwortungsbewusstsein und Handeln

Der sorgsame und bewusste Umgang mit Stoffen und Abfällen, welche die Umwelt belasten, ist bedeutsam. Interactive Media Designer EFZ sind sich der Belastung durch ihre Materialien und ihr Verhalten auf Mensch und Umwelt bewusst. Um umweltschonend zu arbeiten, setzen sie geeignete Massnahmen ein.

## B Lektionentafel der Berufsfachschule

Berufskundlicher Unterricht	1. Lehrjahr	2. Lehrjahr	3. Lehrjahr	4. Lehrjahr	Total
Vorbereiten von Projekten mit interaktiven digitalen Inhalten	300	240	—	—	540
Entwickeln von Konzepten für interaktive digitale Kommunikationsmittel	40	160	80	—	280
Erstellen von Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel (inkl. Fachenglisch im Umfang von 80 Lektionen)	80	80	120	200	480
Anwenden des Fachenglisch	80	40	—	—	120
Sicherstellen der Arbeitssicherheit, des Gesundheitsschutzes und des Umweltschutzes	20	—	—	—	20
Unterricht	1. Lehrjahr	2. Lehrjahr	3. Lehrjahr	4. Lehrjahr	Total
<b>Berufskundlicher Unterricht</b>	<b>520</b>	<b>520</b>	<b>200</b>	<b>200</b>	<b>1440</b>
<b>Allgemeinbildender Unterricht</b>	<b>120</b>	<b>120</b>	<b>120</b>	<b>120</b>	<b>480</b>
<b>Sport</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>40</b>	<b>40</b>	<b>240</b>
<b>Total Lektionen</b>	<b>720</b>	<b>720</b>	<b>360</b>	<b>360</b>	<b>2160</b>

Im berufskundlichen Unterricht wird pro Semester eine Gesamtnote gesetzt.



## C Organisation, Aufteilung und Dauer der überbetrieblichen Kurse

### 1 Zweck

Die überbetrieblichen Kurse (üK) ergänzen die Bildung in der beruflichen Praxis und die schulische Bildung. Der Besuch der Kurse ist für alle Lernenden obligatorisch.

### 2 Träger

Der Träger der Kurse ist Viscom Schweizerischer Verband für visuelle Kommunikation.

### 3 Organe

Die Organe der Kurse sind:

- a. die Aufsichtskommission
- b. die Kurskommissionen

Die Kommissionen konstituieren sich selbst und geben sich ein Organisationsreglement. Mindestens einer Vertreterin/einem Vertreter der Kantone ist in der Kurskommission Einsitz zu gewähren. Die zuständigen Behörden der Kantone haben jederzeit Zutritt zu den Kursen.

### 4 Dauer, Zeitpunkt und Inhalte

Die überbetrieblichen Kurse dauern insgesamt 20 Tage. Sie umfassen die Leistungsziele 3.2.1 und 3.4.1.

Aus dem Handlungskompetenzbereich 5 (Arbeitssicherheit, Gesundheitsschutz, Umweltschutz) sind die Leistungsziele 5.1.2, 5.2.2 und 5.2.3 Gegenstand aller Kurse.

ÜK	Semester	Tage	Leistungsziel	Inhalte und Werkzeuge
1	1.	4	<b>3.2.1 Werkzeuge einsetzen</b> Interactive Media Designer EFZ setzen die professionellen Werkzeuge für die Erstellung folgender Inhalte fachgerecht ein: <b>Statische Inhalte</b> – Bild – Darstellungen 2D/3D [K3] <b>5 (5.1.2, 5.2.2, 5.2.3)</b> Sicherstellen der Arbeitssicherheit, des Gesundheitsschutzes und des Umweltschutzes. [K3]	<b>Fotografie</b> – Lichtgestaltung – Kamerabedienung – Bildkomposition <b>Digitale Bilder</b> – Bearbeitung – Bildkombination – Montagen – Retuschen – Bilddatenformate

## C Organisation, Aufteilung und Dauer der überbetrieblichen Kurse

ÜK	Semester	Tage	Leistungsziel	Inhalte und Werkzeuge
2	2.	4	<p><b>3.4.1 Technische Funktionen spezifizieren und herstellen</b> Interactive Media Designer EFZ spezifizieren die technischen Funktionen und stellen sie mittels digitalen Techniken und entsprechender Hard- und Software für interaktive digitale Kommunikationsmittel gemäss Konzept her. [K5]</p> <p><b>3.2.1 Werkzeuge einsetzen</b> Interactive Media Designer EFZ setzen die professionellen Werkzeuge für die Erstellung folgender Inhalte fachgerecht ein:</p> <p><b>Statische Inhalte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Bild</li> <li>– Text (Typografie/Schrift)</li> <li>– Darstellungen 2D/3D</li> <li>– Illustration [K3]</li> </ul> <p><b>5 (5.1.2, 5.2.2, 5.2.3)</b> Sicherstellen der Arbeitssicherheit, des Gesundheitsschutzes und des Umweltschutzes. [K3]</p>	<p><b>Frontend I</b> Erstellen Website</p>
3	3.	4	<p><b>3.4.1 Technische Funktionen spezifizieren und herstellen</b> Interactive Media Designer EFZ spezifizieren die technischen Funktionen und stellen sie mittels digitalen Techniken und entsprechender Hard- und Software für interaktive digitale Kommunikationsmittel gemäss Konzept her. [K5]</p> <p><b>3.2.1 Werkzeuge einsetzen</b> Interactive Media Designer EFZ setzen die professionellen Werkzeuge für die Erstellung folgender Inhalte fachgerecht ein:</p> <p><b>Animierte Inhalte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Bild</li> <li>– Text (Typografie/Schrift)</li> </ul>	<p><b>3D</b> Modellieren eines einfachen Objekts</p> <p><b>Animation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Bilder</li> <li>– Schrift</li> <li>– Darstellungen 2D/3D</li> <li>– Illustrationen</li> </ul>

## C Organisation, Aufteilung und Dauer der überbetrieblichen Kurse

ÜK	Semester	Tage	Leistungsziel	Inhalte und Werkzeuge
3	3.	4	<p>– Darstellungen 2D/3D – Illustration [K3]</p> <p><b>5 (5.1.2, 5.2.2, 5.2.3)</b> Sicherstellen der Arbeitssicherheit, des Gesundheitsschutzes und des Umweltschutzes. [K3]</p>	
4	4.	4	<p><b>3.4.1 Technische Funktionen spezifizieren und herstellen</b> Interactive Media Designer EFZ spezifizieren die technischen Funktionen und stellen sie mittels digitalen Techniken und entsprechender Hard- und Software für interaktive digitale Kommunikationsmittel gemäss Konzept her. [K5]</p> <p><b>3.2.1 Werkzeuge einsetzen</b> Interactive Media Designer EFZ setzen die professionellen Werkzeuge für die Erstellung folgender Inhalte fachgerecht ein: <b>Audio/Video</b> [K3] <b>5 (5.1.2, 5.2.2, 5.2.3)</b> Sicherstellen der Arbeitssicherheit, des Gesundheitsschutzes und des Umweltschutzes. [K3]</p>	<p><b>Video</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Kamerabedienung und -führung</li> <li>– Lichtgestaltung</li> <li>– Tonaufnahmen</li> <li>– Drehen</li> <li>– Schneiden</li> </ul>
5	6.	4	<p><b>3.4.1 Technische Funktionen spezifizieren und herstellen</b> Interactive Media Designer EFZ spezifizieren die technischen Funktionen und stellen sie mittels digitalen Techniken und entsprechender Hard- und Software für interaktive digitale Kommunikationsmittel gemäss Konzept her. [K5]</p>	<p><b>Frontend II</b> Erstellung einer mobilen Applikation</p>

## C Organisation, Aufteilung und Dauer der überbetrieblichen Kurse

ÜK	Semester	Tage	Leistungsziel	Inhalte und Werkzeuge
5	6.	4	<p><b>3.2.1 Werkzeuge einsetzen</b>                      Interactive Media Designer setzen die professionellen Werkzeuge für die Erstellung folgender Inhalte fachgerecht ein:</p> <p><b>Statische Inhalte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Bild</li> <li>– Text (Typografie/Schrift)</li> <li>– Darstellungen 2D/3D</li> <li>– Illustration</li> </ul> <p><b>Animierte Inhalte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Bild</li> <li>– Text (Typografie/Schrift)</li> <li>– Darstellungen 2D/3D</li> <li>– Illustration [K3]</li> </ul> <p><b>5 (5.1.2, 5.2.2, 5.2.3)</b>                      Sicherstellen der Arbeitssicherheit, des Gesundheitsschutzes und des Umweltschutzes. [K3]</p>	

# D Qualifikationsverfahren

## 1 Organisation

- Das Qualifikationsverfahren wird in einem Lehrbetrieb, in einem andern geeigneten Betrieb oder in einer Berufsfachschule durchgeführt. Der lernenden Person werden ein Arbeitsplatz und die erforderlichen Einrichtungen in einwandfreiem Zustand zur Verfügung gestellt.
- Mit dem Prüfungsaufgebot wird bekannt gegeben, welche Materialien die lernende Person mitzubringen hat.
- Es kann vorgängig eine Wegleitung zur Prüfung abgegeben werden.

## 2 Qualifikationsbereiche

### 2.1 Praktische Arbeit (zählt 40%)

In diesem Qualifikationsbereich wird während 80 – 120 Stunden anhand einer IPA die Erreichung der Leistungsziele aus Betrieb und überbetrieblichen Kursen überprüft. Für diese gelten die Wegleitung des SBFI zur IPA sowie die berufsspezifische Wegleitung für Interactive Media Designer EFZ.

### 2.2 Berufskennnisse (zählt 20%)

In diesem Qualifikationsbereich wird während 4 Stunden schriftlich die Erreichung der Leistungsziele im berufskundlichen Unterricht überprüft.

Der Qualifikationsbereich umfasst:

- Pos. 1: **Vorbereiten von Projekten mit interaktiven digitalen Inhalten**
- Pos. 2: **Entwickeln von Konzepten für interaktive digitale Kommunikationsmittel**
- Pos. 3: **Erstellen von Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel**

### 2.3 Allgemeinbildung (zählt 20%)

Die Abschlussprüfung im Qualifikationsbereich Allgemeinbildung richtet sich nach der Verordnung des SBFI vom 27. April 2006 (Stand: 1. Januar 2013) über Mindestvorschriften für die Allgemeinbildung in der beruflichen Grundbildung.

## 3 Erfahrungsnote (zählt 20%)

Die Erfahrungsnote ist das auf eine ganze oder halbe Note gerundete Mittel aus der Summe der 8 Semesterzeugnisnoten des berufskundlichen Unterrichts.

## 4 Bewertung

Die Bestehensnorm, die Notenberechnung und -gewichtung richten sich nach der Verordnung über die berufliche Grundbildung.

# Genehmigung und Inkraftsetzung

Der vorliegende Bildungsplan tritt am 1. Januar 2014 in Kraft.

## **Viscom, Schweizerischer Verband für visuelle Kommunikation**

Dr. Thomas Gsponer  
Direktor

## **Syndicom, Gewerkschaft Medien und Kommunikation**

Roland Kreuzer  
Leiter Sektor Medien

## **Syna, die Gewerkschaft**

Arno Kerst  
Leiter Sektoren und Branchen

**Dieser Bildungsplan wird durch das Staatssekretariat für Bildung, Forschung und Innovation (SBFI) nach Art. 8, Absatz 1, der Verordnung über die berufliche Grundbildung für Interactive Media Designer EFZ genehmigt**

vom 22. Oktober 2013

Bern, 22. Oktober 2013

## **Viscom, Schweizerischer Verband für visuelle Kommunikation**

Peter Theilkäs  
Stv. Direktor

## **Syndicom, Gewerkschaft Medien und Kommunikation**

Hans Kern  
Zentralsekretär

## **Syna, die Gewerkschaft**

Tibor Menyhart  
Zentralsekretär

**STAATSEKRETARIAT FÜR BILDUNG, FORSCHUNG UND INNOVATION  
Abteilung berufliche Grundbildung und höhere Berufsbildung**

Bern, 22. Oktober 2013

Jean Pascal Lüthi

# Anhang zum Bildungsplan

## Verzeichnis der Unterlagen zur Umsetzung der beruflichen Grundbildung

Dokumente	Datum	Bezugsquelle
Verordnung über die berufliche Grundbildung Interactive Media Designer EFZ	22. Oktober 2013	Elektronisch Staatsekretariat für Bildung, Forschung und Innovation <a href="http://www.sbf.admin.ch">www.sbf.admin.ch</a>  Printversion Bundesamt für Bauten und Logistik <a href="http://www.bundespublikationen.admin.ch">www.bundespublikationen.admin.ch</a>
Bildungsplan Interactive Media Designer EFZ	22. Oktober 2013	PBS, <a href="http://www.pbs-opf.ch">www.pbs-opf.ch</a> Viscom, <a href="http://www.viscom.ch">www.viscom.ch</a> SIMD, <a href="http://www.simd.ch">www.simd.ch</a>
Modell-Lehrplan für die betriebliche Ausbildung		PBS, <a href="http://www.pbs-opf.ch">www.pbs-opf.ch</a> Viscom, <a href="http://www.viscom.ch">www.viscom.ch</a> SIMD, <a href="http://www.simd.ch">www.simd.ch</a>
Lerndokumentation		
Mindesteinrichtung Lehrbetrieb		
Bildungsbericht		SDBB   CSFO Schweizerisches Dienstleistungs-zentrum Berufsbil- dung/Berufs-, Studien- und Laufbahnberatung Telefon 031 320 29 00 <a href="mailto:info@sdbb.ch">info@sdbb.ch</a> <a href="http://www.sdbb.ch">www.sdbb.ch</a>
Modell-Lehrplan für die überbetrieblichen Kurse		
Organisationsreglement für die überbetrieblichen Kurse		
Lehrplan für den berufskundlichen Unterricht		
Wegleitung zum Qualifikationsverfahren IPA		
ASA-Branchenlösung Nr. 56 Visuelle Kommunikation VISCUM		<a href="http://www.ekas.admin.ch">www.ekas.admin.ch</a>