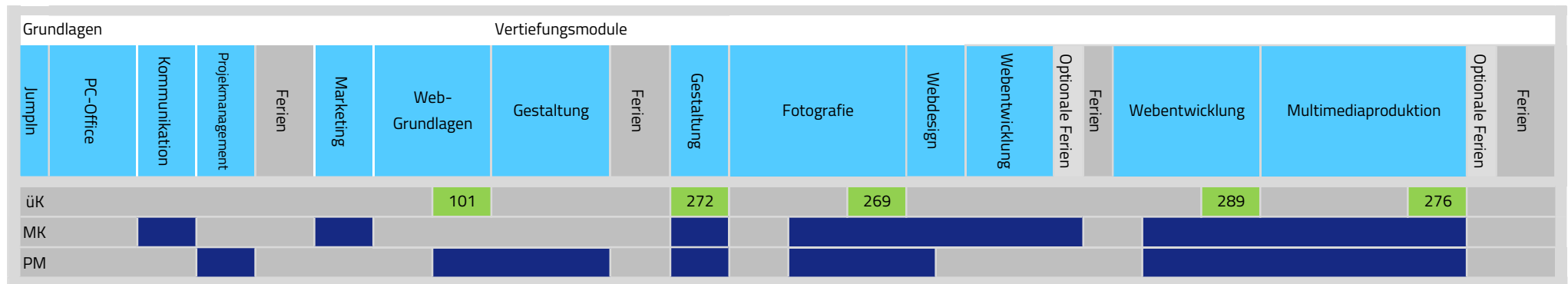


Lehrablaufplan Basislehrjahr Mediamatik Lehrstart 2023 (Bern)

Stand: September 2022

August					September				Oktober				November				Dezember				Januar				Februar				März				April				Mai				Juni				Juli											
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31					
5	3	3	3	3	3	3	3	0	0	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0	0	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	5	5	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5



- 101 / ÜK1 Webauftritt erstellen und veröffentlichen
- 272 / ÜK2 Printprodukte entwerfen und umsetzen
- 269 / ÜK3 Fotografie Projekt realisieren
- 289 / ÜK4 CMS einsetzen und bewirtschaften
- 276 / ÜK5 Medien für Marketing Aktion erstellen

- Modulübergreifende Kompetenzen**
- ük überbetriebliche Kurse
 - MK Marketing & Kommunikation
 - PM Projektmanagement

- Feier- und Ferientage**
- Herbstferien Mo, 02.10.2023 - So, 15.10.2023
 - Weihnachtsferien Mo, 25.12.2023 - So, 07.01.2024
 - Ostern Fr, 29.03.2024 - Mo, 01.04.2024
 - Frühlingsferien Mo, 15.04.2024 - So, 21.04.2024
 - Auffahrt/Brücke Do, 09.05.2024 + Fr, 10.05.2024
 - Pfingstmontag Mo, 20.05.2024
 - Sommerferien Mo, 22.07.2024 - So, 04.08.2024
 - Optionale Ferien je nach Ferientage im Lehrvertrag

Kurzbeschreibung der Ausbildungsmodule

Berufsübergreifende Kompetenzen

Lehrstartlager JumpIn

Die Hauptziele der Einstiegswoche JumpIn in Fiesch (VS) sind das gegenseitige Kennenlernen und der Aufbau von Vertrauen. Die Lernenden erwarten ein abwechslungsreiches Programm mit vielen verschiedenen Aktivitäten wie Sport, Wanderungen, Workshops, Las Vegas-Casino etc.

Modulübergreifende Kompetenzen

Marketing & Kommunikation

Kundenkontakt wird über unterschiedliche Medien hergestellt und gepflegt. Marketingprodukte werden zielgruppenspezifisch für verschiedene Kanäle und Medien ausgearbeitet. Gesprächs-führungsstrategien werden aufgebaut und angewendet.

Projektmanagement

Mit verschiedenen Projektarbeiten werden allgemeingültige Projektmethoden und produktspezifische Entwicklungsprozesse vermittelt. Erarbeitung persönlicher Vorgehensmethoden (Aufgabenplanung, Zeit- und Taskmanagement, Qualitätssicherung).

Ausbildungsmodule Basislehrjahr

PC-Office

Aneignung grundlegender Fähigkeiten im Umgang mit der Microsoft Office-Produktepalette (Word, Excel und Outlook). Betriebssysteme und Software herunterladen, installieren und konfigurieren. Sicherheitsmassnahmen für Computer kennen und anwenden.

Kommunikation

Angepasste Kommunikation im betrieblichen Umfeld (schriftliche und mündliche, Präsentationstechnik).

Projektmanagement

Anhand der Vorgehensmethodik IPERKA lernen Mediamatik-Lernende, Auftragsarbeiten strukturiert und projektorientiert anzugehen und umzusetzen.

Marketing

Begriffe, Konzepte und Best Practices. Vergleich verschiedener Marketingtechniken und Verkaufskanäle. Einsatz von Social Media im Geschäftsumfeld.

Web-Grundlagen

Anwendung von UX-Best Practices im Screendesign-Prozess, Entwicklung einer einfachen Webseite mit HTML und CSS.

Gestaltung

Grafische Grundlagen (Bildkomposition, Farbenlehre und Typografie). Effizienter Umgang mit branchenführenden Grafikbearbeitungsprogrammen wie Adobe Illustrator und InDesign. Erarbeitung ganzheitlicher Produktentwicklungsprozesse, von der Konzeption über die Planung und Produktion bis hin zur medien-spezifischen Publikation.

Fotografie

Fotografische Grundkenntnisse (Aufbau und Bedienung einer Kamera, Bildkomposition, Licht), Fotografietechniken (Studio-, Portrait-, Architektur- und Produktfotografie) und digitale Postproduktion mit Adobe Lightroom und Photoshop.

Webdesign

Konzeption einer kompletten Webseite (Entwicklung einer Informationsarchitektur, Sitemap, Navigationskonzept, Wireframes/Mockups). Anwendung aktueller Design Patterns und Best Practices.

Webentwicklung

Entwicklung eines Datenbankdesigns (ERM), Implementation und Datenabfragen mit SQL. Serverseitige Verarbeitung mit PHP. Clientseitige Ausgabe mit HTML, CSS und Java-Script. Installation, Konfiguration und Bewirtschaftung eines CMS (Content Management System). Qualitätssicherungs- und Testing-Verfahren für Softwareentwicklungs-Projekte.

Multimedia

Erarbeitung von Storyboards. Erstellung und Bearbeitung multimedialer Inhalte (Bild und Ton) mit Hilfe beliebiger Aufnahmegeräte (Kameras, Mikrofone). Datenablage und Archivierung von Rohmaterial. Anwendung verschiedener Schnitttechniken, Aufbereitung und mediengerechte Publikation der Multimediainhalte.