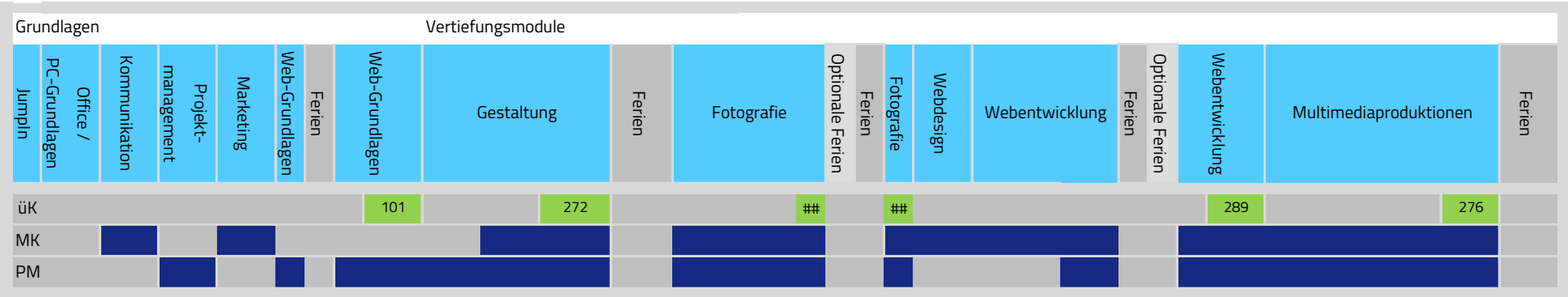


# Lehrablaufplan Basislehrjahr

## Mediamatik Lehrstart 2024 (Zürich)

Stand: Oktober 2023

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	5	3	3	3	3	3	3	3	5	0	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0	0	3	3	3	3	3	5	0	3	3	3	3	3	3	3	3	0	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	5	0	0							



- 101 / UK1 Webauftritt erstellen und veröffentlichen
- 272 / UK2 Printprodukte entwerfen und umsetzen
- 269 / UK3 Fotografie Projekt realisieren
- 289 / UK4 CMS einsetzen und bewirtschaften
- 276 / UK5 Medien für Marketing Aktion erstellen

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

- Feier- und Ferientage**
- Herbstferien Mo, 14.10.2024 - So, 20.10.2024
  - Weihnachtsferien Mo, 23.12.2024 - So, 05.01.2025
  - Sportferien Mo, 17.02.2025 - So, 23.02.2025
  - Ostern Fr, 18.04.2025 - Mo, 21.04.2025
  - Frühlingsferien Di, 22.04.2025 - So, 27.04.2025
  - Sechseläuten Mo, 28.04.2025
  - Auffahrt Do, 29.05.2025 + Fr, 30.05.2025
  - Pfingstmontag Mo, 09.06.2025
  - Sommerferien Mo, 21.07.2025 - So, 03.08.2025
  - Optionale Ferien je nach Anzahl Ferientage im Lehrvertrag

# Kurzbeschreibung der Ausbildungsmodule

## Berufsübergreifende Kompetenzen **Ausbildungsmodule Basislehrjahr**

### **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).

### **Office**

Aneignung grundlegender Fähigkeiten im Umgang mit der Microsoft Office-Produktepalette (Word, Excel und Outlook).

### **PC-Grundlagen**

Betriebssysteme und Software herunterladen, installieren und konfigurieren. Sicherheitsmassnahmen für Computer kennen und anwenden.

### **IPERKA**

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

### **Kommunikation**

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

### **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 Produktentwicklungs-

prozesse, von der Konzeption über die Planung und Produktion bis hin zur medienspezifischen 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.