

# Lehrablaufplan 2025/2026 Basislehrjahr Mediamatik (St.Gallen)

AUGUST				SEPTEMBER				OKTOBER				NOVEMBER				DEZEMBER				JANUAR									
KW 32	KW 33	KW 34	KW 35	KW 36	KW 37	KW 38	KW 39	KW 40	KW 41	KW 42	KW 43	KW 44	KW 45	KW 46	KW 47	KW 48	KW 49	KW 50	KW 51	KW 52	KW 1	KW 2	KW 3	KW 4					
Jump In	PC-Bootcamp	Kommunikation	Projekt-Management	Marketing	Ferien	Webgrundlagen				Gestaltung				Festtage	Fotografie														
													ük101					ük272											
FEBRUAR					MÄRZ					APRIL					MAI					JUNI					JULI				
KW 5	KW 6	KW 7	KW 8	KW 9	KW 10	KW 11	KW 12	KW 13	KW 14	KW 15	KW 16	KW 17	KW 18	KW 19	KW 20	KW 21	KW 22	KW 23	KW 24	KW 25	KW 26	KW 27	KW 28	KW 29	KW 30	KW 31			
Fotografie	Ferien	Fotografie	Webdesign	Webentwicklung					Ferien	Optionale Ferien	Webentwicklung					Multimedia					Optionale Ferien	Ferien							
		ük269												ük289									ük276						

## ÜBERBETRIEBLICHE KURSE (ÜK)

- 101 Webauftritt erstellen und veröffentlichen
- 272 Printprodukte entwerfen
- 269 Fotografie Projekt realisieren
- 289 CMS einsetzen und bewirtschaften
- 276 Medien für Marketing Aktion erstellen

## FERIEN

- Herbstferien 25 6.10.2025 - 12.10.2025
- Festtage 25/26 22.12.2025 - 4.1.2026
- Sportferien 26 2.2.2026 - 8.2.2026
- Frühlingsferien 26 6.4.2026 - 12.4.2026
- Frühlingsferien (optional) 26 13.4.2026 - 19.4.2026
- Sommerferien (optional) 26 13.7.2026 - 19.7.2026
- Sommerferien 26 20.7.2026 - 31.7.2026

## FEIERTAGE

- 1. August 1.8.2025
- Karfreitag 3.4.2026
- Ostermontag 6.4.2026
- Auffahrt 14.5.2026
- Tag nach Auffahrt (Brücke) 15.5.2026
- Pfingstmontag 25.5.2026

KW52 und KW1 sind vorgearbeitet. Es müssen keine Ferientage eingesetzt werden.

Die Lernenden haben Anspruch auf die Anzahl Ferientage gemäss ihrem Lehrvertrag. Lernende mit mehr als 5 Wochen Ferien können die optionalen Ferienwochen nutzen.

## Kurzbeschreibung der Ausbildungsmodule

### **BERUFSÜBERGREIFENDE KOMPETENZEN**

#### **Lehrstartlager Jump In**

Die Hauptziele der Einstiegswoche JumpIn in Fiesch (VS) sind das gegenseitige Kennenlernen und der Aufbau von Vertrauen. Die Lernenden erwarten ein abwechslungsreiches Programm mit verschiedenen Aktivitäten wie spannenden Workshops, Ausflüge und viel Sport.

### **MODULÜBERGREIFENDE KOMPETENZEN**

#### **Marketing & Kommunikation**

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

#### **Design Thinking**

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

#### **Projektmanagement**

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

### **AUSBILDUNGSMODULE BASISLEHRJAHR**

#### **PC-Bootcamp**

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).

#### **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 medienspezifischen Publikation.

#### **Fotografie**

Fotografische Grundkenntnisse (Aufbau und Bedienung einer Kamera, Bildkomposition, Licht), Fotografiertechniken (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.