



## **Bildungsplan**

zur Verordnung des SBFI vom 10. Juli 2023 über die berufliche Grundbildung für

### **Interaktivmediendesignerin / Interaktivmediendesigner (Interactive Media Designer) mit eidgenössischem Fähigkeitszeugnis (EFZ)**

vom 10. Juli 2023

**Berufsnummer 47118**

## Inhaltsverzeichnis

<b>1. Einleitung</b>	<b>3</b>
<b>2. Berufspädagogische Grundlagen</b>	<b>4</b>
2.1 Einführung in die Handlungskompetenzorientierung	4
2.2 Überblick der vier Dimensionen einer Handlungskompetenz	5
2.3 Taxonomiestufen für Leistungsziele (nach Bloom)	5
2.4 Zusammenarbeit der Lernorte	6
<b>3. Qualifikationsprofil</b>	<b>7</b>
3.1 Berufsbild	7
3.2 Übersicht der Handlungskompetenzen	9
3.3 Anforderungsniveau des Berufes	10
<b>4. Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele je Lernort</b>	<b>11</b>
<b>Erstellung</b>	<b>35</b>
<b>Anhang 1: Verzeichnis der Instrumente zur Sicherstellung und Umsetzung der beruflichen Grundbildung sowie zur Förderung der Qualität</b>	<b>37</b>
<b>Glossar</b>	<b>38</b>
<b>(*siehe Lexikon der Berufsbildung, 4. überarbeitete Auflage 2013, SDDB Verlag, Bern, <a href="http://www.lex.berufsbildung.ch">www.lex.berufsbildung.ch</a>)</b>	<b>38</b>

## Abkürzungsverzeichnis

<b>BBG</b>	Bundesgesetz über die Berufsbildung (Berufsbildungsgesetz), 2004
<b>BBV</b>	Verordnung über die Berufsbildung (Berufsbildungsverordnung), 2004
<b>BiVo</b>	Verordnung über die berufliche Grundbildung (Bildungsverordnung)
<b>EBA</b>	eidgenössisches Berufsattest
<b>EFZ</b>	eidgenössisches Fähigkeitszeugnis
<b>OdA</b>	Organisation der Arbeitswelt (Berufsverband)
<b>SBFI</b>	Staatssekretariat für Bildung, Forschung und Innovation
<b>SBBK</b>	Schweizerische Berufsbildungsämter-Konferenz
<b>SDBB</b>	Schweiz. Dienstleistungszentrum Berufsbildung   Berufs-, Studien- und Laufbahnberatung
<b>üK</b>	überbetrieblicher Kurs

# 1. Einleitung

Als Instrument zur Förderung der Qualität<sup>1</sup> der beruflichen Grundbildung für Interactive Media Designer mit eidgenössischem Fähigkeitszeugnis (EFZ) beschreibt der Bildungsplan die von den Lernenden bis zum Abschluss der Qualifikation zu erwerbenden Handlungskompetenzen. Gleichzeitig unterstützt er die Berufsbildungsverantwortlichen in den Lehrbetrieben, Berufsfachschulen und überbetrieblichen Kursen bei der Planung und Durchführung der Ausbildung.

Für die Lernenden stellt der Bildungsplan eine Orientierungshilfe während der Ausbildung dar.

---

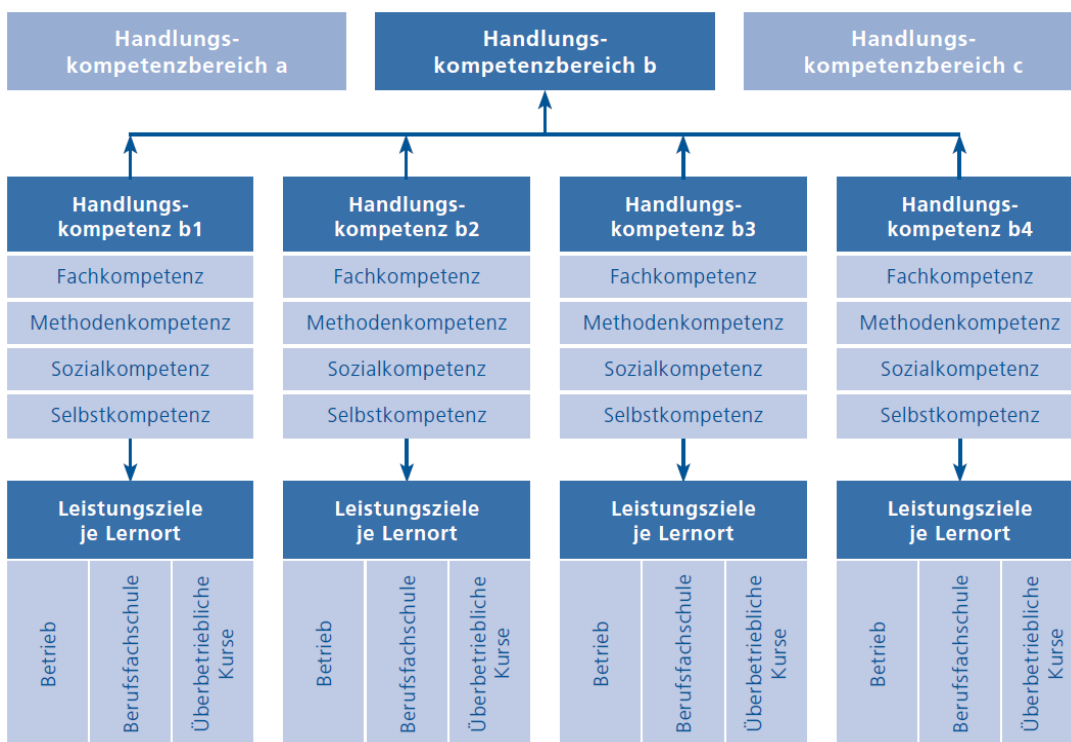
<sup>1</sup> vgl. Art. 12 Abs. 1 Bst. c Verordnung vom 19. November 2003 über die Berufsbildung (BBV) und Art. 9 der Verordnung des SBFI über die berufliche Grundbildung (Bildungsverordnung; BiVo) für Interactive Media Designer

## 2. Berufspädagogische Grundlagen

### 2.1 Einführung in die Handlungskompetenzorientierung

Der vorliegende Bildungsplan ist die berufspädagogische Grundlage der beruflichen Grundbildung Interactive Media Designer EFZ. Ziel der beruflichen Grundbildung ist die kompetente Bewältigung von berufstypischen Handlungssituationen. Damit dies gelingt, bauen die Lernenden im Laufe der Ausbildung die in diesem Bildungsplan beschriebenen Handlungskompetenzen auf. Diese sind als Mindeststandards für die Ausbildung zu verstehen und definieren, was in den Qualifikationsverfahren maximal geprüft werden darf. Der Bildungsplan konkretisiert die zu erwerbenden Handlungskompetenzen. Diese werden in Form von Handlungskompetenzbereichen, Handlungskompetenzen und Leistungszielen dargestellt.

*Darstellung der Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele je Lernort:*



Der Beruf Interactive Media Designer EFZ umfasst **vier Handlungskompetenzbereiche**. Diese umschreiben und begründen die Handlungsfelder des Berufes und grenzen sie voneinander ab.

Beispiel: Handlungskompetenzbereich a «Vorbereiten von Projekten»

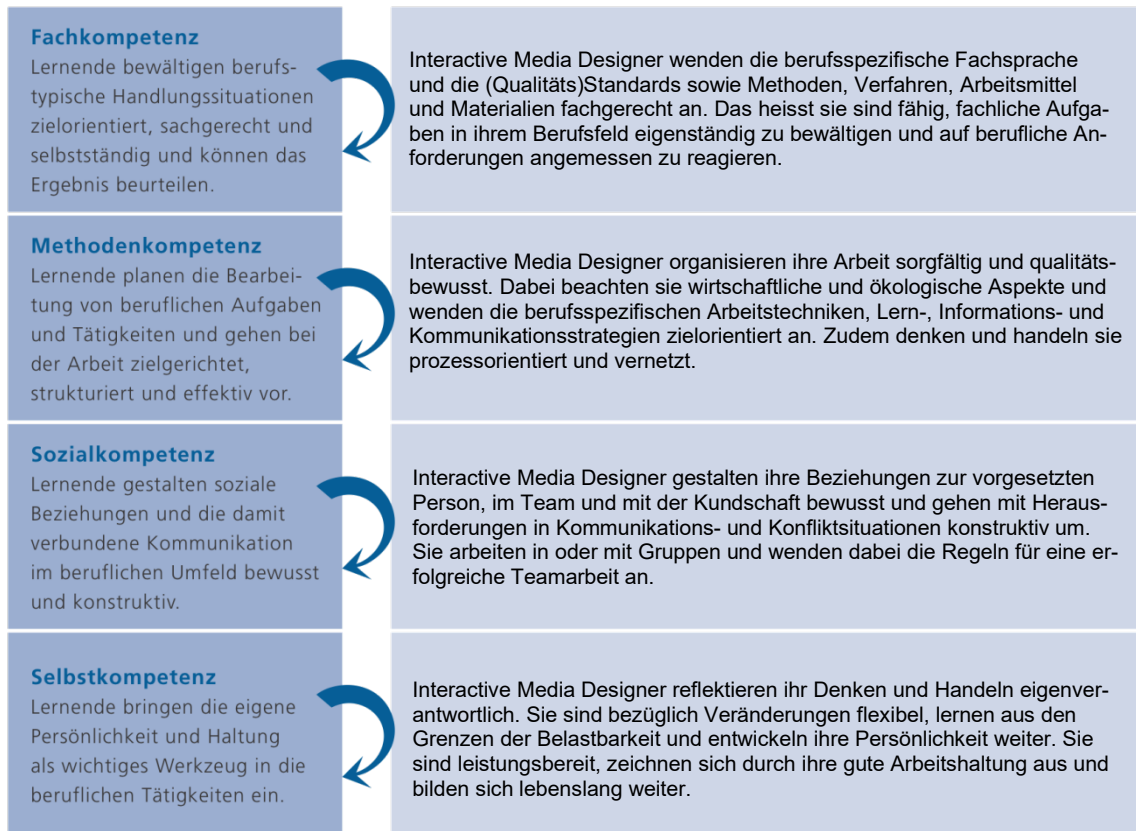
Jeder Handlungskompetenzbereich umfasst eine bestimmte Anzahl **Handlungskompetenzen**. So sind im Handlungskompetenzbereich a «**Vorbereiten von Projekten**» vier Handlungskompetenzen gruppiert. Diese entsprechen typischen beruflichen Handlungssituationen. Beschrieben wird das erwartete Verhalten, das die Lernenden in dieser Situation zeigen sollen. Jede Handlungskompetenz beinhaltet die vier Dimensionen Fach-, Methoden-, Selbst- und Sozialkompetenz (siehe 2.2); diese werden in die Leistungsziele integriert.

Damit sichergestellt ist, dass der Lehrbetrieb, die Berufsfachschule sowie die überbetrieblichen Kurse ihren entsprechenden Beitrag zur Entwicklung der jeweiligen Handlungskompetenz leisten, werden die Handlungskompetenzen durch **Leistungsziele je Lernort** konkretisiert. Mit Blick auf eine optimale Lernortkooperation sind die Leistungsziele untereinander abgestimmt (siehe 2.4).

## 2.2 Überblick der vier Dimensionen einer Handlungskompetenz

Handlungskompetenzen umfassen Fach-, Methoden-, Sozial- und Selbstkompetenzen. Damit Interactive Media Designer im Arbeitsmarkt bestehen, werden die angehenden Berufsleute im Laufe der beruflichen Grundbildung diese Kompetenzen integral und an allen Lernorten (Lehrbetrieb, Berufsfachschule, überbetriebliche Kurse) erwerben. Die folgende Darstellung zeigt den Inhalt und das Zusammenspiel der vier Dimensionen einer Handlungskompetenz im Überblick.

### Handlungskompetenz



## 2.3 Taxonomiestufen für Leistungsziele (nach Bloom)

Jedes Leistungsziel wird mit einer Taxonomiestufe (K-Stufe; K1 bis K6) bewertet. Die K-Stufe drückt die Komplexität des Leistungsziels aus. Im Einzelnen bedeuten sie:

Stufen	Begriff	Beschreibung
K 1	Wissen	Interactive Media Designer EFZ geben gelerntes Wissen wieder und rufen es in gleichartiger Situation ab. <i>(K1 ist im BiPla Interactive Media Designer EFZ nicht vorhanden.)</i>
K 2	Verstehen	Interactive Media Designer EFZ erklären oder beschreiben gelerntes Wissen in eigenen Worten. Beispiel: Interactive Media Designer EFZ erklären den Aufbau wie auch Sinn und Zweck der Lerndokumentation.
K 3	Anwenden	Interactive Media Designer EFZ wenden gelernte Technologien/Fertigkeiten in unterschiedlichen Situationen an. Beispiel: [...] Für konkrete Projekte erstellen und führen sie Projektbeschriebe nachvollziehbar und vollständig in der Landessprache und in Englisch.
K 4	Analyse	Interactive Media Designer EFZ analysieren eine komplexe Situation, d.h. sie gliedern Sachverhalte in Einzelelemente, decken Beziehungen zwischen Elementen auf und finden Strukturmerkmale heraus. Beispiel: Interactive Media Designer EFZ [...] erkennen und analysieren die durch die Medien vermittelten Informationen in Bezug auf Inhalt, Aussage, Verbreitung und Wirkung.
K 5	Synthese	Interactive Media Designer EFZ kombinieren einzelne Elemente eines Sachverhalts und fügen sie zu einem Ganzen zusammen. Beispiel: [...] Sie analysieren typische Kommunikationssituationen und ordnen Botschaften nach ihrer Aussage begründet ein.
K 6	Beurteilen	Interactive Media Designer EFZ beurteilen einen mehr oder weniger komplexen Sachverhalt aufgrund von bestimmten Kriterien. Beispiel: [...] Sie beurteilen die Eigenschaften gestalterischer Arbeiten in Bezug auf die inhaltliche Aussage und den gestalterischen Ausdruck.

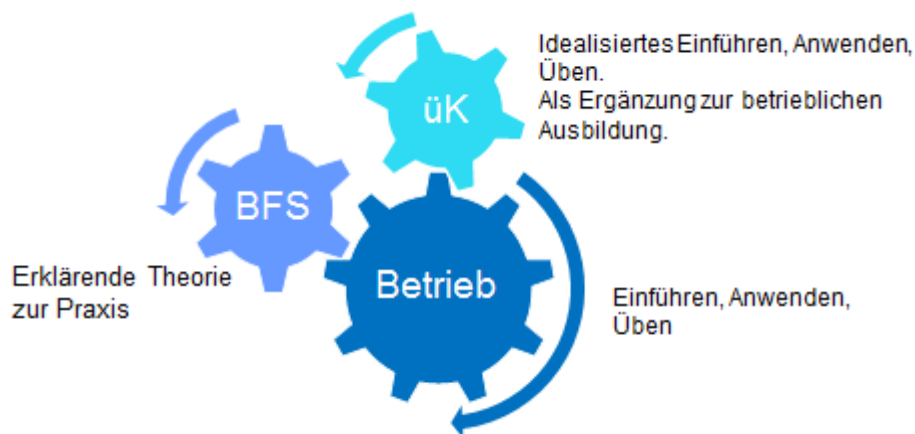
## 2.4 Zusammenarbeit der Lernorte

Koordination und Kooperation der Lernorte (bezüglich Inhalten, Arbeitsmethoden, Zeitplanung, Gepflogenheiten des Berufs) sind eine wichtige Voraussetzung für das Gelingen der beruflichen Grundbildung. Die Lernenden sollen während der gesamten Ausbildung darin unterstützt werden, Theorie und Praxis miteinander in Beziehung zu bringen. Eine Zusammenarbeit der Lernorte ist daher zentral, die Vermittlung der Handlungskompetenzen ist eine gemeinsame Aufgabe. Jeder Lernort leistet seinen Beitrag unter Einbezug des Beitrags der anderen Lernorte. Durch gute Zusammenarbeit kann jeder Lernort seinen Beitrag laufend überprüfen und optimieren. Dies erhöht die Qualität der beruflichen Grundbildung.

Der spezifische Beitrag der Lernorte kann wie folgt zusammengefasst werden:

- Der Lehrbetrieb; im dualen System findet die Bildung in beruflicher Praxis im Lehrbetrieb, im Lehrbetriebsverbund, in Lehrwerkstätten, in Handelsmittelschulen oder in anderen zu diesem Zweck anerkannten Institutionen statt, wo den Lernenden die praktischen Fertigkeiten des Berufs vermittelt werden.
- Die Berufsfachschule; sie vermittelt die schulische Bildung, welche aus dem Unterricht in den Berufskennnissen, der Allgemeinbildung und dem Sport besteht.
- Die überbetrieblichen Kurse; sie dienen der Vermittlung und dem Erwerb grundlegender Fertigkeiten und ergänzen die Bildung in beruflicher Praxis und die schulische Bildung, wo die zu erlernende Berufstätigkeit dies erfordert.

Das Zusammenspiel der Lernorte lässt sich wie folgt darstellen:



Eine erfolgreiche Umsetzung der Lernortkooperation wird durch die entsprechenden Instrumente zur Förderung der Qualität der beruflichen Grundbildung (siehe Anhang) unterstützt.

### 3. Qualifikationsprofil

Das Qualifikationsprofil beschreibt das Berufsbild sowie die zu erwerbenden Handlungskompetenzen und das Anforderungsniveau des Berufes. Es zeigt auf, über welche Qualifikationen ein Interactive Media Designer EFZ verfügen muss, um den Beruf auf dem erforderlichen Niveau kompetent auszuüben.

Neben der Beschreibung der Handlungskompetenzen dient das Qualifikationsprofil auch als Grundlage für die Ausgestaltung der Qualifikationsverfahren. Darüber hinaus unterstützt es die Einstufung des Berufsbildungsabschlusses im nationalen Qualifikationsrahmen Berufsbildung (NQR Berufsbildung) bei der Erarbeitung der Zeugniserläuterung.

#### 3.1 Berufsbild

##### Arbeitsgebiet

Als Profis der visuellen Kommunikation konzipieren und gestalten Interactive Media Designer EFZ interaktive digitale Kommunikationsmittel. Sie entwickeln und integrieren Inhalte wie Bilder, Texte, Infografiken und audiovisuelle Produktionen. Die Produktpalette ist vielfältig. Typische Produkte sind beispielsweise Webseiten, Applikationen, interaktive Verkaufspunkte oder Newsletters.

Interactive Media Designer EFZ arbeiten unter anderem in Design-, Kommunikations-, Marketing- und Werbeagenturen, in sogenannten «Digital Agencies» (Unternehmen für Web, App, UX/UI-Design), in Dienstleistungsbetrieben im Bereich der institutionellen Kommunikation bzw. der Unternehmenskommunikation, sowie in Medienunternehmen (z.B. Presse, Fernsehen, soziale Netzwerke). Interactive Media Designer EFZ können ausserdem auch selbständig erwerbstätig sein. Aufträge erhalten sie von KMUs, Kleinunternehmen, Selbständigen, sowie von öffentlichen und privaten Einrichtungen.

Während der Auftragsausführung arbeiten Interactive Media Designer EFZ des Öfteren mit Fachpersonen folgender Berufszweige zusammen:

- Marketing, Werbung, Public Relation (z.B. Grafikdesigner/innen, Copywriter/Texter/innen, Art-Direktoren/innen, Informationsdesigner/innen, Spezialisten/innen in Marketing, Web-Marketing, UX, Suchmaschinenoptimierung (SEO))
- Bildherstellung und -bearbeitung (z.B. Fotografen/innen, Illustratoren/innen, Polygrafen/innen, Motion-Designer)
- Audiovisuelle Kommunikation (z.B. Tontechniker/innen, Toningenieure/innen, Kameraleuten, Cutter/innen, Special-Effects-Spezialisten/innen)
- Filmbranche (z.B. Produzenten/innen, Regisseure/innen, Drehbuchautoren/innen, Trickfilmzeichner/innen) und Eventbranche.
- Medien (z.B. Journalisten/innen, Redakteure/innen)
- Webentwicklung (z.B. Informatiker/innen, Front- und Backend-Entwickler/innen)

##### Wichtigste Handlungskompetenzen

Interactive Media Designer EFZ betreuen interaktive digitale Medienprojekte und führen dabei alle Arbeitsschritte von der Projektplanung und -organisation über die Realisierung bis zum Projektabschluss beziehungsweise der Veröffentlichung interaktiver digitaler Kommunikationsmittel durch.

Vorbereitend klären sie die Kundenbedürfnisse und analysieren den Kundenauftrag in Bezug zu den Zielgruppen. Ausgehend von der Vorkonzeption, von Ideenskizzen und von Detailrecherchen erstellen Interactive Media Designer EFZ Kommunikations- und Designkonzepte. Sie entwickeln und integrieren Inhalte wie Bilder, Texte, Infografiken und audiovisuelle Produktionen konzeptgemäss. Abschliessend erstellen sie die Funktionen sowie Interaktionen und testen das interaktive digitale Kommunikationsmittel, bevor sie diese in Zusammenarbeit mit Spezialisten/innen auf digitalen Kommunikationssystemen veröffentlichen. Während des gesamten Arbeitsprozesses sind sie für Absprachen und Präsentationen in Kontakt mit der/dem Auftraggebenden. Des Weiteren koordinieren sie die Zusammenarbeit mit Spezialisten/innen aus anderen Berufszweigen. In allen Arbeitsschritten berücksichtigen sie die Vorschriften der Arbeitssicherheit sowie des Gesundheits- und Umweltschutzes.

Ihre Arbeitszeit verbringen Interactive Media Designer EFZ grösstenteils am Computer. Umfassende Kenntnisse der Informations- und Kommunikationstechnologien (ICT) sind deshalb unabdingbar.

Sie beherrschen die Grundlagen der visuellen Kommunikation und nutzen ihre kreativen und technischen Fähigkeiten, um den professionellen Anforderungen der Auftraggeber/innen und der Zielgruppen gerecht zu werden.

Interactive Media Designer EFZ beherrschen sowohl die Landessprache als auch das für ihren Beruf notwendige Fachenglisch.

## **Berufsausübung**

Interactive Media Designers EFZ arbeiten selbständig oder im Team. Dies setzt ein hohes Mass an Selbstständigkeit, Teamfähigkeit, Proaktivität, Interaktionsfähigkeit und Organisationskompetenz voraus. Sie übernehmen die Verantwortung für die Realisierung der ihnen anvertrauten Aufträge. In ihrem Vorgehen sind sie flexibel und kreativ. Sie sind offen für nationale und internationale kulturelle Unterschiede. Sie verstehen die Herausforderungen, welche die digitale Gesellschaft mit sich bringt.

Interactive Media Designer EFZ verfügen über ein grosses Interesse an technologischen Entwicklungen. Über kulturelle und visuelle Trends halten sie sich fortlaufend auf dem Laufenden. Sie antizipieren die Welt von morgen und passen sich dem Wandel der Berufswelt und der Evolution der digitalen Medien stetig an. Bei der Entwicklung und Gestaltung von interaktiven digitalen Kommunikationsmitteln nutzen sie aktuelle Trends und technische Innovationen.

## **Bedeutung des Berufes für Gesellschaft, Wirtschaft, Natur und Kultur**

Interaktive digitale Kommunikationsmittel sind für die Gesellschaft von zentraler Bedeutung. Sie werden in einer Vielzahl von Lebensbereichen genutzt, wie beispielsweise in der mobilen Kommunikation, den Informationsmedien, dem Onlinehandel (E-Commerce), der Werbung, der Bildung, den Videospielen, der künstlichen Intelligenz (KI) und in weiteren Bereichen. Interactive Media Designer EFZ erschaffen digitale Werkzeuge, welche die virtuelle Mobilität in der Gesellschaft ermöglichen und sie machen so Inhalte für ein breites Publikum zugänglich.

In ihrer Arbeit sind Interactive Media Designers EFZ darauf bedacht, mit den natürlichen Ressourcen sorgsam, effizient und umweltfreundlich umzugehen. Sie sind sich der Energiefragen bewusst, welche mit der Digitalisierung der Gesellschaft verbunden sind und verstehen die Auswirkungen der Digitalisierung auf den Energie- und Ressourcenverbrauch.

## **Allgemeinbildung**

Der allgemeinbildende Unterricht vermittelt grundlegende Kompetenzen zur Orientierung im persönlichen Lebenskontext und in der Gesellschaft, sowie zum Verständnis privater und beruflicher Herausforderungen.



### 3.2 Übersicht der Handlungskompetenzen

↓ Handlungskompetenzbereiche		Handlungskompetenzen →			
a	Vorbereiten von Projekten für interaktive digitale Kommunikationsmittel	a1: Kundenauftrag erfassen und Projektbeschreibung erstellen	a2: Kundenbedürfnisse, Zielgruppe und Kontext analysieren	a3: Ideenskizze und Vorkonzept erstellen	a4: Ideenskizze und Vorkonzept präsentieren und den Projektauftrag bestätigen
b	Entwickeln von Konzepten für interaktive digitale Kommunikationsmittel	b1: Detailrecherchen durchführen	b2: Kommunikations- und Designkonzepte erstellen	b3: Anwendertests planen und durchführen	b4: Kommunikations- und Designkonzepte präsentieren und gemäss den Kundenwünschen anpassen
c	Erstellen von Inhalt und Design von interaktiven digitalen Kommunikationsmitteln	c1: Projekte planen	c2: Inhalte herstellen oder spezifizieren	c3: Design entwickeln	c4: Inhalte und Design präsentieren und Rückmeldungen umsetzen
d	Realisieren und Nachbereiten von Projekten für interaktive digitale Kommunikationsmittel	d1: Funktionen und Interaktionen für die technische Umsetzung spezifizieren oder herstellen	d2: Kommunikationsmittel testen, publizieren und die Einführung auswerten	d3: Projekte abschliessen und Prozessschritte auswerten	

### **3.3 Anforderungsniveau des Berufes**

Das Anforderungsniveau des Berufes ist im Bildungsplan mit den zu den Handlungskompetenzen zählenden Leistungszielen an den drei Lernorten weiter beschrieben. Zusätzlich zu den Handlungskompetenzen wird die Allgemeinbildung gemäss Verordnung des SBF1 vom 27. April 2006 über Mindestvorschriften für die Allgemeinbildung in der beruflichen Grundbildung vermittelt (SR 412.101.241).

## 4. Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele je Lernort

In diesem Kapitel werden die in Handlungskompetenzbereiche gruppierten Handlungskompetenzen und die Leistungsziele je Lernort beschrieben. Die im Anhang aufgeführten Instrumente zur Förderung der Qualität unterstützen die Umsetzung der beruflichen Grundbildung und fördern die Kooperation der drei Lernorte.

<p><b>Handlungskompetenzbereich a: Vorbereiten von Projekten für interaktive digitale Kommunikationsmittel</b></p> <p>In der Vorbereitungsphase von Projekten für interaktive digitale Inhalte werden die Bedürfnisse der/des Auftraggebenden erfasst, Aufträge analysiert und Projektbeschriebe erstellt. Interactive Media Designer EFZ erfassen die Bedürfnisse der Zielgruppen, führen gestalterische, inhaltliche und technische Recherchen durch, entwickeln Ideenskizzen und erstellen das Vorkonzept. Sie klären die Machbarkeit ab und prüfen die Zweckmässigkeit. Diese präsentieren sie der/dem Auftraggebenden überzeugend und adressatengerecht.</p>		
<p><b>Handlungskompetenz a1: Kundenauftrag erfassen und Projektbeschreibung erstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ führen das Kundengespräch adressatengerecht, um den Auftrag zu verstehen und die Bedürfnisse der/des Auftraggebenden zu erfassen. Die Gespräche finden in der Landessprache und in Englisch statt. Sie protokollieren das Gespräch und erstellen den Projektbeschreibung in der Landessprache und in Englisch.</p>		
<b>Leistungsziele Betrieb</b>	<b>Leistungsziele Berufsfachschule</b>	<b>Leistungsziele überbetrieblicher Kurs</b>
	<p><b>a1.1 Kommunikation verstehen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ erklären die Grundformen und Prinzipien der stimmigen Kommunikation anhand eines gängigen Kommunikationsmodells. Sie analysieren typische Kommunikationssituationen und ordnen Botschaften nach ihrer Aussage begründet ein. (K5)</p>	<p><b>a1.1 Kommunikation verstehen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ wenden die Grundformen und Prinzipien der stimmigen Kommunikation anhand eines gängigen Kommunikationsmodells an. (K3)</p>

<p><b>a1.2 Bedürfnisse der/des Auftraggebenden erfassen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ erfassen die Bedürfnisse der Auftraggeber/innen und deren Zielpublikum mit geeigneten Fragestellungen. Beim Erfassen berücksichtigen sie folgende Punkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zielsetzung der/des Auftraggebenden</li> <li>- Bestehende Medien, Aufträge und Gespräche</li> <li>- Mögliches/gewünschtes Medium</li> <li>- Identität, Corporate Identity, Corporate Design, Positionierung, und Markt der/des Auftraggebenden</li> <li>- Kundenspezifische Vorgaben und Einschränkungen</li> <li>- Kulturelle, ethische, gesellschaftliche und ökologische Besonderheiten und Werte der/des Auftraggebenden</li> <li>- Zielgruppen, geographischer Wirkungsbereich</li> <li>- Kulturelle, ethische, gesellschaftliche und ökologische Besonderheiten und Werte der Zielgruppe</li> <li>- Zeitplanung</li> <li>- Kosten, Budget</li> </ul> <p>Sie führen das Beratungsgespräch adressatengerecht und zielorientiert und zeigen den Auftraggebern/innen die weiteren Schritte auf (Arbeiten, Termine, Verantwortlichkeiten). Interactive Media Designer führen diese Gespräche in der Landessprache oder in Englisch. (K5)</p>	<p><b>a1.2 Kunden- und Beratungsgespräche verstehen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ beschreiben die folgenden Phasen des Kunden- und Beratungsgesprächs und die spezifischen Anforderungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Auftraggebende professionell begrüssen und empfangen</li> <li>- Aktiv zuhören</li> <li>- Kundenbedürfnisse mit zielführenden Fragen analysieren (W-Fragen; Fragetechnik)</li> <li>- Probleme erkennen, bewerten und aktiv beraten</li> <li>- Auf mögliche Einwände der/des Auftraggebenden eingehen</li> <li>- Gespräch und Beratung abschliessen</li> <li>- Auftraggebende verabschieden (K2)</li> </ul>	<p><b>a1.2 Bedürfnisse der/des Auftraggebenden erfassen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ erfassen des Zielpublikum mit geeigneten Fragestellungen. Beim Erfassen berücksichtigen sie folgende Punkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zielsetzung der/des Auftraggebenden</li> <li>- Bestehende Medien, Aufträge und Gespräche</li> <li>- Mögliches/gewünschtes Medium</li> <li>- Identität, Corporate Identity, Corporate Design, Positionierung, und Markt der/des Auftraggebenden</li> <li>- Kundenspezifische Vorgaben und Einschränkungen</li> <li>- Kulturelle, ethische, gesellschaftliche und ökologische Besonderheiten und Werte der/des Auftraggebende</li> <li>- Zielgruppen, geographischer Wirkungsbereich</li> <li>- Kulturelle, ethische, gesellschaftliche und ökologische Besonderheiten und Werte der Zielgruppe</li> <li>- Zeitplanung</li> <li>- Kosten, Budget (K3)</li> </ul>
--	--	--

<p><b>a1.3 Ergebnisse festhalten und Projektbeschreibung erstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ halten die Ergebnisse aus dem Kundengespräch in geeigneter Form nachvollziehbar fest und erstellen einen Projektbeschreibung gemäss betrieblichen Vorgaben. Sie halten die folgenden Vorgaben der/der Auftraggebenden in der Landessprache oder in Englisch nachvollziehbar fest:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ziele der Kommunikation</li> <li>- Zielgruppe</li> <li>- Kulturelle Werte</li> <li>- Botschaft</li> <li>- Technische Vorgaben</li> <li>- Medien</li> <li>- Terminplanung</li> <li>- Kostenrahmen (K3)</li> </ul>	<p><b>a1.3 Projektbeschreibung erstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ beschreiben den Aufbau, die Inhalte und die Ziele eines Projektbeschriebs. Für konkrete Projekte erstellen und führen sie Projektbeschriebe nachvollziehbar und vollständig in der Landessprache und in Englisch. (K3)</p>	<p><b>a1.3 Projektbeschreibung erstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ beschreiben den Aufbau, die Inhalte und die Ziele eines Projektbeschriebs. Für konkrete Projekte erstellen und führen sie Projektbeschriebe nachvollziehbar und vollständig in der Landessprache oder in Englisch. (K3)</p>
--	---	--

<p><b>Handlungskompetenz a2: Kundenbedürfnisse, Zielgruppe und Kontext analysieren</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ machen projektspezifische Analysen, um die Bedürfnisse und Ziele der/des Auftraggebenden und der Zielgruppe zu verstehen. Sie analysieren den Kontext des Projektes und der Zielgruppe, um daraus relevante Erkenntnisse für Konzeptentscheidungen zu erhalten. Interactive Media Designer EFZ klären die Machbarkeit des Auftrags gemäss Projektbeschreibung ab. Sie prüfen und beurteilen die Zweckmässigkeit und nehmen eine grobe Aufwandschätzung für ein Vorprojekt vor.</p>		
<p><b>Leistungsziele Betrieb</b></p>	<p><b>Leistungsziele Berufsfachschule</b></p>	<p><b>Leistungsziele überbetrieblicher Kurs</b></p>
<p><b>a2.1 Bedürfnisse der/des Auftraggebenden, Zielgruppe und Kontext analysieren</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ machen projektspezifische Analysen, um die Bedürfnisse und Ziele der/des Auftraggebenden und der Zielgruppe zu verstehen. Sie analysieren den Kontext des Projektes und der Zielgruppe, um daraus relevante Erkenntnisse für Konzeptentscheidungen zu erhalten. (K5)</p>	<p><b>a2.1 Bedürfnisse der/des Auftraggebenden, Zielgruppe und Kontext analysieren</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ kennen verschiedene Methoden, um projektspezifische Analysen durchzuführen. (K2)</p>	<p><b>a2.1 Bedürfnisse der/des Auftraggebenden, Zielgruppe und Kontext analysieren</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ machen projektspezifische Analysen, um die Bedürfnisse und Ziele der/des Auftraggebenden und der Zielgruppe zu verstehen. Sie analysieren den Kontext des Projektes und der Zielgruppe, um daraus relevante Erkenntnisse für Konzeptentscheidungen zu erhalten. (K5)</p>
<p><b>a2.2 Machbarkeit und Zweckmässigkeit des Auftrags klären und beurteilen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ klären die Machbarkeit des Auftrags ab. Sie prüfen und beurteilen die Zweckmässigkeit des Auftrags sowie die Vorstellungen und Anforderungen der/des</p>		

<p>Auftraggebenden 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)</li> <li>- Machbarkeit bezüglich Zeitvorstellung und Budget. (K5)</li> </ul>		
<p><b>a2.3 Grobe Aufwandschätzung für ein Vorkonzept vornehmen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ erstellen eine grobe Aufwandschätzung für ein Vorkonzept und teilen diese der/dem Auftraggebenden mit. (K3)</p>		

<p><b>Handlungskompetenz a3: Ideenskizze und Vorkonzept erstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ sammeln Ideen und erstellen Ideenskizzen für interaktive digitale Kommunikationsmittel. Sie nutzen gestalterische, inhaltliche und technische Recherchen sowie ihre Kreativität, um erste gestalterische Ansätze zu erstellen. Sie wenden verschiedene Methoden aus dem Bereich des User Experience und des User Interface (UX/UI) sowie Frontend-Entwicklung an, um ein Vorkonzept mit geeigneten analogen oder digitalen Mitteln zu erstellen.</p> <p>Sie planen das weitere Vorgehen.</p>		
<p><b>Leistungsziele Betrieb</b></p>	<p><b>Leistungsziele Berufsfachschule</b></p>	<p><b>Leistungsziele überbetrieblicher Kurs</b></p>
<p><b>a3.1 Ideen sammeln und entwickeln</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ sammeln und entwickeln alleine, im Team oder mit der/dem Auftraggebenden Ideen. Sie führen einen offenen und kreativen Prozess, basierend auf gestalterischen, inhaltlichen und technischen Recherchen. (K5)</p>	<p><b>a3.1 Ideen sammeln und entwickeln</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ sammeln und entwickeln Ideen in einem offenen, kreativen Prozess. (K5)</p>	<p><b>a3.1 Ideen sammeln und entwickeln</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ sammeln und entwickeln Ideen in einem offenen, kreativen Prozess. (K5)</p>

<p><b>a3.2 Ideen visualisieren</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ setzen geeignete Techniken ein, um ihre Ideen zu visualisieren. (K5)</p>	<p><b>a3.2 Ideen visualisieren</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ setzen geeignete Techniken ein, um ihre Ideen in geeigneter Form zu visualisieren (Skizzen, statische und bewegte Bilder, Text, Ablaufdiagramm, etc.). (K5)</p>	<p><b>a3.2 Ideen visualisieren</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ setzen geeignete Techniken ein, um ihre Ideen zu visualisieren. (K5)</p>
<p><b>a3.3 Erste gestalterische Ansätze entwickeln</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ entwickeln erste gestalterische Ansätze. Sie berücksichtigen dabei:</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)</li> <li>- Machbarkeit bezüglich Zeitrahmen und Budget</li> </ul> <p>Sie treffen alleine oder im Team eine Auswahl und begründen diese. (K5)</p>	<p><b>a3.3 Erste gestalterische Ansätze entwickeln</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ entwickeln erste gestalterische Ansätze. Sie berücksichtigen dabei:</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)</li> </ul> <p>Sie treffen eine Auswahl und begründen diese. (K5)</p>	<p><b>a3.3 Erste gestalterische Ansätze entwickeln</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ entwickeln erste gestalterische Ansätze. Sie berücksichtigen dabei:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Stimmigkeit zwischen Zielen und Botschaft des Auftrags/Projekts</li> <li>- Stimmigkeit zwischen Medium und den Zielgruppen (geographischer Wirkungsbereich)</li> </ul> <p>Sie treffen eine Auswahl und begründen diese. (K5)</p>
<p><b>a3.4 Vorkonzept erstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ erstellen aus den ausgewählten Ideen und Ansätzen ein verständliches und überzeugendes Vorkonzept. (K5)</p>	<p><b>a3.4 Vorkonzept erstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ erstellen aus den ausgewählten Ideen und Ansätzen ein verständliches und überzeugendes Vorkonzept. (K5)</p>	<p><b>a3.4 Vorkonzept erstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ erstellen aus den ausgewählten Ideen und Ansätzen eine verständliches und überzeugendes Vorkonzept. (K5)</p>
	<p><b>a3.5 Bestandteile von Offerten beschreiben</b></p> <p>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)</p>	
<p><b>a3.6 Arbeitsplanung erstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ erstellen projektspezifisch eine Arbeitsplanung mit den folgenden Schritten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aufgaben bestimmen</li> <li>- Verantwortlichkeiten festlegen</li> <li>- zeitliche Anordnung der Arbeitsschritte festlegen</li> <li>- Kritische Stellen bestimmen</li> <li>- Projekttermine (K5)</li> </ul>	<p><b>a3.6 Ziele und Anforderungen an die Arbeitsplanung beschreiben</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ beschreiben die Ziele, den Aufbau und die Anforderungen an die Arbeitsplanung. (K2)</p>	<p><b>a3.6 Arbeitsplanung erstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ erstellen projektspezifisch eine Arbeitsplanung mit den folgenden Schritten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aufgaben bestimmen</li> <li>- Verantwortlichkeiten festlegen</li> <li>- zeitliche Anordnung der Arbeitsschritte festlegen</li> <li>- Kritische Stellen bestimmen (K3)</li> </ul>

<p><b>Handlungskompetenz a4: Ideenskizze und Vorkonzept präsentieren und den Projektauftrag bestätigen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ erstellen eine auftrags- und adressatengerechte Präsentation in der geeigneten digitalen Form. Sie präsentieren ihre Ideen und die Arbeitsplanung überzeugend und begründen diese. Die Präsentation findet in der Landessprache und in Englisch statt. Die Abmachungen dokumentieren sie nachvollziehbar und ergänzen bzw. modifizieren den Projektbeschrieb in der Landessprache und in Englisch.</p>		
<p><b>Leistungsziele Betrieb</b></p>	<p><b>Leistungsziele Berufsfachschule</b></p>	<p><b>Leistungsziele überbetrieblicher Kurs</b></p>
<p><b>a4.1 Präsentation erstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ bestimmen auftrags- und adressatenspezifisch eine geeignete Form der Präsentation und erstellen sie in der Landessprache oder in Englisch. (K5)</p>	<p><b>a4.1 Präsentation erstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ beschreiben die gängigen Formen von Präsentationen. Sie erklären die Anforderungen an adressaten- und auftragsgerechte Präsentationen. Sie wählen die passende Form aus und erstellen die Präsentation in der Landessprache und in Englisch. (K3)</p>	
<p><b>a4.2 Präsentation durchführen und Abmachungen dokumentieren</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ präsentieren ihre Ideen und die Arbeitsplanung überzeugend in der Landessprache oder in Englisch, und sie begründen diese. Sie zeigen die projektspezifischen Vorteile (USP) auf. Auf Fragen, Anregungen und allenfalls Einwände der/des Auftraggebenden gehen sie ein und argumentieren überzeugend. Sie dokumentieren die Abmachungen, ergänzen bzw. modifizieren allenfalls den Projektbeschrieb in der Landessprache oder in Englisch und veranlassen die Auftragsbestätigung. (K5)</p>	<p><b>a4.2 Präsentation durchführen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ präsentieren ihre Ideen überzeugend und begründen diese in der Landessprache und in Englisch. Sie zeigen die projektspezifischen Vorteile (USP) auf. (K3)</p>	



<p><b>Handlungskompetenzbereich b: Entwickeln von Konzepten für interaktive digitale Kommunikationsmittel</b></p> <p>Nach der Freigabe des Vorkonzepts führen Interactive Media Designer EFZ Detailrecherchen zu Zielgruppe, Markt und Kontext in der Landessprache und in Englisch durch. Sie analysieren die Ergebnisse und fassen diese für das Konzept sinnvoll zusammen. Sie erstellen ein auftrags- und zielgruppengerechtes Kommunikations- und Designkonzept in der Landessprache und in Englisch. Sie planen und führen Usertestings durch, um das Konzept zu validieren. Sie präsentieren dieses der/dem Auftraggebenden.</p>		
<p><b>Handlungskompetenz b1: Detailrecherchen durchführen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ kennen passende analoge und digitale Quellen und Methoden für Detailrecherchen. Sie führen Detailrecherchen durch, werten die Ergebnisse aus und ziehen aus den Erkenntnissen die richtigen Schlüsse für das Konzept.</p>		
<p><b>Leistungsziele Betrieb</b></p>	<p><b>Leistungsziele Berufsfachschule</b></p>	<p><b>Leistungsziele überbetrieblicher Kurs</b></p>
<p><b>b1.1 Recherchen durchführen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ führen zielorientierte und zielgruppenspezifische Recherchen mit den geeigneten Quellen und Methoden in der Landessprache oder in Englisch durch. Sie fokussieren auf:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tätigkeitsgebiet, Angebot und Aktivitäten der/des Auftraggebenden und der Konkurrenz</li> <li>- Kommunikation der/des Auftraggebenden und der Konkurrenz</li> <li>- Zielpublikum (insb. Medienverhalten, technische Kompetenz, geographische Verbreitung, visuelle Vorlieben, kulturelle Hintergründe, Werte, Ausbildungsniveau)</li> <li>- Themenwelt</li> <li>- Identität, Werte und Kultur der/des Auftraggebenden. (K5)</li> </ul>	<p><b>b1.1 Recherchen durchführen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ führen zielorientierte und zielgruppenspezifische Recherchen mit den geeigneten Quellen und Methoden in der Landessprache und in Englisch durch. Sie fokussieren auf:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tätigkeitsgebiet, Angebot und Aktivitäten der/des Auftraggebenden und der Konkurrenz</li> <li>- Kommunikation der/des Auftraggebenden und der Konkurrenz</li> <li>- Zielpublikum (insb. Medienverhalten, technische Kompetenz, geographische Verbreitung, visuelle Vorlieben, kulturelle Hintergründe, Werte, Ausbildungsniveau)</li> <li>- Themenwelt</li> <li>- Identität, Werte und Kultur der/des Auftraggebenden. (K5)</li> </ul>	<p><b>b1.1 Recherchen durchführen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ führen zielorientierte und zielgruppenspezifische Recherchen mit den geeigneten Quellen und Methoden in der Landessprache oder in Englisch durch. Sie fokussieren auf:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tätigkeitsgebiet, Angebot und Aktivitäten der/des Auftraggebenden und der Konkurrenz</li> <li>- Kommunikation der/des Auftraggebenden und der Konkurrenz</li> <li>- Zielpublikum (insb. Medienverhalten, technische Kompetenz, geographische Verbreitung, visuelle Vorlieben, kulturelle Hintergründe, Werte, Ausbildungsniveau)</li> <li>- Themenwelt</li> <li>- Identität, Werte und Kultur der/des Auftraggebenden. (K5)</li> </ul>
<p><b>b1.2 Rechercheergebnisse auswerten</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ bewerten das inhaltliche und gestalterische Potenzial der Recherche im Hinblick auf die Zielsetzung des Auftrags und ziehen aus den Erkenntnissen die richtigen Schlüsse für das Konzept. (K6)</p>	<p><b>b1.2 Rechercheergebnisse auswerten</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ bewerten das inhaltliche und gestalterische Potenzial der Recherche im Hinblick auf die Zielsetzung des Projektes und ziehen aus den Erkenntnissen die richtigen Schlüsse für das Konzept. (K6)</p>	<p><b>b1.2 Rechercheergebnisse auswerten</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ bewerten das inhaltliche und gestalterische Potenzial der Recherche im Hinblick auf die Zielsetzung des Projekts und ziehen aus den Erkenntnissen die richtigen Schlüsse für das Konzept. (K6)</p>

<p><b>b1.3 Grundlagen für das Kommunikations- und Designkonzept festlegen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ definieren aufgrund der Recherche den Zweck, den Aufbau und die Inhalte für das Kommunikations- und Designkonzept. (K5)</p>	<p><b>b1.3 Grundlagen für das Kommunikations- und Designkonzept festlegen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ definieren aufgrund der Recherche den Zweck, den Aufbau und die Inhalte für das Kommunikations- und Designkonzept. (K5)</p>	
---	---	--

<p><b>Handlungskompetenz b2: Kommunikations- und Designkonzepte erstellen</b></p>		
<p>Interactive Media Designer EFZ erstellen basierend auf den Rechercheergebnissen Ideen, Entwürfe, Layout-Varianten für das interaktive digitale Kommunikationsmittel. Die Konzepte erfüllen die funktionalen Anforderungen, sind innovativ und berücksichtigen die Regeln der Benutzerfreundlichkeit sowie User Experience- und User Interface-Aspekte (UX/UI).</p>		
<p><b>Leistungsziele Betrieb</b></p>	<p><b>Leistungsziele Berufsfachschule</b></p>	<p><b>Leistungsziele überbetrieblicher Kurs</b></p>
	<p><b>b2.1 Prinzipien der visuellen Kommunikation erkennen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ interpretieren und vergleichen gestalterische 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>	
	<p><b>b2.2 Grundlagen der visuellen Wahrnehmung erklären</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</li> </ul>	

	<p>gestalterischen Aufgaben an</p> <ul style="list-style-type: none"> <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> </ul> <p>(K2)</p>	
	<p><b>b2.3 Grundlagen der visuellen Wahrnehmung einsetzen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ entwickeln und gestalten adressatenbezogene Botschaften unter Einbezug der visuellen Wahrnehmung. (K5)</p>	<p><b>b2.3 Grundlagen der visuellen Wahrnehmung einsetzen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ entwickeln und gestalten adressatenbezogene Botschaften unter Einbezug der visuellen Wahrnehmung. (K5)</p>
	<p><b>b2.4 Anforderungen an Inhalte erklären</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ erklären Anforderungen für statische und bewegte Inhalte.</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>Bewegte Inhalte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- animierter Text (Typografie/Schrift)</li> <li>- Animation 2D/3D</li> <li>- animierte Illustration</li> <li>- Audio/Video</li> </ul> <p><b>Anforderungen an diese Inhalte:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ästhetische Anforderungen (Form)</li> <li>- technische Anforderungen (Funktionalität)</li> <li>- Usability im Verständnis von User Experience und User Interface (UX/UI)</li> <li>- ethische, soziale, kulturelle, ökologische und rechtliche Anforderungen (K2)</li> </ul>	
	<p><b>b2.5 Funktionsweisen von Kommunikationsmitteln erklären</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ erklären die Funktionsweisen von Kommunikationsmitteln nach den folgenden Kriterien:</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kanal</li> <li>- Verbreitung</li> <li>- Umfeld</li> <li>- Struktur</li> <li>- Technologie</li> <li>- Hierarchie</li> <li>- Navigation</li> <li>- Bedienung</li> <li>- Ablauf</li> <li>- Konstanten und Variablen (K2)</li> </ul>	
	<p><b>b2.6 Richtlinien und technische Möglichkeiten von Kommunikationssystemen erklären</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ kennen die medienspezifischen Unterschiede und erklären die folgenden Richtlinien und technischen Möglichkeiten von Kommunikationssystemen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Darstellung</li> <li>- Technische Möglichkeiten und Einschränkungen</li> <li>- Einsatzbereich</li> <li>- Verbreitung (K2)</li> </ul>	
<p><b>b2.7 Ideen entwickeln</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ entwickeln kreative, funktionale und innovative Ideen, die den Anforderungen des Auftrags entsprechen in Bezug auf:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- visuellem Stil</li> <li>- gewähltem interaktivem, digitalen Kommunikationsmittel</li> <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>- Funktionsweisen von Kommunikationsmitteln</li> <li>- Richtlinien und technische Möglichkeiten von Kommunikationssystemen und der Frontend-Entwicklung (K5)</li> </ul>	<p><b>b2.7 Ideen entwickeln</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ entwickeln kreative, funktionale und innovative Ideen, die den Anforderungen des Auftrags entsprechen in Bezug auf:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- visuellem Stil</li> <li>- gewähltem interaktivem, digitalen Kommunikationsmittel</li> <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>- Funktionsweisen von Kommunikationsmitteln</li> <li>- Richtlinien und technische Möglichkeiten von Kommunikationssystemen und der Frontend-Entwicklung (K5)</li> </ul>	<p><b>b2.7 Ideen entwickeln</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ entwickeln kreative, funktionale und innovative Ideen, die den Anforderungen des Auftrags entsprechen in Bezug auf:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- visuellem Stil</li> <li>- gewähltem interaktivem, digitalen Kommunikationsmittel</li> <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>- Funktionsweisen von Kommunikationsmitteln</li> <li>- Richtlinien und technische Möglichkeiten von Kommunikationssystemen und der Frontend-Entwicklung (K5)</li> </ul>
<p><b>b2.8 Konzepte erstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ erstellen auftragspezifisch die folgenden Konzepte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kommunikationskonzept</li> <li>- Designkonzept (gestalterische Sprache, visueller Ausdruck, gestalterischer</li> </ul>	<p><b>b2.8 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>- Kommunikationskonzept</li> <li>- Designkonzept (gestalterische Sprache, visueller</li> </ul>	<p><b>b2.8 Konzepte erstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ erstellen die folgenden Konzepte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kommunikationskonzept</li> <li>- Designkonzept (gestalterische Sprache, visueller Ausdruck, gestalterischer</li> </ul>

<p>Stil)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bedienkonzept (Usability)</li> <li>- Audio-/Videokonzept z.B. Storyboard, Pitch (K5)</li> </ul>	<p>Ausdruck, gestalterischer Stil)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bedienkonzept (Usability)</li> <li>- Audio-/Videokonzept z.B. Storyboard, Pitch</li> </ul> <p>Sie erstellen diese Konzepte projektspezifisch und berücksichtigen dabei:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anforderungen an Inhalte</li> <li>- Funktionsweisen von Kommunikationsmitteln</li> <li>- Richtlinien und technische Möglichkeiten von Kommunikationssystemen und der Frontendentwicklung</li> <li>- User Experience- und Gestaltungsgesetze</li> <li>- Psychologische Aspekte (z.B. Kognition, Motivation, Gamification usw.)</li> <li>- Ökologische Kriterien (K5)</li> </ul>	<p>Stil)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bedienkonzept (Usability)</li> </ul> <p>Sie erstellen diese Konzepte auftragsspezifisch und berücksichtigen dabei:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anforderungen an Inhalte</li> <li>- Funktionsweisen von Kommunikationsmitteln</li> <li>- Richtlinien und technische Möglichkeiten von Kommunikationssystemen und der Frontend-Entwicklung</li> <li>- Ökologische Kriterien (K5)</li> </ul>
<p><b>b2.9 Layoutvarianten entwickeln</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ entwickeln auftragsspezifisch Layoutvarianten, bewerten diese und treffen eine Auswahl. Dabei berücksichtigen sie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anforderungen der/des Auftraggebenden und des Zielpublikums</li> <li>- Entsprechung mit den Zielen der Kommunikation</li> <li>- Originalität und Innovationswert</li> <li>- Realisierbarkeit (K5)</li> </ul>	<p><b>b2.9 Layoutvarianten entwickeln</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ entwickeln projektspezifisch Layoutvarianten mit verschiedenen Techniken des gestalterischen Ausdrucks, bewerten diese und treffen eine Auswahl. Dabei berücksichtigen sie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anforderungen der/des Auftraggebenden und des Zielpublikums</li> <li>- Entsprechung mit den Zielen der Kommunikation</li> <li>- Originalität und Innovationswert</li> <li>- Realisierbarkeit (K5)</li> </ul>	<p><b>b2.9 Layoutvarianten entwickeln</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ entwickeln projektspezifisch Layoutvarianten mit verschiedenen Techniken des gestalterischen Ausdrucks, bewerten diese und treffen eine Auswahl. Dabei berücksichtigen sie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anforderungen des Projekts und des Zielpublikums</li> <li>- Entsprechung mit den Zielen der Kommunikation</li> <li>- Originalität und Innovationswert</li> <li>- Realisierbarkeit (K5)</li> </ul>
<p><b>b2.10 Vorschläge ausarbeiten</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ visualisieren ausgewählte Vorschläge für die/den Auftraggebenden stimmig und überzeugend. Sie wählen eine geeignete Form, um die Ideen zu visualisieren. (K5)</p>	<p><b>b2.10 Vorschläge ausarbeiten</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ visualisieren ausgewählte Vorschläge stimmig und überzeugend. Sie wählen eine geeignete Form, um die Ideen zu visualisieren. (K5)</p>	<p><b>b2.10 Vorschläge ausarbeiten</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ visualisieren ausgewählte Vorschläge stimmig und überzeugend. Sie wählen eine geeignete Form, um die Ideen zu visualisieren. (K5)</p>

**Handlungskompetenz b3: Anwendertests planen und durchführen**

Interactive Media Designer testen ihr Konzept mit Vertretern der Zielgruppe, um Fehler oder Probleme im Konzept und der User Experience und User Interface (UX/UI) früh zu erkennen. Sie bereiten die Anwendertests (Usertests) vor, laden Testpersonen ein und führen das Testing durch. Sie dokumentieren das Feedback. Sie sorgen dafür, dass das erhaltene Feedback nachvollziehbar in das verbesserte Konzept einfließt.

Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele überbetrieblicher Kurs
<p><b>b3.1 Usertesting vorbereiten</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ wählen eine geeignete Methode aus, um die gewünschten Erkenntnisse zu erhalten. Sie bereiten den Test mit den erforderlichen Unterlagen vor. Sie organisieren das Testing. (K5)</p>	<p><b>b3.1 Usertesting vorbereiten</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ kennen die Methoden eines zielführenden Usertestings. Sie wählen eine geeignete Methode aus, um die gewünschten Erkenntnisse zu erhalten. Sie bereiten das Testing mit den erforderlichen Unterlagen vor. Sie organisieren das Testing. (K5)</p>	<p><b>b3.1 Usertesting vorbereiten</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ kennen die Methoden eines zielführenden Usertestings. Sie wählen eine geeignete Methode aus, um die gewünschten Erkenntnisse zu erhalten. Sie bereiten das Testing mit den erforderlichen Unterlagen vor. Sie organisieren das Testing. (K5)</p>
<p><b>b3.2 Usertesting durchführen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ führen die Testpersonen vor Ort oder virtuell in die Testsituation ein und führen das Usertesting durch. Sie dokumentieren das Useresting für die spätere Auswertung in einer geeigneten Form. (K5)</p>	<p><b>b3.2 Usertesting durchführen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ kennen die Arbeitsschritte eines zielführenden Usertestings. Sie führen die Testpersonen vor Ort oder virtuell in die Testsituation ein und führen das Usertesting durch. Sie dokumentieren das Useresting für die spätere Auswertung in einer geeigneten Form. (K3)</p>	<p><b>b3.2 Usertesting durchführen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ kennen die Arbeitsschritte eines zielführenden Usertestings. Sie führen die Testpersonen vor Ort oder virtuell in die Testsituation ein und führen das Usertesting durch. Sie dokumentieren das Useresting für die spätere Auswertung in einer geeigneten Form. (K3)</p>
<p><b>b3.3 Usertesting auswerten und Projekt optimieren</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ werten das Usertesting korrekt aus und ziehen die richtigen Schlüsse für das Projekt. Aufgrund der Erkenntnisse aus dem Useresting korrigieren oder optimieren sie das Projekt nachvollziehbar. (K5)</p>	<p><b>b3.3 Usertesting auswerten und Projekt optimieren</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ kennen die Möglichkeiten, um Usertesting korrekt auszuwerten. Sie ziehen die richtigen Schlüsse für das Projekt. Aufgrund der Erkenntnisse aus dem Useresting korrigieren oder optimieren sie das Projekt nachvollziehbar. (K5)</p>	<p><b>b3.3 Usertesting auswerten und Projekt optimieren</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ kennen die Möglichkeiten, um Usertesting korrekt auszuwerten. Sie ziehen die richtigen Schlüsse für das Projekt. Aufgrund der Erkenntnisse aus dem Useresting korrigieren oder optimieren sie das Projekt nachvollziehbar. (K5)</p>

**Handlungskompetenz b4: Kommunikations- und Designkonzepte präsentieren und gemäss den Kundenwünschen anpassen**

Interactive Media Designer EFZ erstellen eine auftrags- und adressatengerechte Präsentation in der geeigneten Form. Sie präsentieren ihre Kommunikations- und Designkonzepte überzeugend, zielgerichtet und fundiert begründet. Die Präsentation findet in der Landessprache und in Englisch statt. Sie sorgen dafür, dass das erhaltene Feedback nach der Präsentation in die Konzepte einfließt.

Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele überbetrieblicher Kurs
<p><b>b4.1 Präsentation erstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ bestimmen auftrags- und kundenspezifisch eine geeignete Form der Präsentation des</p>	<p><b>b4.1 Präsentation erstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ kennen verschiedene Formen von Präsentationen. Sie bestimmen eine geeignete Form der</p>	

<p>Konzepts und erstellen die Präsentation in der Landessprache oder in Englisch. (K5)</p>	<p>Präsentation und erstellen die Präsentation des Konzepts in der Landessprache und in Englisch. (K5)</p>	
<p><b>b4.2 Präsentation durchführen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ präsentieren die Kommunikations- und Designkonzepte überzeugend und begründen diese. Sie zeigen die kundenspezifischen Innovationen und den Mehrwert für die/den Auftraggebenden auf. Auf Fragen, Anregungen und allenfalls Einwände der/des Auftraggebenden gehen sie kundenorientiert ein und argumentieren überzeugend in der Landessprache oder in Englisch.</p> <p>Sie dokumentieren die Abmachungen, ergänzen bzw. modifizieren allenfalls die Konzepte. (K5)</p>	<p><b>b4.2 Präsentation durchführen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ präsentieren die Kommunikations- und Designkonzepte überzeugend und begründen diese in der Landessprache und in Englisch.</p> <p>Sie zeigen die Innovationen auf. (K3)</p>	

<p><b>Handlungskompetenzbereich c: Erstellen von Inhalt und Design von interaktiven digitalen Kommunikationsmitteln</b></p> <p>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 und Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel gemäss Konzept und stellen sie her.</p>		
<p><b>Handlungskompetenz c1: Projekte planen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ legen die Umsetzung des Konzepts und die technischen Anforderungen fest und erstellen den Projektplan und die Projektorganisation. Dabei berücksichtigen sie die vorgegebene resp. für das Projekt ideale Arbeits- oder Projektmethode (klassisch, agil, etc.).</p>		
<p><b>Leistungsziele Betrieb</b></p>	<p><b>Leistungsziele Berufsfachschule</b></p>	<p><b>Leistungsziele überbetrieblicher Kurs</b></p>
<p><b>c1.1 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 fest:</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>	<p><b>c1.1 Umsetzung des Projekts und technische Anforderungen festlegen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ legen die Projektumsetzung und die technischen Anforderungen unter Berücksichtigung des Zeitplans fest. Sie kennen verschiedene Arbeits- oder Projektmethoden und wenden eine geeignete an (klassisch, agil, etc.). (K3)</p>	
<p><b>c1.2 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 (K5)</li> </ul>		
<p><b>c1.3 Zusammenarbeit mit Projektpartner/innen klären (intern/extern)</b></p> <p>Interactive Media Designer führen das Gespräch mit Projektpartner/innen (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 Partner/innen in der Landessprache oder in</p>		



Englisch offene Fragestellungen. (K5)		
<b>c1.4 Gesundheitsschutz sicherstellen</b>  Interactive Media Designer EFZ richten ihren Arbeitsplatz ergonomisch ein. (K3)		
<b>c1.5 Schutz- und Sicherheitsmassnahmen für Hard- und Software anwenden</b>  Interactive Media Designer EFZ stellen die Sicherheit und Verfügbarkeit ihrer Daten sicher (Backup) und agieren mit der erforderlichen Sicherheit in Servern und Cloudtools im Internet. Dabei handeln sie nach den betrieblichen Vorgaben. (K3)	<b>c1.5 Schutz- und Sicherheitsmassnahmen für Hard- und Software anwenden</b>  Interactive Media Designer EFZ stellen die Sicherheit und Verfügbarkeit ihrer Daten sicher (Backup) und agieren mit der erforderlichen Sicherheit in Servern und Cloudtools im Internet. (K3)	
<b>c1.6 Massnahmen der Büroökologie umsetzen</b>  Interactive Media Designer EFZ setzen Arbeitsinstrumente energieeffizient ein und entsorgen Abfälle umweltgerecht. (K3)	<b>c1.6 Massnahmen der Büroökologie beschreiben</b>  Interactive Media Designer EFZ beschreiben Massnahmen, um den Energieverbrauch der Arbeitsinstrumente zu reduzieren und Abfälle umweltgerecht zu entsorgen und setzen diese, wo möglich, um. (K3)	

<b>Handlungskompetenz c2: Inhalte herstellen oder spezifizieren</b>  Interactive Media Designer EFZ spezifizieren statische und bewegte Inhalte für interaktive digitale Kommunikationsmittel gemäss Konzept und erstellen diese.		
<b>Leistungsziele Betrieb</b>	<b>Leistungsziele Berufsfachschule</b>	<b>Leistungsziele überbetrieblicher Kurs</b>
	<b>c2.1 Illustration/Zeichnung entwerfen</b>  Interactive Media Designer EFZ <ul style="list-style-type: none"> <li>- beschreiben die Techniken (manuell und digital), Substanzen, Anwendungsbereiche von Farbe als Werkstoff und setzen sie ein</li> <li>- nehmen formale sowie bildnerische Elemente in ihrer Wirkung wahr (Punkt, Linie, Fläche und Raum)</li> <li>- identifizieren Proportionen und setzen sie ein</li> <li>- erläutern verschiedene Arten von Perspektiven (Zentral-, Zweifluchtpunkt-, Farb-,</li> </ul>	

	<p>Luft- und Bedeutungsperspektive) und die Grundlagen der Formenlehre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- setzen raumdarstellende Verfahren in der eigenen gestalterischen Tätigkeit zielgerichtet und angemessen ein</li> <li>- erfassen kompositorische Aspekte</li> <li>- entwickeln Illustrationen in ihren verschiedenen Ausprägungen.</li> </ul> <p>Dabei setzen sie die geeignete grafische Darstellung ein. (K5)</p>	
	<p><b>c2.2 Infografiken erstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ entwickeln und realisieren Gestaltungsarbeiten mit Wort-Bild-Beziehungen. (K5)</p>	
	<p><b>c2.3 Fotografien erstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- beschreiben die Farbtemperaturen unterschiedlicher Lichtquellen</li> <li>- erklären die ästhetische und gesellschaftliche Bedeutung der Fotografie</li> <li>- erklären die Anforderungen und Hilfsmittel für die Bildproduktion</li> <li>- beschreiben die unterschiedlichen Gattungen der Fotografie</li> <li>- setzen die Verfahren der fotografischen Erfassung, Gestaltung, Schärfentiefe und Beleuchtung sowie die Lichtführung ein</li> <li>- setzen die Fotografie selbstständig als bildnerisches Medium ein</li> <li>- bearbeiten Bilder mit geeigneten Programmen, Hilfsmitteln oder Werkzeugen. (K5)</li> </ul>	<p><b>c2.3 Fotografien erstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- bestimmen geeignete Farbtemperaturen mittels unterschiedlicher Lichtquellen</li> <li>- berücksichtigen die ästhetische und gesellschaftliche Bedeutung der Fotografie</li> <li>- nutzen geeignete Hilfsmittel für die Bildproduktion</li> <li>- setzen die Verfahren der fotografischen Erfassung, Gestaltung, Schärfentiefe und Beleuchtung sowie die Lichtführung gezielt ein</li> <li>- bearbeiten Bilder mit geeigneten Programmen, Hilfsmitteln oder Werkzeugen (K3)</li> </ul>
	<p><b>c2.4 Video/Audio einsetzen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- erklären die ästhetische und gesellschaftliche Bedeutung der Film-, TV- und Video-Audio-Produktion</li> <li>- beschreiben die unterschiedlichen Gattungen der audiovisuellen Produktion</li> <li>- erarbeiten die Erzählung</li> </ul>	<p><b>c2.4 Video/Audio einsetzen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- berücksichtigen die unterschiedlichen Gattungen der audiovisuellen Produktion in der Umsetzung</li> <li>- erarbeiten die Erzählung und das Drehbuch für eine audio-visuelle Produktion</li> <li>- erarbeiten die Instrumente</li> </ul>

	<p>und das Drehbuch für eine audio-visuelle Produktion</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- erarbeiten die Instrumente Storyboarding und Produktionsplan und setzen sie bei der Preproduktion ein</li> <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>	<p>Storyboarding und Produktionsplan und setzen sie bei der Preproduktion ein</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- nehmen selbständig Video und Audio auf und berücksichtigen dabei die Gestaltung, Inszenierung und professionelle Filmtechnik in den Gebieten Bild, Ton und Beleuchtung</li> <li>- bearbeiten Videobilder sowie Audioquellen mit geeigneten Programmen, Hilfsmitteln oder Werkzeugen und setzen sie aussagekräftig ein. (K5)</li> </ul>
	<p><b>c2.5 Geistiges Eigentum und Urheberrecht verstehen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ erklären den Begriff des geistigen Eigentums und die zentralen Bestimmungen des Urheberrechts. Im Umgang mit Quellen halten sie die rechtlichen Vorgaben ein und zitieren korrekt. (K3)</p>	<p><b>c2.5 Geistiges Eigentum und Urheberrecht berücksichtigen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ berücksichtigen die zentralen Bestimmungen des geistigen Eigentums und des Urheberrechts. Im Umgang mit Quellen halten sie die rechtlichen Vorgaben ein und zitieren korrekt. (K3)</p>
<p><b>c2.6 Inhalte spezifizieren und herstellen</b></p> <p>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>Bewegte 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> <li>- Audio/Video</li> </ul> <p>Dabei beachten und integrieren sie die ethischen, sozialen, kulturellen, ökologischen und rechtlichen Gegebenheiten und Standards. (K5)</p>	<p><b>c2.6 Inhalte spezifizieren und herstellen</b></p> <p>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>Bewegte 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> <li>- Audio/Video</li> </ul> <p>Dabei beachten und integrieren die ethischen, sozialen, kulturellen, ökologischen und rechtlichen Gegebenheiten und Standards. (K5)</p>	<p><b>c2.6 Inhalte spezifizieren und herstellen</b></p> <p>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>- Animation/3D</li> </ul> <p><b>Bewegte Inhalte:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bild</li> <li>- Animation/3D</li> <li>- Video</li> </ul> <p>Dabei beachten und integrieren die ethischen, sozialen, kulturellen, ökologischen und rechtlichen Gegebenheiten und Standards. (K5)</p>
<p><b>c2.7 Texte mittels Korrekturprogrammen sprachlich</b></p>	<p><b>c2.7 Texte redigieren</b></p>	

<p><b>überprüfen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ überprüfen ihre eigenen Texte der Inhalte in der Landessprache oder in Englisch und optimieren sie bei Bedarf mit Hilfsmitteln wie einem ein- oder zweisprachigen Wörterbuch, einem elektronischen Thesaurus oder einem Korrekturprogramm. (K5)</p>	<p>Interactive Media Designer EFZ überprüfen ihre eigenen Texte der Inhalte in der Landessprache und in Englisch und optimieren sie bei Bedarf mit Hilfsmitteln wie einem ein- oder zweisprachigen Wörterbuch, einem elektronischen Thesaurus oder einem Korrekturprogramm. (K5)</p>	
--	--	--

<p><b>Handlungskompetenz c3: Design entwickeln</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ erstellen gemäss Konzept das Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel.</p>		
<p><b>Leistungsziele Betrieb</b></p>	<p><b>Leistungsziele Berufsfachschule</b></p>	<p><b>Leistungsziele überbetrieblicher Kurs</b></p>
	<p><b>c3.1 Grundlagen der Semiologie/Semiotik einsetzen</b></p> <p>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>	
	<p><b>c3.2 Farbenlehre einsetzen</b></p> <p>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 Gestaltungsmittel ein. (K5)</p>	
	<p><b>c3.3 Grundlagen der Typografie und Schrift einsetzen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- erklären die typografischen Grundlagen und Regeln und setzen diese korrekt ein</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"><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>- beurteilen Schriften anhand fachlicher Terminologie qualitativ und weisen Schriften einem Klassifikationssystem (z.B. ZHDK) zu.</li></ul> <p>Sie setzen Typografie/Schrift als Gestaltungsinstrument ein. (K5)</p>	
--	---	--

	<p><b>c3.4 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. Sie erklären die Grundbegriffe, das Ziel und die Instrumente der Marketingkommunikation. Sie integrieren Corporate Designs in ihre Projekte. (K3)</p>	
<p><b>c3.5 Design spezifizieren und herstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ spezifizieren das Design gemäss Konzept<sup>2</sup>. Sie berücksichtigen dabei:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Corporate Identity / Corporate Design</li> <li>- Usability im Verständnis von User Experience und User Interface (UX/UI)</li> <li>- Anforderungen der jeweiligen digitalen Kommunikationssysteme<sup>3</sup></li> <li>- ethische, soziale, kulturelle, ökologische und rechtliche Gegebenheiten und Standards.</li> </ul> <p>Sie stellen das Design mittels manuellen und digitalen Techniken und entsprechender Hard- und Software für interaktive digitale Kommunikationsmittel her. (K5)</p>	<p><b>c3.5 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> Sie berücksichtigen dabei:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Corporate Identity / Corporate Design</li> <li>- Usability im Verständnis von User Experience und User Interface (UX/UI)</li> <li>- die Anforderungen der jeweiligen digitalen Kommunikationssysteme.</li> <li>- ethischen, sozialen, kulturellen, ökologischen und rechtlichen Gegebenheiten und Standards. (K5)</li> </ul>	<p><b>c3.5 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. Sie berücksichtigen bei diesen Arbeiten die Grundlagen der Usability im Verständnis von User Experience und User Interface (UX/UI)</p> <p>Sie beachten und integrieren die ethischen, sozialen, kulturellen, ökologischen und rechtlichen Gegebenheiten und Standards. (K5)</p>

<sup>2</sup> Diese können etwa sein (Liste ist nicht abschliessend, sondern illustrierend): Webseiten, Webdocs, Corporate Videos, Abspanne, Fernsehbildschirmgestaltungen, Interaktive Bildschirme, Elektronische Bücher, E-Magazine, Apps, Games, POI / POS, Trailer, Newsletter, soziale Netzwerke sowie zukünftig bedeutsame, heute noch nicht existierende digitale Medien.

<sup>3</sup> E-Tablets, Mobile, PC, TV, Elektronische Displays, Screens sowie zukünftige digitale Medien

<sup>4</sup> Diese können etwa sein (Liste ist nicht abschliessend, sondern illustrierend): Webseiten, Webdocs, Corporate Videos, Abspanne, Fernsehbildschirmgestaltungen, Interaktive Bildschirme, Elektronische Bücher, E-Magazine, Apps, Games, POI / POS, Trailer, Newsletter, soziale Netzwerke, zukünftig bedeutsame, heute noch nicht existierende Kommunikationsmittel

<b>Handlungskompetenz c4: Inhalte und Design präsentieren und Rückmeldungen umsetzen</b>		
Interactive Media Designer EFZ erstellen eine auftrags- und adressatengerechte Präsentation in der geeigneten Form. Sie präsentieren Inhalt und Design des interaktiven digitalen Kommunikationsmittels überzeugend, zielgerichtet und fundiert begründet. Die Präsentation findet in der Landessprache oder in Englisch statt. Erhaltene Feedbacks prüfen sie und setzen diese, wenn nötig um.		
<b>Leistungsziele Betrieb</b>	<b>Leistungsziele Berufsfachschule</b>	<b>Leistungsziele überbetrieblicher Kurs</b>
<p><b>c4.1 Präsentation erstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ bestimmen auftrags- und kundenspezifisch eine geeignete Form der Präsentation der Inhalte und des Designs. Sie erstellen die Präsentation in der Landessprache oder in Englisch. (K5)</p>	<p><b>c4.1 Präsentation erstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ bestimmen eine geeignete Form der Präsentation der Inhalte und des Designs und erstellen die Präsentation in der Landessprache und in Englisch. (K5)</p>	
<p><b>c4.2 Präsentation durchführen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ präsentieren die Inhalte und das Design überzeugend und begründen diese. Sie zeigen die kundenspezifischen Innovationen und den Mehrwert für die/den Auftraggebenden auf. Auf Fragen, Anregungen und allenfalls Einwände gehen sie kundenorientiert ein und argumentieren überzeugend in der Landessprache oder in Englisch. Erhaltene Feedbacks prüfen sie und setzen diese, wenn nötig um. (K5)</p>	<p><b>c4.2 Präsentation durchführen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ präsentieren die Inhalte und das Design überzeugend und begründen diese in der Landessprache und in Englisch. Sie zeigen die Innovationen auf. (K3)</p>	

<p><b>Handlungskompetenzbereich d: Realisieren und Nachbereiten von Projekten für interaktive digitale Kommunikationsmittel</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ entwickeln Funktionen und Interaktionen für interaktive digitale Kommunikationsmittel. Sie spezifizieren die technischen Funktionen und Interaktionen und stellen diese her. Sie testen und publizieren die Kommunikationsmittel und werten diese aus. Anschliessen schliessen sie das Projekt ab.</p>		
<p><b>Handlungskompetenz d1: Funktionen und Interaktionen für die technische Umsetzung spezifizieren oder herstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ definieren und spezifizieren Funktionen und Interaktionen gemäss den Anforderungen für interaktive digitale Kommunikationsmittel. Sie orientieren sich dabei an den technischen Möglichkeiten, der Frontend-Entwicklung, dem gegebenen Budget und den Bedürfnissen der Benutzer/innen.</p>		
<p><b>Leistungsziele Betrieb</b></p>	<p><b>Leistungsziele Berufsfachschule</b></p>	<p><b>Leistungsziele überbetrieblicher Kurs</b></p>
<p><b>d1.1 Technische Funktionen und Interaktionen spezifizieren oder herstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ spezifizieren die technischen Funktionen und die Interaktionen. Dabei berücksichtigen sie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Konzept</li> <li>- Usability im Verständnis von User Experience und User Interface (UX/UI)</li> <li>- Anforderungen der jeweiligen digitalen Kommunikationssysteme</li> <li>- ethische, soziale, kulturelle, ökologische und rechtliche Gegebenheiten und Standards</li> </ul> <p>Sie stellen die Funktionen und die Interaktionen mittels digitalen Techniken und entsprechender Hard- und Software für interaktive digitale her. (K5)</p>	<p><b>d1.1 Technische Funktionen und Interaktionen spezifizieren und herstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ nennen die technischen und 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 Experience und User Interface (UX/UI). (K5)</p> <p>Sie beachten und integrieren die ethischen, sozialen, kulturellen, ökologischen und rechtlichen Gegebenheiten und Standards. (K5)</p>	<p><b>d1.1 Technische Funktionen und Interaktionen spezifizieren und herstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ spezifizieren die technischen Funktionen und die Interaktionen. Dabei berücksichtigen sie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Konzept</li> <li>- Usability im Verständnis von User Experience und User Interface (UX/UI)</li> <li>- Anforderungen der jeweiligen digitalen Kommunikationssysteme</li> <li>- ethische, soziale, kulturelle, ökologische und rechtliche Gegebenheiten und Standards</li> </ul> <p>Sie stellen die Funktionen und die Interaktionen mittels digitalen Techniken und entsprechender Hard- und Software für interaktive digitale her. (K5)</p>
<p><b>d1.2 Neue Technologien integrieren</b></p> <p>Interactive Media Designer setzen sich mit aktuellen und zukünftigen Technologien (z.B. Machine Learning, Artificial Intelligence, Virtual Reality) für interaktive digitale Kommunikationsmittel auseinander und binden diese in die Planung, die Konzeption und das Design von interaktiven digitalen Kommunikationsmitteln ein. Dabei berücksichtigen sie ethische, soziale, kulturelle, ökologische und rechtliche Gegebenheiten und</p>	<p><b>d1.2 Sich mit neuen Technologien auseinandersetzen</b></p> <p>Interactive Media Designer setzen sich mit aktuellen und zukünftigen Technologien (z.B. Machine Learning, Artificial Intelligence, Virtual Reality) für interaktive digitale Kommunikationsmittel auseinander und binden diese in die Planung, die Konzeption und das Design von interaktiven digitalen Kommunikationsmitteln ein. Dabei berücksichtigen sie ethische, soziale, kulturelle, ökologische und rechtliche Gegebenheiten und</p>	



Standards. (K5)	Standards. (K5)	
-----------------	-----------------	--

<p><b>Handlungskompetenz d2: Kommunikationsmittel testen, publizieren und die Einführung auswerten</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ testen und publizieren die interaktiven digitalen Kommunikationsmittel auf digitalen Kommunikationssystemen und dokumentieren die Ergebnisse. Nach der Einführung werten sie in Analysewerkzeugen die Nutzung der erstellten und publizierten Inhalte und Kommunikationsmitteln aus und ziehen aus den Erkenntnissen Rückschlüsse für deren Optimierung.</p>		
<p><b>Leistungsziele Betrieb</b></p>	<p><b>Leistungsziele Berufsfachschule</b></p>	<p><b>Leistungsziele überbetrieblicher Kurs</b></p>
<p><b>d2.1 Interaktive digitale Kommunikationsmittel testen</b></p> <p>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)</p>	<p><b>d2.1 Interaktive digitale Kommunikationsmittel testen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ testen die interaktiven digitalen Kommunikationsmittel auf digitalen Kommunikationssystemen (Media Support). (K4)</p>	<p><b>d2.1 Interaktive digitale Kommunikationsmittel testen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ testen die interaktiven digitalen Kommunikationsmittel auf digitalen Kommunikationssystemen (Media Support). (K4)</p>
<p><b>d2.2 Interaktive digitale Kommunikationsmittel publizieren</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ publizieren die interaktiven digitalen Kommunikationsmittel auf digitalen Kommunikationssystemen (Media Support). (K3)</p>	<p><b>d2.2 Interaktive digitale Kommunikationsmittel publizieren</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ publizieren die interaktiven digitalen Kommunikationsmittel auf digitalen Kommunikationssystemen (Media Support). (K3)</p>	<p><b>d2.2 Interaktive digitale Kommunikationsmittel publizieren</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ publizieren die interaktiven digitalen Kommunikationsmittel auf digitalen Kommunikationssystemen (Media Support). (K3)</p>
<p><b>d2.3 Einführung der interaktiven digitalen Kommunikationsmittel auswerten</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ werten die interaktiven digitalen Kommunikationsmittel aus. Sie werten mit Analysewerkzeugen die Nutzung der erstellten und publizierten Inhalte und Kommunikationsmitteln aus. Aus den Erkenntnissen ziehen sie Rückschlüsse für deren Optimierung. (K5)</p>	<p><b>d2.3 Einführung der interaktiven digitalen Kommunikationsmittel auswerten</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ werten die interaktiven digitalen Kommunikationsmittel aus. Sie können in Analysewerkzeugen die Nutzung der erstellten und publizierten Inhalte und Kommunikationsmitteln auswerten und aus den Erkenntnissen Rückschlüsse für deren Optimierungen ziehen. (K5)</p>	

<b>Handlungskompetenz d3: Projekte abschliessen und Prozessschritte auswerten</b> Interactive Media Designer EFZ führen mit der/dem Auftraggebenden sowie Intern eine Nachbesprechung durch und schliessen die Projekte administrativ ab. Ihren Lernprozess mit Zielen und Ergebnissen halten sie nachvollziehbar in der Lerndokumentation fest.		
<b>Leistungsziele Betrieb</b>	<b>Leistungsziele Berufsfachschule</b>	<b>Leistungsziele überbetrieblicher Kurs</b>
<b>d3.1 Nachbesprechung mit dem Auftraggeber durchführen</b>  Interactive Media Designer EFZ führen mit der/dem Auftraggebenden die Nachbesprechung 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 Partner/innen</li> <li>- Verbesserungsfähige Punkte</li> <li>- Folgerungen für zukünftige Projekte (K3)</li> </ul>		
<b>d3.2 Projekte administrativ abschliessen</b>  Interactive Media Designer EFZ schliessen die Projekte 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>		<b>d3.2 Projekte administrativ abschliessen</b>  Interactive Media Designer EFZ schliessen die Projekte 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>
<b>d3.3 Lerndokumentation führen</b>  Interactive Media Designer EFZ führen die Lerndokumentation pflichtbewusst und nach Vorgaben. Diese besprechen sie regelmässig mit ihrem Vorgesetzten. (K3)	<b>d3.3 Lerndokumentation erklären</b>  Interactive Media Designer EFZ erklären den Aufbau wie auch Sinn und Zweck der Lerndokumentation. (K2)	

## Erstellung

Der Bildungsplan wurde von den unterzeichnenden Organisationen der Arbeitswelt erstellt. Er bezieht sich auf die Verordnung des SBFJ vom 10. Juli 2023 über die berufliche Grundbildung für Interactive Media Designer mit eidgenössischem Fähigkeitszeugnis (EFZ).

Der Bildungsplan orientiert sich an den Übergangsbestimmungen der Bildungsverordnung.

### **viscom**

Beat Kneubühler  
Direktor  
Ressortleiter Grundbildung

Paul Fischer  
Stellvertretender Direktor

### **syndicom, Gewerkschaft Medien und Kommunikation**

Stephanie Vonarburg  
Vizepräsidentin

Michael Moser  
Zentralsekretär Sektor Medien

### **Syna, die Gewerkschaft**

Johann Tscherrig  
Mitglied Geschäftsleitung

Migmar Dhakyel  
Zentralsekretärin

### **dpsuisse**

Beat Kneubühler  
Direktor  
Ressortleiter Grundbildung

Paul Fischer  
Stellvertretender Direktor

Das SBFI stimmt dem Bildungsplan nach Prüfung zu.

Bern, 10. Juli 2023

Staatssekretariat für Bildung,  
Forschung und Innovation

Rémy Hübschi  
Stellvertretender Direktor, Leiter Abteilung Berufs- und Weiterbildung

## Anhang 1: Verzeichnis der Instrumente zur Sicherstellung und Umsetzung der beruflichen Grundbildung sowie zur Förderung der Qualität

Dokumente	Bezugsquelle
Verordnung des SBFI über die berufliche Grundbildung für Interactive Media Designer EFZ	<i>Elektronisch</i> Staatssekretariat für Bildung, Forschung und Innovation ( <a href="http://www.bvz.admin.ch">www.bvz.admin.ch</a> > Berufe A-Z) <i>Printversion</i> Bundesamt für Bauten und Logistik ( <a href="http://www.bundespublikationen.admin.ch">www.bundespublikationen.admin.ch</a> )
Bildungsplan zur Verordnung des SBFI über die berufliche Grundbildung für Interactive Media Designer EFZ	viscom
Ausführungsbestimmungen zum Qualifikationsverfahren mit Abschlussprüfung inkl. Anhang (Bewertungsraster sowie ggf. Leistungsnachweise überbetriebliche Kurse und/oder Leistungsnachweis Bildung in beruflicher Praxis)	viscom
Lerndokumentation	viscom
Bildungsbericht	Vorlage SDBB   CSFO <a href="http://www.oda.berufsbildung.ch">www.oda.berufsbildung.ch</a> <a href="http://www.sdbb.ch">www.sdbb.ch</a>
Ausbildungsprogramm für die Lehrbetriebe	viscom
Mindesteinrichtung/Mindestsortiment Lehrbetrieb	viscom
Ausbildungsprogramm für die überbetrieblichen Kurse	viscom
Rahmenlehrplan für die Berufsfachschulen mit Modulbeschreibungen	viscom
Definition verwandte Berufe	viscom

# Glossar

(\*siehe Lexikon der Berufsbildung, 4. überarbeitete Auflage 2013, SDDB Verlag, Bern, [www.lex.berufsbildung.ch](http://www.lex.berufsbildung.ch))

## **Berufsbildungsverantwortliche\***

Der Sammelbegriff Berufsbildungsverantwortliche schliesst alle Fachleute ein, die den Lernenden während der beruflichen Grundbildung einen praktischen oder schulischen Bildungsteil vermitteln: Berufsbildner/in in Lehrbetrieben, Berufsbildner/in in üK, Lehrkraft für schulische Bildung, Prüfungsexpert/in.

## **Bildungsbericht\***

Im Bildungsbericht wird die periodisch stattfindende Überprüfung des Lernerfolgs im Lehrbetrieb festgehalten. Diese findet in Form eines strukturierten Gesprächs zwischen Berufsbildner/in und lernender Person statt.

## **Bildungsplan**

Der Bildungsplan ist Teil der BiVo und beinhaltet neben den berufspädagogischen Grundlagen das Qualifikationsprofil sowie die in Handlungskompetenzbereiche gruppierten Handlungskompetenzen mit den Leistungszielen je Lernort. Verantwortlich für die Inhalte des Bildungsplans ist die nationale OdA. Der Bildungsplan wird von der/den OdA erstellt und unterzeichnet.

## **Europäischer Qualifikationsrahmen (EQR)**

Der Europäische Qualifikationsrahmen für lebenslanges Lernen (EQR) hat zum Ziel, berufliche Qualifikationen und Kompetenzen in Europa vergleichbar zu machen. Um die nationalen Qualifikationen mit dem EQR zu verbinden und dadurch mit den Qualifikationen von anderen Staaten vergleichen zu können, entwickeln verschiedene Staaten nationale Qualifikationsrahmen (NQR).

## **Handlungskompetenz (HK)**

Handlungskompetenz zeigt sich in der erfolgreichen Bewältigung einer beruflichen Handlungssituation. Dazu setzt eine kompetente Berufsfachperson selbstorganisiert eine situationsspezifische Kombination von Kenntnissen, Fertigkeiten und Haltungen ein. In der Ausbildung erwerben die Lernenden die erforderlichen Fach-, Methoden-, Sozial- und Selbstkompetenzen zur jeweiligen Handlungskompetenz.

## **Handlungskompetenzbereich (HKB)**

Berufliche Handlungen, d.h. Tätigkeiten, welche ähnliche Kompetenzen einfordern oder zu einem ähnlichen Arbeitsprozess gehören, sind in Handlungskompetenzbereiche gruppiert.

## **Individuelle praktische Arbeit (IPA)**

Die IPA ist eine der beiden Möglichkeiten der Kompetenzprüfung im Qualifikationsbereich praktische Arbeit. Die Prüfung findet im Lehrbetrieb anhand eines betrieblichen Auftrags statt. Sie richtet sich nach den jeweiligen berufsspezifischen «Ausführungsbestimmungen zum Qualifikationsverfahren mit Abschlussprüfung».

## **Kommission für Berufsentwicklung und Qualität (Kommission B&Q)**

Jede Verordnung über die berufliche Grundbildung definiert in Abschnitt 10 die Schweizerische Kommission für Berufsentwicklung und Qualität für den jeweiligen Beruf oder das entsprechende Berufsfeld.

Die Kommission B&Q ist ein verbundpartnerschaftlich zusammengesetztes, strategisches Organ mit Aufsichtsfunktion und ein zukunftsgerichtetes Qualitätsgremium nach Art. 8 BBG<sup>5</sup>.

## **Lehrbetrieb\***

Der Lehrbetrieb ist im dualen Berufsbildungssystem ein Produktions- oder Dienstleistungsunternehmen, in dem die Bildung in beruflicher Praxis stattfindet. Die Unternehmen brauchen eine Bildungsbewilligung der kantonalen Aufsichtsbehörde.

## **Leistungsziele (LZ)**

Die Leistungsziele konkretisieren die Handlungskompetenz und gehen auf die aktuellen Bedürfnisse der wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Entwicklung ein. Die Leistungsziele sind bezüglich der Lernortkooperation aufeinander abgestimmt. Sie sind für Lehrbetrieb, Berufsfachschule und üK meistens unterschiedlich, die

Formulierung kann auch gleichlautend sein (z.B. bei der Arbeitssicherheit, beim Gesundheitsschutz oder bei handwerklichen Tätigkeiten).

### **Lerndokumentation\***

Die Lerndokumentation ist ein Instrument zur Förderung der Qualität der Bildung in beruflicher Praxis. Die lernende Person hält darin selbständig alle wesentlichen Arbeiten im Zusammenhang mit den zu erwerbenden Handlungskompetenzen fest. Die Berufsbildnerin oder der Berufsbildner ersieht aus der Lerndokumentation den Bildungsverlauf und das persönliche Engagement der lernenden Person.

### **Lernende Person\***

Als lernende Person gilt, wer die obligatorische Schulzeit beendet hat und auf Grund eines Lehrvertrags einen Beruf erlernt, der in einer Bildungsverordnung geregelt ist.

### **Lernorte\***

Die Stärke der dualen beruflichen Grundbildung ist der enge Bezug zur Arbeitswelt. Dieser widerspiegelt sich in der Zusammenarbeit der drei Lernorte untereinander, die gemeinsam die gesamte berufliche Grundbildung vermitteln: der Lehrbetrieb, die Berufsfachschule und die überbetrieblichen Kurse.

### **Nationaler Qualifikationsrahmen Berufsbildung (NQR Berufsbildung)**

Mit dem NQR Berufsbildung sollen die nationale und die internationale Transparenz und Vergleichbarkeit der Berufsabschlüsse hergestellt und damit die Mobilität im Arbeitsmarkt gefördert werden. Der Qualifikationsrahmen umfasst acht Niveaustufen mit den drei Anforderungskategorien «Kenntnisse», «Fertigkeiten» und «Kompetenzen». Zu jedem Abschluss der beruflichen Grundbildung wird eine standardisierte Zeugniserläuterung erstellt.

### **Organisation der Arbeitswelt (OdA)\***

„Organisationen der Arbeitswelt“ ist ein Sammelbegriff für Trägerschaften. Diese können Sozialpartner, Berufsverbände und Branchenorganisationen sowie andere Organisationen und Anbieter der Berufsbildung sein. Die für einen Beruf zuständige OdA definiert die Bildungsinhalte im Bildungsplan, organisiert die berufliche Grundbildung und bildet die Trägerschaft für die überbetrieblichen Kurse.

### **Qualifikationsbereiche\***

Grundsätzlich werden drei Qualifikationsbereiche in der Bildungsverordnung festgelegt: praktische Arbeit, Berufskennnisse und Allgemeinbildung.

- **Qualifikationsbereich Praktische Arbeit:** Für diesen existieren zwei Formen: die individuelle praktische Arbeit (IPA) oder die vorgegebene praktische Arbeit (VPA).
- **Qualifikationsbereich Berufskennnisse:** Die Berufskennnisprüfung bildet den theoretischen/schulischen Teil der Abschlussprüfung. Die lernende Person wird schriftlich oder schriftlich und mündlich geprüft. In begründeten Fällen kann die Allgemeinbildung zusammen mit den Berufskennnissen vermittelt und geprüft werden.
- **Qualifikationsbereich Allgemeinbildung:** Der Qualifikationsbereich richtet sich nach der Verordnung des SBFJ vom 27. April 2006<sup>6</sup> über Mindestvorschriften für die Allgemeinbildung in der beruflichen Grundbildung. Wird die Allgemeinbildung integriert vermittelt, so wird sie gemeinsam mit dem Qualifikationsbereich Berufskennnisse geprüft.

### **Qualifikationsprofil**

Das Qualifikationsprofil beschreibt die Handlungskompetenzen, über die eine lernende Person am Ende der Ausbildung verfügen muss. Das Qualifikationsprofil wird aus dem Tätigkeitsprofil entwickelt und dient als Grundlage für die Erarbeitung des Bildungsplans.

### **Qualifikationsverfahren (QV)\***

Qualifikationsverfahren ist der Oberbegriff für alle Verfahren, mit denen festgestellt wird, ob eine Person über die in der jeweiligen Bildungsverordnung festgelegten Handlungskompetenzen verfügt.

## **Staatssekretariat für Bildung, Forschung und Innovation (SBFI)**

Zusammen mit den Verbundpartnern (OdA, Kantone) ist das SBFI zuständig für die Qualitätssicherung und Weiterentwicklung des Berufsbildungssystems. Es sorgt für Vergleichbarkeit und Transparenz der Angebote im gesamtschweizerischen Rahmen.

### **Unterricht in den Berufskennnissen**

Im Unterricht in den Berufskennnissen der Berufsfachschule erwirbt die lernende Person berufsspezifische Qualifikationen. Die Ziele und Anforderungen sind im Bildungsplan festgehalten. Die Semesterzeugnisnoten für den Unterricht in den Berufskennnissen fliessen als Erfahrungsnote in die Gesamtnote des Qualifikationsverfahrens ein.

### **Überbetriebliche Kurse (üK)\***

In den üK wird ergänzend zur Bildung in Betrieb und Berufsfachschule der Erwerb grundlegender praktischer Fertigkeiten vermittelt.

### **Verbundpartnerschaft\***

Berufsbildung ist eine gemeinsame Aufgabe von Bund, Kantonen und OdA. Gemeinsam setzen sich die drei Partner für eine qualitativ hoch stehende Berufsbildung ein und streben ein ausreichendes Lehrstellenangebot an.

### **Verordnung des SBFI über die berufliche Grundbildung (Bildungsverordnung; BiVo)**

Die BiVo eines Berufes regelt insbesondere Gegenstand und Dauer der beruflichen Grundbildung, die Ziele und Anforderungen der Bildung in beruflicher Praxis und der schulischen Bildung, den Umfang der Bildungsinhalte und die Anteile der Lernorte sowie die Qualifikationsverfahren, Ausweise und Titel. Die OdA stellt dem SBFI in der Regel Antrag auf Erlass einer BiVo und erarbeitet diese gemeinsam mit Bund und Kantonen. Das Inkrafttreten einer BiVo wird verbundpartnerschaftlich bestimmt, Erlassinstanz ist das SBFI.

### **Vorgegebene praktische Arbeit (VPA)\***

Die vorgegebene praktische Arbeit ist die Alternative zur individuellen praktischen Arbeit. Sie wird während der ganzen Prüfungszeit von zwei Expert/innen beaufsichtigt. Es gelten für alle Lernenden die Prüfungspositionen und die Prüfungsdauer, die in der Bildungsverordnung festgelegt sind.

### **Ziele und Anforderungen der beruflichen Grundbildung**

Die Ziele und Anforderungen an die berufliche Grundbildung sind in der BiVo und im Bildungsplan festgehalten. Im Bildungsplan sind sie in Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele für die drei Lernorte Betrieb, Berufsfachschule und üK gegliedert.