

# **Ausbildungsprogramm für die überbetrieblichen Kurse**

zur Verordnung des SBFI über die berufliche Grundbildung für

## **Polygrafin / Polygraf mit eidgenössischem Fähigkeitszeugnis (EFZ)**

der B&Q zur Kenntnisnahme vorgelegt am 3. November 2021.

## Inhaltsverzeichnis

Aufteilung und Dauer der überbetrieblichen Kurse .....	3
Organisation der überbetrieblichen Kurse .....	4
Überbetriebliche Kurse, 1. Lehrjahr .....	5
Überbetriebliche Kurse, 2. Lehrjahr .....	8
Überbetriebliche Kurse, 3. Lehrjahr .....	11
Überbetriebliche Kurse, 4. Lehrjahr .....	15

## **Aufteilung und Dauer der überbetrieblichen Kurse**

Die überbetrieblichen Kurse dauern insgesamt **28 Tage** und umfassen **7 überbetriebliche Kurse**.

Die Kurse teilen sich wie folgt auf:

### **1. Lehrjahr**

üK 1 «Layout»

üK 2 «Bild»

### **2. Lehrjahr**

üK 3 «Grafik»

üK 4 «Bildprojekte»

### **3. Lehrjahr**

üK 5 «Produktivität»

üK 6 «Medienkompetenz»

### **4. Lehrjahr**

üK 7 «Interaktiv»

## Organisation der überbetrieblichen Kurse

Damit die Zeit in den überbetrieblichen Kursen optimal genutzt werden kann, wird mit einem „Blended Learning“-Ansatz gearbeitet.

Das bedeutet, dass die Lernenden je nach üK Vorbereitungsaufträge und Aufträge für nachgelagerte Arbeiten erhalten. Bei Vorbereitungsaufträgen wird vorausgesetzt, dass die Lernenden diese Aufträge erfüllt haben und während den üK-Tagen darauf aufgebaut werden kann.

Die überbetrieblichen Kurse können Fernunterricht beinhalten. Dieser findet zu **vordefinierten** Zeiten statt. Dabei werden die Lernenden von den Dozierenden durch den Tag begleitet. Die Unterrichtseinheiten werden durch **gemeinsame Sequenzen** strukturiert. Zwischen den Sequenzen erhalten die Lernenden Aufträge, welche sie im Selbststudium bearbeiten. Die Dozierenden sind dabei jederzeit erreichbar und begleiten die Jugendlichen.

Die üK werden benotet. Zur Benotung wird ein separater Leitfaden erstellt.

Grundsätzlich gilt:

Im Anschluss an den jeweiligen üK zu erstellen, in welcher die Lernenden aufzeigen, wie Sie das Wissen aus dem üK im Lehrbetrieb umsetzen.

Sie weisen nach, dass Sie fähig sind, während den üK-Tagen zielorientiert in einer Gruppe an einem Thema zu arbeiten und zu einem vorgegebenen Thema ein schriftliches Produkt zu erstellen.

üK-Arbeiten müssen während der Arbeitszeit erledigt werden.

## Überbetriebliche Kurse, 1. Lehrjahr

### Kurs 1 (4 Tage)

üK-Nr. / Lehrjahr	Thema / Beschreibung	Tage / Zeitpunkt
<p><b>üK 1</b> 1. Lehrjahr</p>	<p><b>«Layout» Programmkenntnisse, Betriebssystem, Ergonomie, Ökonomie</b></p> <p>Einführung in berufliche Bildung und das Berufsbildungssystem, Anlaufstellen, Tools für die Ausbildung. Das Erstellen und Führen einer Lerndokumentation über die ganze Lehrzeit erklären und Möglichkeiten aufzeigen. Verbindlichkeit und Wichtigkeit für das Führen der Lerndokumentation im Betrieb aufzeigen. Einführung in die Arbeitsplatzergonomie und Ökonomie am Arbeitsplatz. Einführung ins Betriebssystem Einführung ins Layoutprogramm (Werkzeuge und Funktionen) Dokumentaufbau, Musterseiten, Grundlinienraster, Ebenen, Hilfslinien, Textformatierung, Absatz- und Zeichenformatierung, Typografische Einstellungen, Einzüge und tabellarischer Satz, Textumfluss, Bildplatzierung und Verknüpfung, Objektformatierung, Textrahmenoptionen, PDF exportieren, Datei verpacken. Zusätzliches: Vor- und nachgelagerter Auftrag</p>	<p><b>4 Tage</b></p> <p>Zu Beginn der Ausbildung vor Start BFS. Kann in der letzten Woche der Schulferien stattfinden.</p>
<b><u>Handlungskompetenz</u></b>		<b><u>Leistungsziele</u></b>
c1 Lesbarkeit von Schrift in verschiedenen Ausgabekanälen sicherstellen	<p>c1.1 Schriften projektbezogen, in Bezug auf Lese- und Benutzerfreundlichkeit, für verschiedene Ausgabekanäle korrekt einsetzen und anwenden (K3)</p> <p>c1.4 Anwenderkenntnisse über branchenübliche Typografie-Applikationen aneignen (K3)</p>	
c2 Layout nach makrotypografischen Regeln bearbeiten	<p>c2.1 Texte erfassen oder gelieferte digitale Texte oder andere Medien unter Berücksichtigung der Import-Optionen ins Medienprodukt importieren (K3)</p> <p>c2.2 Layoutoptimierung von Texten, Bildern und Grafiken ausgabespezifisch vornehmen (K3)</p>	
c3 Schrift und Text nach mikrotypografischen Regeln bearbeiten	c3.1 Texte in der ersten Landessprache nach mikrotypografischen Grundsätzen prüfen, bearbeiten und korrigieren (K3)	

f1 Layout-Dokumente zur Umsetzung von Medienprodukten aufbauen	f1.1 Programmspezifische Voreinstellungen bestimmen (K5) f1.2 Dokumentspezifische Einstellungen bezüglich Format und Umfang beurteilen und bestimmen (K5) f1.3 Seitenspezifische Einstellungen beurteilen und bestimmen (K5) f1.4 Systematischen Dokumentaufbau definieren und beurteilen (K5) f1.5 Texte ins Layout importieren (K3) - Einführung f1.6 Bilder, Grafiken oder andere Medien ins Layout importieren (K4) – Einführung
f2 Fremddaten für die Medienproduktion übernehmen, prüfen und korrigieren	f2.7 Daten gemäss Vorgaben abspeichern (K4)
f6 Recherchen zur technischen Problemlösung durchführen sowie Informations- und Kommunikationstechnologien in der Medienproduktion einrichten und warten	f6.8 Hard- und Software in Betrieb nehmen (K3) f6.9 Anwendungssoftware technisch korrekt und nach individuellen Bedürfnissen konfigurieren (K3)

## Kurs 2 (4 Tage)

üK-Nr. / Lehrjahr	Thema / Beschreibung	Tage
<b>üK 2</b> 1. Lehrjahr	<p><b>«Bild» Grundlagen Bildbearbeitung, Programmkenntnisse, Datenhandling</b></p> <p>Grundlagen Bildbearbeitungsprogramm und Grundlagen Bildbearbeitung integriert in ein zusammenhängendes Layout (Text-/Bildintegration). Erlernen von Auswahlmethoden, einfachen Freistellern, Licht/Tiefe/Gradation, Anwenden von Schärfe, Anwenden von Graustufenumsetzungen, einfache Farbkorrekturmethode, einfache Schattenmethoden, Retuschemethoden, Text- und Effektmöglichkeiten, Arbeiten mit Einstellungsebenen und Smartobjekten, Bilder kombinieren, für Web speichern/exportieren.</p> <p>Der Fokus wird nach aktuellen Erkenntnissen auf Adobe Photoshop gelegt, jedoch mit offener Formulierung für alternative Programme wie Affinity Photo, GIMP usw. Geachtet.</p> <p>Zusätzliches: Vor- und nachgelagerter Auftrag</p>	<p>4</p> <p>(Im ersten Semester, nach üK 1)</p> <p>(Blockwochen und üK müssen terminlich unter den Lernorten abgestimmt werden)</p> <p>(Kann aus organisatorischen Gründen in den Herbstschulferien stattfinden)</p>

<b><u>Handlungskompetenz</u></b>	<b><u>Leistungsziele</u></b>
d1 Digitale Rohdaten für die Medienproduktion erstellen oder übernehmen	d1.4 Anwenderkenntnisse über branchenübliche Bildbearbeitungs-Applikationen aneignen (K3)
d2 Rohdaten für die Medienproduktion bearbeiten und mediengerecht aufbereiten	d2.1 Bilder anhand der folgenden Punkte kontrollieren, bearbeiten und kombinieren (K5) d2.3 Technische Richtlinien für Bilder mit den folgenden Arbeitsschritten festlegen (K5) d2.4 Bildbearbeitungen auftragsspezifisch mittels geeigneter Techniken vornehmen (K5) d2.5 Mediengerechtes Abspeichern der Daten nach auftragsspezifischen Vorgaben (K5)
f1 Layout-Dokumente zur Umsetzung von Medienprodukten aufbauen	f1.1 Programmspezifische Voreinstellungen bestimmen (K5) f1.6 Bilder, Grafiken oder andere Medien ins Layout importieren (K4)
f2 Fremddaten für die Medienproduktion übernehmen, prüfen und korrigieren	f2.3 Auftragsdaten auf Vollständigkeit hin prüfen (K3) f2.4 Verwendungszweck von Daten erkennen (K4) f2.7 Daten gemäss Vorgaben abspeichern (K4)
f3 Farbmanagement über den gesamten Medienproduktionsprozess sicherstellen	f3.1 Gängige Farbräume unterscheiden und anwenden (K3)

## Überbetriebliche Kurse, 2. Lehrjahr

### Kurs 3 (4 Tage)

üK-Nr. / Lehrjahr	Thema / Beschreibung	Tage
<b>üK 3</b> 2. Lehrjahr	<p><b>«Grafik» – Vektordaten bearbeiten, Programmkenntnisse, Infografik, Logo, Illustration</b></p> <p>Ein zusammenhängendes Projekt (z.B. Verpackung, Stanzriss, Logo, Infografik) in einem Grafikprogramm, vektorbasierend, umsetzen. Das Projekt wird geplant (Konzept), ausgedruckt und vorgestellt. Anwenden und Vertiefen der Programmkenntnisse und ergänzen durch Spezialfunktionen. Logos nachzeichnen, Grafiken erstellen, Formerstellungswerkzeuge, Angleichen, Verlaufsgitter, Freihandverlauf, Breitenwerkzeug, Optimierung mit dem Aussehenbedienfeld, Effekte, Transparenz, Schnittmasken, Pinselfunktionen (Zeichnen), interaktiv malen, 3D-Effekt, Perspektivenraster. Berücksichtigen Produktionstechnischer Eigenschaften wie überdrucken/überfüllen. Für Web speichern/exportieren.</p> <p>Zusätzliches: Vor- und nachgelagerter Auftrag, integriertes Blended-Learning.</p>	<p><b>4</b></p> <p>(im 4. Semester)</p> <p>(Blockwochen und üK müssen terminlich unter den Lernorten abgestimmt werden)</p>
<b><u>Handlungskompetenz</u></b>		<b><u>Leistungsziele</u></b>
a1: Gespräche mit der Kundschaft zum Medienprojekt führen und Pflichtenheft erstellen	a1.4 Projektkonzept entwickeln, planen und in Form eines Pflichtenheftes / Auftrages niederschreiben (K4)	
a2: Konzept für Marketing und Kommunikationsmassnahmen für Medienprojekte erstellen	a2.5 Konzept erstellen und performen. Präsentationstechniken kennen und anwenden (K4)	
d2: Rohdaten für die Medienproduktion bearbeiten und mediengerecht aufbereiten	d2.5 Mediengerechtes Ab-speichern der Daten nach auftragsspezifischen Vorgaben (K5)	
d3: Grafiken für die Medienproduktion erstellen	d3.3 Projekt aufbauend auf die vermittelten Grundlagen der Leistungsziele der BFS umsetzen (K5)	
f1: Layout-Dokumente zur Umsetzung von Medienprodukten aufbauen	f1.1 Programmspezifische Voreinstellungen bestimmen (K5) f1.6 Bilder, Grafiken oder andere Medien ins Layout importieren (K4) f1.8 Anwenderkenntnisse über branchenübliche Publikations-Applikationen aneignen (K3)	



f2: Fremddaten für die Medienproduktion übernehmen, prüfen und korrigieren	f2.3 Auftragsdaten auf Vollständigkeit hin prüfen (K3) f2.4 Verwendungszweck von Daten erkennen (K4) f2.7 Daten gemäss Vorgaben abspeichern (K4)
f3: Farbmanagement über den gesamten Medienproduktionsprozess sicherstellen	f3.2 Mediengerechte Strategien für die farbrichtige Wiedergabe und Ausgabe verstehen, konfigurieren und anwenden (K4)

## Kurs 4 (4 Tage)

üK-Nr. / Lehrjahr	Inhalt / Thema / Beschreibung	Tage
üK 4 2. Lehrjahr	<p><b>«Bildprojekte»</b>  <b>Fortgeschrittene Bildbearbeitung, kreativ und produktiv</b></p> <p>Zusammenhängende Bildprojekte zur Vertiefung der Bildbearbeitung bis zu diesem Zeitpunkt der Ausbildung. Vergleichen und Gezieltes Anwenden unterschiedlicher Techniken und Vorgehensweisen (Umfärber, Freisteller, Retusche und Porträtretusche, Tiefen-Lichter-Korrektur, nicht-destruktives Arbeiten, medienneutrales Arbeiten, Korrekte RGB-CMYK-Transformation, Text- und Bildkombination)</p> <p>Zusätzliches: Vor- und nachgelagerter Auftrag, integriertes Blended-Learning.</p>	<p><b>4</b></p> <p>Findet im 4. Semester statt.</p> <p>(Blockwochen und üK müssen terminlich unter den Lernorten abgestimmt werden)</p>
<b><u>Handlungskompetenz</u></b>		<b><u>Leistungsziele</u></b>
d1: Digitale Rohdaten für die Medienproduktion erstellen oder übernehmen	d1.4 Anwenderkenntnisse über branchenübliche Bildbearbeitungs-Applikationen aneignen (K3)	
d2: Rohdaten für die Medienproduktion bearbeiten und mediengerecht aufbereiten	d2.1 Bilder anhand der folgenden Punkte kontrollieren, bearbeiten und kombinieren (K5) Vertiefung d2.3 Technische Richtlinien für Bilder mit den folgenden Arbeitsschritten festlegen (K5) d2.4 Bildbearbeitungen auftragsspezifisch mittels geeigneter Techniken vor-nehmen (K5) d2.5 Mediengerechtes Ab-speichern der Daten nach auftragsspezifischen Vor-gaben (K5)	
f1: Layout-Dokumente zur Umsetzung von Medienprodukten aufbauen	f1.1 Programmspezifische Voreinstellungen bestimmen (K5)	

f2: Fremddaten für die Medienproduktion übernehmen, prüfen und korrigieren	f2.3 Auftragsdaten auf Vollständigkeit hin prüfen (K3) f2.4 Verwendungszweck von Daten erkennen (K4) f2.6 Datenformate (inklusive Audio- und Videodaten) prüfen und bei Bedarf konvertieren (K4)
f3: Farbmanagement über den gesamten Medienproduktionsprozess sicherstellen	f3.1 Gängige Farbräume unterscheiden und anwenden (K3) f3.2 Mediengerechte Strategien für die farbrichtige Wiedergabe und Ausgabe verstehen, konfigurieren und anwenden (K4)
f4: Automatisierungen und Personalisierung von Text- und Bilddaten in Medienprojekten planen und aufbauen	f4.4 Bild- und Textbearbeitung automatisieren (K5) Einführung

## Überbetriebliche Kurse, 3. Lehrjahr

### Kurs 5 (4 Tage)

üK-Nr. / Lehrjahr	Inhalt / Thema / Beschreibung	Tage
<b>üK 5</b> 3. Lehrjahr	<p><b>«Produktivität»</b>  <b>Strukturierte Dokumente, Corporate Design, Layoutoptimierung, Effizienz</b></p> <p>Professionelles, strukturiertes, automatisiertes Layouten. (Dokumentaufbau, Objektformate, verschachtelte Formate, nächstes Format, Verankerte Objekte, Textvariablen, Metadatenbeschriftung, Aufzählungen in mehreren Ebenen, Personalisierung für Text und Bild, Skripte, Grep-Stil, Grep-Suche-Grundlagen, automatisches Inhaltsverzeichnis, Fussnoten, Index, Buchfunktion)</p> <p>Umbruch nach Corporate-Design</p> <p>PDF-Formulare (interaktive Formulare, Bestellformulare mit Berechnungen)</p> <p>Office-Templates/InDesign-Templates</p> <p>Zusätzliches: Vor- und nachgelagerter Auftrag, integriertes Blended-Learning.</p>	<p><b>4</b></p> <p>Findet im 5. Semester statt.</p> <p>(Blockwochen und üK müssen terminlich unter den Lernorten abgestimmt werden)</p>
<b><u>Handlungskompetenz</u></b>		<b><u>Leistungsziele</u></b>
a2: Konzept für Marketing und Kommunikationsmassnahmen für Medienprojekte erstellen	a2.5 Konzept erstellen und performen. Präsentationstechniken kennen und anwenden (K4)	
b2: Medienprodukte ausgestalten und für die Produktion vorbereiten	b2.1 Bestehende Gestaltungsrichtlinien (CD) interpretieren (K3) b2.2 Vorlagen (Templates) erstellen (K5) b2.3 Medienprodukte unter Berücksichtigung der HKB c, d und e ausgestalten (K5) b2.5 Anwenderkenntnisse über branchenübliche Gestaltungs-Applikationen aneignen (K3)	
c1: Lesbarkeit von Schrift in verschiedenen Ausgabekanälen sicherstellen	c1.1 Schriften projektbezogen, in Bezug auf Lese- und Benutzerfreundlichkeit, für verschiedene Ausgabekanäle korrekt einsetzen und anwenden (K3) c1.4 Anwenderkenntnisse über branchenübliche Typografie-Applikationen aneignen (K3)	
c2: Layout nach makrotypografischen Regeln bearbeiten	c2.1 Texte erfassen oder gelieferte digitale Texte oder andere Medien unter Berücksichtigung der Import-Optionen ins Medienprodukt importieren (K3)	

	<p>c2.2 Layoutoptimierung von Texten, Bildern und Grafiken ausgabespezifisch vornehmen (K3)</p> <p>c2.3 Eine ausgabespezifische Formatanpassung (z.B alternative Layouts, responsive Design) durchführen (K3)</p>
c3: Schrift und Text nach mikrotypografischen Regeln bearbeiten	<p>c3.1 Texte in der ersten Landessprache nach mikrotypografischen Grundsätzen prüfen, bearbeiten und korrigieren (K3)</p> <p>c3.3 Texte in der zweiten Landessprache sowie auf Englisch nach mikrotypografischen Grundsätzen prüfen, bearbeiten und korrigieren (K3)</p>
f1: Layout-Dokumente zur Umsetzung von Medienprodukten aufbauen	<p>f1.1 Programmspezifische Voreinstellungen bestimmen (K5)</p> <p>f1.2 Dokumentspezifische Einstellungen bezüglich Format und Umfang beurteilen und bestimmen (K5)</p> <p>f1.3 Seitenspezifische Einstellungen beurteilen und bestimmen (K5)</p> <p>f1.4 Systematischen Dokumentaufbau definieren und beurteilen (K5)</p> <p>f1.5 Texte ins Layout importieren (K3)</p> <p>f1.6 Bilder, Grafiken oder andere Medien ins Layout importieren (K4)</p> <p>f1.7 Strukturiertes Zusammenführen von Text-, Bilddaten oder anderen Medien zum fertigen Medienprodukt (K5)</p>
f2: Fremddaten für die Medienproduktion übernehmen, prüfen und korrigieren	f2.3 Auftragsdaten auf Vollständigkeit hin prüfen (K3)
f3: Farbmanagement über den gesamten Medienproduktionsprozess sicherstellen	f3.2 Mediengerechte Strategien für die farbrichtige Wiedergabe und Ausgabe verstehen, konfigurieren und anwenden (K4)
f4: Automatisierungen und Personalisierung von Text- und Bilddaten in Medienprojekten planen und aufbauen	<p>f4.1 Programmspezifische Datenverarbeitungssysteme anwenden (K3)</p> <p>f4.2 Medienprodukte für die automatisierte oder personalisierte Weiterverwendung aufbereiten (K3)</p> <p>f4.3 Personalisierungsmethoden anwenden (K3)</p> <p>f4.4 Bild- und Textbearbeitung automatisieren (K5)</p>
f7: Enddaten mediengerecht ausgeben und archivieren	f7.6 Medienprodukte für die Weiterverwendung aufbereiten (z.B. Zertifizierung PDF X-Ready) (K3) Einführung

## Kurs 6 (4 Tage)

üK-Nr. / Lehrjahr	Inhalt / Thema / Beschreibung	Tage
<b>üK 6</b> 3. Lehrjahr	<p><b>«Medienkompetenz»</b>  <b>Medienprojekte, Foto, Audio, Video</b></p> <p>Konzept und Planung für ein Medienprojekt Fotografie/Video/Audio.</p> <p>Fotografie: Porträtfotografie, Produktfotografie und kreative Fotografie.                      Fotografie-Workflow (Lightroom) und Studio-Lichtführung. Professionelle RAW-Daten-Entwicklung und Bearbeitung (global und partiell, Bildlook, Metadaten).</p> <p>Video/Audio: Making-of erstellen mit Video/Audio-Bearbeitung</p> <p>Präsentation der eigenen Arbeiten/Ausstellung</p> <p>Zusätzliches: Vor- und nachgelagerter Auftrag, Praxisbezogene Beispiele zum Urheberrecht (z.B. in Sozialen Medien), integriertes Blended-Learning.</p>	<p><b>4</b></p> <p>Findet im 6. Semester statt.</p> <p>(Blockwochen und üK müssen terminlich unter den Lernorten abgestimmt werden)</p>
<b><u>Handlungskompetenz</u></b>		<b><u>Leistungsziele</u></b>
a1: Gespräche mit der Kundschaft zum Medienprojekt führen und Pflichtenheft erstellen	a1.4 Projektkonzept entwickeln, planen und in Form eines Pflichtenheftes / Auftrages niederschreiben (K4)	
a2: Konzept für Marketing und Kommunikationsmassnahmen für Medienprojekte erstellen	a2.5 Konzept erstellen und performen. Präsentationstechniken kennen und anwenden (K4) a2.7 Anwenderkenntnisse über branchenübliche Präsentations-Applikationen aneignen (K3)	
b2: Medienprodukte ausgestalten und für die Produktion vorbereiten	b2.2 Vorlagen (Templates) erstellen (K5) b2.3 Medienprodukte unter Berücksichtigung der HKB c, d und e ausgestalten (K5) b2.5 Anwenderkenntnisse über branchenübliche Gestaltungs-Applikationen aneignen (K3)	
d1: Digitale Rohdaten für die Medienproduktion erstellen oder übernehmen	d1.1 Objekte mittels digitaler Bildeingabegeräte erfassen unter Berücksichtigung von - Bildaussage, Tiefenschärfe, Lichtführung, Perspektive (K5) d1.4 Anwenderkenntnisse über branchenübliche Bildbearbeitungs-Applikationen aneignen (K3)	
d2: Rohdaten für die Medienproduktion bearbeiten und mediengerecht aufbereiten	d2.1 Bilder anhand der folgenden Punkte kontrollieren, bearbeiten und kombinieren (K5): d2.2 Umwandlung und Optimierung der RAW-Daten vornehmen (K5) d2.3 Technische Richtlinien für Bilder mit den folgenden Arbeitsschritten festlegen (K5):	

	d2.4 Bildbearbeitungen auftragsspezifisch mittels geeigneter Techniken vornehmen (K5) d2.5 Mediengerechtes Abspeichern der Daten nach auftragsspezifischen Vorgaben (K5) d2.6 Grundlagen Video- und Audiotbearbeitung kennen (K2)
f2: Fremddaten für die Medienproduktion übernehmen, prüfen und korrigieren	f2.6 Datenformate (inklusive Audio- und Videodaten) prüfen und bei Bedarf konvertieren (K4)
f3: Farbmanagement über den gesamten Medienproduktionsprozess sicherstellen	f3.1 Gängige Farbräume unterscheiden und an-wenden (K3) f3.2 Mediengerechte Strategien für die farbrichtige Wiedergabe und Ausgabe verstehen, konfigurieren und anwenden (K4)

## Überbetriebliche Kurse, 4. Lehrjahr

### Kurs 7 (4 Tage)

üK-Nr. / Lehrjahr	Inhalt / Thema / Beschreibung	Tage
<p><b>üK 7</b> 4. Lehrjahr</p>	<p><b>«Interaktiv»</b> <b>User Interface- / User Experience-Design</b></p> <p>Konzept und Planung für eine digitale Publikation/App erstellen und Konzept präsentieren. Recherche (technisch und inhaltlich), Konzeption und Planung unter Berücksichtigung der Grundsätze des Screendesigns und User-Experience (Inhalt und Navigationskonzepte).</p> <p>Produzieren einer digitalen Publikation und Erstellen von benutzerfreundlichen interaktiven Inhalten. Text, Bild, Audio, Video, Animation, HTML.</p> <p>Präsentation (Pitch) der eigenen Publikation, wenn möglich vor Gästen.</p> <p>Zusätzliches: Vor- und nachgelagerter Auftrag, Informationen Prüfungsvorbereitungskurs und Weiterbildung, integriertes Blended-Learning.</p>	<p><b>4</b></p> <p>Findet im 7. Semester statt.</p> <p>(Blockwochen und üK müssen terminlich unter den Lernorten abgestimmt werden)</p>
<b><u>Handlungskompetenz</u></b>		<b><u>Leistungsziele</u></b>
a1: Gespräche mit der Kundschaft zum Medienprojekt führen und Pflichtenheft erstellen	a1.4 Projektkonzept entwickeln, planen und in Form eines Pflichtenheftes / Auftrages niederschreiben (K4)	
a2: Konzept für Marketing und Kommunikationsmassnahmen für Medienprojekte erstellen	a2.5 Konzept erstellen und performen. Präsentationstechniken kennen und anwenden (K4)	
b1: Gestaltungsvorschläge für Medienprodukte entwickeln, testen und präsentieren	b1.5 Gestaltung/Prototyp erstellen und testen und anschliessend präsentieren (K3)	
b2: Medienprodukte ausgestalten und für die Produktion vorbereiten	b2.2 Vorlagen (Templates) erstellen (K5) b2.3 Medienprodukte unter Berücksichtigung der HKB c, d und e ausgestalten (K5)	

	b2.5 Anwenderkenntnisse über branchenübliche Gestaltungs-Applikationen aneignen (K3)
c1: Lesbarkeit von Schrift in verschiedenen Ausgabekanälen sicherstellen	c1.1 Schriften projektbezogen, in Bezug auf Lese- und Benutzerfreundlichkeit, für verschiedene Ausgabekanäle korrekt einsetzen und anwenden (K3) c1.4 Anwenderkenntnisse über branchenübliche Typografie-Applikationen aneignen (K3)
c2: Layout nach makrotypografischen Regeln bearbeiten	c2.3 Eine ausgabespezifische Formatanpassung (zB. alternative Layouts, responsive Design) durchführen (K3)
d2: Rohdaten für die Medienproduktion bearbeiten und mediengerecht aufbereiten	d2.6 Grundlagen Video- und Audiotbearbeitung kennen (K2)
f2: Fremddaten für die Medienproduktion übernehmen, prüfen und korrigieren	f2.6 Datenformate (inklusive Audio- und Videodaten) prüfen und bei Bedarf konvertieren (K4)
f3: Farbmanagement über den gesamten Medienproduktionsprozess sicherstellen	f3.1 Gängige Farbräume unterscheiden und anwenden (K3) f3.2 Mediengerechte Strategien für die farbrichtige Wiedergabe und Ausgabe verstehen, konfigurieren und anwenden (K4)
f7: Enddaten mediengerecht ausgeben und archivieren	f7.6 Medienprodukte für die Weiterverwendung aufbereiten (K3) Vertiefung