



swiss
interactive
media
design

Rahmenlehrplan

Interactive Media Designer EFZ

1 Vorbereiten von Projekten mit interaktiven digitalen Inhalten

Das Vorbereiten von Projekten mit interaktiven digitalen Inhalten ist sehr wichtig, um die Kundenbedürfnisse zu erfassen und eine Vorkonzeption zu erstellen. Interactive Media Designer EFZ erfassen die Bedürfnisse des Auftraggebers, analysieren Aufträge und erstellen ein Pflichtenheft. Sie klären die Machbarkeit ab und prüfen die Zweckmäßigkeit. Sie führen gestalterische, inhaltliche und technische Recherchen durch, entwickeln Ideenskizzen und erstellen die Vorkonzeption. Diese präsentieren sie dem Kunden überzeugend und adressatengerecht. Dabei nutzen sie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.

1.1 Grundlagen der Gestaltung verstehen

Interactive Media Designer EFZ sind sich bewusst, dass Inhalt, Aussage und Wirkung bei der Gestaltung ihrer Arbeiten entscheidende qualitative Kriterien darstellen. Im Verständnis der Grundlagen von Kultur, Kunst, Design und Medien entwickeln und gestalten sie ihre Arbeiten aussagekräftig, überzeugend und adressatengerecht.

Nr.	Semester	Stunden	Leistungsziele und Stoffinhalte	Bemerkungen
1.1.1	1	20	Grundlagen der visuellen Kommunikation einsetzen [K4] Sie erklären Modelle und die geschichtliche Entwicklung der visuellen Kommunikation hinsichtlich gestalterischer Aufgaben.	
	2	40	Sie beschreiben die Funktionen und Einsatzmöglichkeiten der unterschiedlichen medialen Produkte.	
	3	20	Sie erkennen und analysieren die durch die Medien vermittelten Informationen in Bezug auf Inhalt, Aussage, Verbreitung und Wirkung.	
1.1.2	1		Grundlagen der visuelle Wahrnehmung einsetzen [K5] Interactive Media Designer EFZ – erklären die physikalischen Bedingungen der visuellen Wahrnehmung – erklären räumliches Sehen – erklären die Merkmale und Wirkung der Farb- und Formwahrnehmung und wenden diese in gestalterischen Aufgaben an – erkennen und erläutern Wahrnehmungsphänomene	
	2		Interactive Media Designer EFZ – beschreiben die psychologischen Aspekte von Form und Farbe und sind sich deren Wirkung auf die visuelle Wahrnehmung bewusst	
	3		Interactive Media Designer EFZ – entwickeln und gestalten Botschaften adressatenbezogen.	

Nr.	Semester	Stunden	Leistungsziele und Stoffinhalte	Bemerkungen
1.1.3	1	40	<p>Grundlagen von Raum, Körper und Form einsetzen [K5] Interactive Media Designer EFZ erläutern verschiedene Arten von Perspektiven (Zentral-, Zweifluchtpunkt-, Farb-, Luft- und Bedeutungsperspektive) und die Grundlagen der Formenlehre. Sie setzen raumdarstellende Verfahren in der eigenen gestalterischen Tätigkeit zielgerichtet und angemessen ein. Dabei setzen sie die geeignete grafische Darstellung ein.</p>	
1.1.4	3		<p>Grundlagen der Semiologie/Semiotik einsetzen [K6] Interactive Media Designer EFZ decodieren Botschaften in Bezug auf Inhalt, Form und Verwendung fachterminologisch korrekt.</p>	
	4		<p>Sie beurteilen die Eigenschaften gestalterischer Arbeiten in Bezug auf die inhaltliche Aussage und den gestalterischen Ausdruck.</p>	
1.1.5	1	60	<p>Farbenlehre verstehen [K3] 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 Navigationsinstrument ein.</p>	
1.1.6	2	60	<p>Illustration/Zeichnung entwerfen [K5] Interactive Media Designer EFZ – beschreiben die Techniken (manuell und digital), Substanzen, Anwendungsbereiche von Farbe als Werkstoff und setzen sie ein – nehmen formale sowie bildnerische Elemente in ihrer Wirkung wahr (Punkt, Linie, Fläche und Raum) – identifizieren Proportionen und setzen sie ein – erfassen kompositorische Aspekte – entwickeln Illustrationen in ihren verschiedenen Ausprägungen</p>	
1.1.7	1	20	<p>Grundlagen der Typografie und Schrift einsetzen [K6] Interactive Media Designer EFZ – erklären die typografischen Grundlagen und Regeln und setzen diese korrekt ein (Microtypographie) – beschreiben die Schriftgeschichte ausgehend von den ersten Anfängen bis in die Gegenwart – beschreiben die wichtigsten digitalen Fontformate und deren Möglichkeiten – erläutern die Grundlagen von Schriftgestaltung</p>	

Nr.	Semester	Stunden	Leistungsziele und Stoffinhalte	Bemerkungen
1.1.7	2	40	Grundlagen der Typografie und Schrift einsetzen [K6] Interactive Media Designer EFZ <ul style="list-style-type: none"> – entwickeln und erstellen ihre gestalterischen Arbeiten mit manuellen Werkzeugen und Software (Macrotypographie) – überprüfen ihre gestalterischen Arbeiten in Bezug auf Lesbarkeit, Charakter, Aussage und Wirkung – hierarchisieren und strukturieren die Texte und setzen sie adressatengerecht um (Macrotypographie) – nennen die Anforderungen an Schrift für digitale Kommunikationssysteme – setzen Typografie/Schrift als Navigationsinstrument ein – beurteilen Schriften anhand fachlicher Terminologie qualitativ und weisen Schriften einem Klassifikationssystem (z.B. ZHDK) zu. 	
1.1.8	2	20	Infografiken erstellen [K5] Interactive Media Designer EFZ entwickeln und realisieren Gestaltungsarbeiten mit Wort-Bild-Beziehungen.	
1.1.9	3	60	Fotografie, Optik und Licht einsetzen [K3] Interactive Media Designer EFZ <ul style="list-style-type: none"> – erklären die ästhetische und gesellschaftliche Bedeutung der Fotografie – erklären die Anforderungen und Hilfsmittel für die Bildproduktion – beschreiben die unterschiedlichen Gattungen der Fotografie – setzen die Verfahren der fotografischen Erfassung, Gestaltung, Schärfentiefe und Beleuchtung sowie die Lichtführung ein – setzen die Fotografie selbstständig als bildnerisches Medium ein – bearbeiten Bilder mit geeigneten Programmen, Hilfsmitteln oder Werkzeugen (Retouchen, Farbbalance, technische Bildoptimierung) – beschreiben die Farbtemperaturen unterschiedlicher Lichtquellen 	
1.1.10	4	60	Video/Audio einsetzen [K5] Interactive Media Designer EFZ <ul style="list-style-type: none"> – erklären die ästhetische und gesellschaftliche Bedeutung der Film-, TV- und Video-Audio-Produktion – beschreiben die unterschiedlichen Gattungen der audiovisuellen Produktion – erarbeiten die Erzählung und das Drehbuch für eine (einfache) audio-visuelle Produktion – erarbeiten die Instrumente Storyboarding und Produktionsplan und setzen sie bei der Produktion ein – nehmen selbständig Video und Audio auf und berücksichtigen dabei die Gestaltung, Inszenierung und Beleuchtung – bearbeiten Videobilder sowie Audioquellen mit geeigneten Programmen, Hilfsmitteln oder Werkzeugen und setzen sie aussagekräftig ein 	

Nr.	Semester	Stunden	Leistungsziele und Stoffinhalte	Bemerkungen
1.1.11	4		Corporate Identity, Corporate Design und Marketingkommunikation verstehen [K2] 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.	
1.1.12	1		Geistiges Eigentum und Urheberrecht verstehen [K3] Im Umgang mit Quellen halten sie die rechtlichen Vorgaben ein und zitieren korrekt.	
	4		Interactive Media Designer EFZ erklären den Begriff des geistigen Eigentums und die zentralen Bestimmungen des Urheberrechts.	
1.2	Kundenbedürfnisse erfassen, dokumentieren und Pflichtenheft erstellen			
Interactive Media Designer EFZ führen das Kundengespräch adressatengerecht, um die Kundenbedürfnisse zu erfassen. Sie dokumentieren diese und erstellen das Pflichtenheft. Dabei nutzen sie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.				
Nr.	Semester	Stunden	Leistungsziele und Stoffinhalte	Bemerkungen
1.2.1	3	40	Kommunikation verstehen [K5] 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.	
1.2.2	3		Kunden- und Beratungsgespräche verstehen [K2] Interactive Media Designer EFZ beschreiben die folgenden Phasen des Kunden- und Beratungsgesprächs und die spezifischen Anforderungen: – Kunden professionell begrüßen/empfangen – Aktiv zuhören – Kundenbedürfnisse mit zielführenden Fragen analysieren (W-Fragen; Fragetechnik) – Probleme erkennen, bewerten und aktiv beraten – Auf mögliche Kundeneinwände eingehen – Gespräch/Beratung abschliessen – Kunde verabschieden	Kundengespräche begleiten
1.2.3	3		Pflichtenheft beschreiben [K3] Interactive Media Designer EFZ beschreiben den Aufbau, die Inhalte und die Ziele eines Pflichtenheftes.	
	4		Für konkrete Projekte erstellen und führen sie ihre Pflichtenhefte nachvollziehbar und vollständig.	

1.4 Ideenskizze und Vorkonzeption erstellen

Interactive Media Designer EFZ erstellen Ideenskizzen und eine Vorkonzeption. Sie nutzen gestalterische, inhaltliche und technische Recherchen sowie ihre Kreativität. Dazu entwickeln sie erste gestalterische Ansätze und planen die Arbeiten.

Nr.	Semester	Stunden	Leistungsziele und Stoffinhalte	Bemerkungen
1.4.1	3		Ideen sammeln und entwickeln [K5] Interactive Media Designer EFZ sammeln und entwickeln Ideen in einem offenen, kreativen Prozess.	Gemäss Briefing
1.4.2	3		Techniken für die Visualisierung einsetzen [K5] Interactive Media Designer EFZ setzen geeignete Techniken ein, um ihre Ideen zu visualisieren.	Gemäss Briefing
1.4.3	3		Erste gestalterische Ansätze entwickeln [K5] Interactive Media Designer EFZ entwickeln erste gestalterische Entwürfe. Sie berücksichtigen dabei: – Stimmigkeit zwischen Unternehmung, Werten, Zielen und Botschaft – Stimmigkeit zwischen Medium und den Zielgruppen (geographischer Wirkungsbereich/Präsenz) Sie treffen eine Auswahl und begründen diese.	
1.4.4	4		Vorkonzeption erstellen [K5] Interactive Media Designer EFZ erstellen auf der Grundlage ihrer Auswahl eine verständliche und überzeugende Vorkonzeption.	
1.4.5	4		Bestandteile von Offerten beschreiben [K2] Interactive Media Designer EFZ nennen die wichtigsten Kosten-faktoren in einem Projekt. Sie nennen die Bestandteile einer Offerte (interne und externe Kosten) und erklären die rechtlichen Vorgaben.	
1.4.6	4		Ziele und Anforderungen an die Arbeitsplanung beschreiben [K2] Interactive Media Designer EFZ beschreiben die Ziele, den Aufbau und die Anforderungen an die Arbeitsplanung.	

1.5 Ideenskizze und Vorkonzeption präsentieren

Interactive Media Designer EFZ erstellen eine auftrags- und adressatengerechte Präsentation in der geeigneten Form. Sie präsentieren ihre Ideen und die Arbeitsplanung überzeugend und begründen diese. Dabei nutzen sie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung. Die Abmachungen dokumentieren sie nachvollziehbar und ergänzen bzw. modifizieren das Pflichtenheft.

Nr.	Semester	Stunden	Leistungsziele und Stoffinhalte	Bemerkungen
1.5.1	4		Präsentation erstellen [K3] Interactive Media Designer EFZ beschreiben die gängigen Formen von Präsentationen. Sie erklären die Anforderungen an adressaten- und auftragsgerechte Präsentationen und erstellen sie.	
1.5.2	4		Präsentation durchführen [K3] Interactive Media Designer EFZ präsentieren ihre Ideen überzeugend und begründen diese. Sie zeigen die projektspezifischen Innovationen auf.	

2 Entwickeln von Konzepten für interaktive digitale Kommunikationsmittel

Mit dem Entwickeln von Konzepten werden die Anforderungen des Kunden konkretisiert. Dazu führen Interactive Media Designer EFZ Detailrecherchen zu Kunden, Zielmarkt und zu dessen Umfeld durch. Sie analysieren die Ergebnisse und fassen die Eckpunkte für das narrative Konzept sinnvoll zusammen. Sie erstellen auftrags- und kundenbezogen je ein Inhalts-, Design- und Bedienkonzept. Sie präsentieren diese adressatengerecht.

2.1 Detailrecherchen durchführen, Ergebnisse analysieren und sinnvoll zusammenfassen

Interactive Media Designer EFZ führen Detailrecherchen durch, analysieren die Ergebnisse und definieren die Fixpunkte für das narrative Konzept. Dabei nutzen sie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.

Nr.	Semester	Stunden	Leistungsziele und Stoffinhalte	Bemerkungen
2.1.1	1	20	Recherchen durchführen [K5] Interactive Media Designer EFZ führen zielorientierte und projektspezifische Recherchen mit geeigneten Mitteln und Methoden durch. Sie beschaffen sich gezielt Informationen zu den Frage- und Problemstellungen, die sich aus der Vorkonzeption ergeben.	
	2	20	Interactive Media Designer EFZ führen zielorientierte und projektspezifische Recherchen mit geeigneten Mitteln und Methoden durch. Sie beschaffen sich gezielt Informationen zu den Frage- und Problemstellungen, die sich aus der Vorkonzeption ergeben.	
2.1.2	1		Recherchenergebnisse analysieren und bewerten [K6] Interactive Media Designer EFZ bewerten das inhaltliche und gestalterische Potenzial der Recherche im Hinblick auf die Zielsetzung des Projektes.	

Nr.	Semester	Stunden	Leistungsziele und Stoffinhalte	Bemerkungen
2.1.2	2		Recherchenergebnisse analysieren und bewerten [K6] Interactive Media Designer EFZ bewerten das inhaltliche und gestalterische Potenzial der Recherche im Hinblick auf die Zielsetzung des Projektes.	
2.1.3	1		Eckpunkte für die weitere Arbeit definieren [K5] Interactive Media Designer EFZ beschreiben das Ziel, den Aufbau und die Inhalte eines Kommunikationskonzeptes. Sie erstellen ein projektspezifisches Kommunikationskonzept für die Narration und die visuelle Kommunikation.	
	2		Interactive Media Designer EFZ beschreiben das Ziel, den Aufbau und die Inhalte eines Kommunikationskonzeptes. Sie erstellen ein projektspezifisches Kommunikationskonzept für die Narration und die visuelle Kommunikation.	
2.2	Inhalts-, Design- und Bedienkonzept erstellen			
Interactive Media Designer EFZ erstellen die Konzepte und entwickeln Ideen, Entwürfe, Layout-Varianten und konkrete Vorschläge, die funktional und/oder für das Projekt innovativ sind. Dabei nutzen sie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.				
Nr.	Semester	Stunden	Leistungsziele und Stoffinhalte	Bemerkungen
2.2.1	3		Anforderungen an Inhalte erklären [K2] Interactive Media Designer EFZ erklären für die folgenden Inhalte die Anforderungen: Statische Inhalte <ul style="list-style-type: none"> – Bild – Text (Typografie/Schrift) – Darstellungen 2D/3D – Illustration 	
	4		Interactive Media Designer EFZ erklären für die folgenden Inhalte die Anforderungen: Animierte Inhalte <ul style="list-style-type: none"> – Bild – Text (Typografie/Schrift) – Darstellungen 2D/3D – Illustration 	

Nr.	Semester	Stunden	Leistungsziele und Stoffinhalte	Bemerkungen
2.2.1	5	40	Anforderungen an Inhalte erklären [K2] Interactive Media Designer EFZ erklären für die folgenden Inhalte die Anforderungen: Audio / Video Anforderungen: <ul style="list-style-type: none"> – ästhetische Anforderungen (Form) – praktische und technische Anforderungen (Funktionalität; Umsetzbarkeit, Usability im Verständnis von User Interface; User Experience) – ethische, soziale, kulturelle, ökologische und rechtliche Standards 	
	6	40	Interactive Media Designer EFZ erklären für die folgenden Inhalte die Anforderungen: Audio / Video Anforderungen: <ul style="list-style-type: none"> – ästhetische Anforderungen (Form) – praktische und technische Anforderungen (Funktionalität; Umsetzbarkeit, Usability im Verständnis von User Interface; User Experience) – ethische, soziale, kulturelle, ökologische und rechtliche Standards 	
2.2.2	3	Kriterien für Kommunikationsmittel erklären [K2] Interactive Media Designer EFZ erklären die folgenden Kriterien für die Erstellung und Bearbeitung von Kommunikationsmitteln: <ul style="list-style-type: none"> – Aussehen – Struktur – technische Funktionalität – Hierarchie – Navigation – Bedienung – Ablauf – Verbreitung – Konstanten und Variablen 		
2.2.3	3	Richtlinien und technische Möglichkeiten von Kommunikationssystemen erklären [K2] Interactive Media Designer EFZ erklären die folgenden Richtlinien und technischen Möglichkeiten von Kommunikationssystemen: <ul style="list-style-type: none"> – Darstellung – technische Möglichkeiten und Einschränkungen – Einsatzbereiche/Verbreitung ² gemäss separater Liste ³ gemäss separater Liste		

Nr.	Semester	Stunden	Leistungsziele und Stoffinhalte	Bemerkungen
2.2.4	4		<p>Ideen entwickeln [K5] Interactive Media Designer EFZ entwickeln Ideen, die funktional und/oder innovativ sind bezüglich:</p> <ul style="list-style-type: none"> – visuellem Stil – gewähltem interaktivem, digitalem Interaktionsmittel – Interaktions- und Medienverhalten des Zielpublikums <p>Sie berücksichtigen dabei:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Anforderungen an Inhalte – Kriterien für Kommunikationsmittel – Richtlinien und technische Möglichkeiten von Kommunikationssystemen 	
2.2.5	5		<p>Konzepte erstellen [K5] Interactive Media Designer EFZ erklären die Ziele, Inhalte, Strukturen und die Anforderungen an die folgenden Konzepte:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Inhaltskonzept – Ablaufkonzept (z.B. Storyboard) – Designkonzept – gestalterische Sprache/visueller Ausdruck – gestalterischer Stil – Bedienkonzept (Usability) – Audio-/Videokonzept <p>Sie erstellen diese Konzepte projektspezifisch. Sie berücksichtigen dabei:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Anforderungen an Inhalte – Kriterien für Kommunikationsmittel – Richtlinien und technische Möglichkeiten von Kommunikationssystemen 	
	6		<p>Interactive Media Designer EFZ erklären die Ziele, Inhalte, Strukturen und die Anforderungen an die folgenden Konzepte:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Inhaltskonzept – Ablaufkonzept (z.B. Storyboard) – Designkonzept – gestalterische Sprache/visueller Ausdruck – gestalterischer Stil – Bedienkonzept (Usability) – Audio-/Videokonzept <p>Sie erstellen diese Konzepte projektspezifisch. Sie berücksichtigen dabei:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Anforderungen an Inhalte – Kriterien für Kommunikationsmittel – Richtlinien und technische Möglichkeiten von Kommunikationssystemen 	

Nr.	Semester	Stunden	Leistungsziele und Stoffinhalte	Bemerkungen	
2.2.6	5		Layoutvarianten entwickeln [K5] Interactive Media Designer EFZ erklären die Funktion von Layoutvarianten Sie entwickeln projektspezifisch innovative und einzigartige Layoutvarianten mit verschiedenen Techniken des gestalterischen Ausdrucks. Sie bewerten diese und treffen eine Auswahl auf der Basis der projektspezifischen Anforderungen.		
	6		Interactive Media Designer EFZ erklären die Funktion von Layoutvarianten Sie entwickeln projektspezifisch innovative und einzigartige Layoutvarianten mit verschiedenen Techniken des gestalterischen Ausdrucks. Sie bewerten diese und treffen eine Auswahl auf der Basis der projektspezifischen Anforderungen.		
2.2.7	5		Vorschläge ausarbeiten [K5] Interactive Media Designer EFZ visualisieren ausgewählte Vorschläge stimmig und überzeugend. Sie wählen eine geeignete Form, um die Ideen zu visualisieren.		
	6		Interactive Media Designer EFZ visualisieren ausgewählte Vorschläge stimmig und überzeugend. Sie wählen eine geeignete Form, um die Ideen zu visualisieren.		
2.3	Inhalts-, Design- und Bedienkonzept präsentieren				
Interactive Media Designer EFZ erstellen eine auftrags- und adressatengerechte Präsentation in der geeigneten Form. Sie präsentieren ihre Konzepte überzeugend und begründen diese. Die Abmachungen dokumentieren sie nachvollziehbar und ergänzen bzw. modifizieren das Pflichtenheft.					
Nr.	Semester	Stunden	Leistungsziele und Stoffinhalte	Bemerkungen	
2.3.1	1		Präsentation erstellen [K5] Interactive Media Designer EFZ bestimmen eine geeignete Form der Präsentation des Konzepts und erstellen die Präsentation.		
2.3.2	1		Präsentation durchführen [K3] Interactive Media Designer EFZ präsentieren das Inhalts-, Design- und Bedienkonzept überzeugend und begründen diese. Sie zeigen die Innovationen auf.		

3 Erstellen von Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel (inkl. Fachenglisch im Umfang von 80 Lektionen)

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, Design, Funktionen und Interaktionen für interaktive digitale Kommunikationsmittel gemäss Konzept und stellen sie her. Dazu nutzen sie handwerkliche Techniken und entsprechender Hard- und Software wie auch ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.

3.2 Inhalte für interaktive digitale Kommunikationsmittel spezifizieren und herstellen

Interactive Media Designer EFZ spezifizieren Inhalte für interaktive digitale Kommunikationsmittel gemäss Konzept und stellen sie her. Dazu nutzen sie handwerkliche Techniken und entsprechende Hard- und Software sowie ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.

Nr.	Semester	Stunden	Leistungsziele und Stoffinhalte	Bemerkungen
3.2.1	1	40	Inhalte spezifizieren und herstellen [K5] Interactive Media Designer EFZ stellen die folgenden Inhalte für Kommunikationsmittel fachgerecht her: Statische Inhalte – Bild – Text (Typografie/Schrift)	
	2	40	Interactive Media Designer EFZ stellen die folgenden Inhalte für Kommunikationsmittel fachgerecht her: Statische Inhalte – Darstellungen 2D	
	3	40	Interactive Media Designer EFZ stellen die folgenden Inhalte für Kommunikationsmittel fachgerecht her: Statische Inhalte – Illustration Animierte Inhalte – Bild – Text (Typografie/Schrift)	
	4	40	Interactive Media Designer EFZ stellen die folgenden Inhalte für Kommunikationsmittel fachgerecht her: Animierte Inhalte – Darstellungen 2D	

Nr.	Semester	Stunden	Leistungsziele und Stoffinhalte	Bemerkungen
3.2.1	5	60	<p>Inhalte spezifizieren und herstellen [K5] Interactive Media Designer EFZ stellen die folgenden Inhalte für Kommunikationsmittel fachgerecht her:</p> <p>Statische Inhalte – Darstellungen 3D</p> <p>Animierte Inhalte – Darstellungen 3D – Illustration</p> <p>Audio/Video Dabei setzen sie ihre Kenntnisse der Gestaltung gezielt ein. Sie beachten und integrieren die ethischen, sozialen, kulturellen, ökologischen und rechtlichen Gegebenheiten und Standards.</p>	
	6	60	<p>Dabei setzen sie ihre Kenntnisse der Gestaltung gezielt ein.</p>	
	7	100	<p>Interactive Media Designer EFZ stellen die folgenden Inhalte für Kommunikationsmittel fachgerecht her:</p> <p>Statische Inhalte – Bild – Text (Typografie/Schrift) – Darstellungen 2D/3D – Illustration</p> <p>Animierte Inhalte – Bild – Text (Typografie/Schrift) – Darstellungen 2D/3D – Illustration</p> <p>Audio/Video Dabei setzen sie ihre Kenntnisse der Gestaltung gezielt ein. Sie beachten und integrieren die ethischen, sozialen, kulturellen, ökologischen und rechtlichen Gegebenheiten und Standards.</p>	

Nr.	Semester	Stunden	Leistungsziele und Stoffinhalte	Bemerkungen
3.2.1	8	100	<p>Inhalte spezifizieren und herstellen [K5] Interactive Media Designer EFZ stellen die folgenden Inhalte für Kommunikationsmittel fachgerecht her:</p> <p>Statische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Bild – Text (Typografie/Schrift) – Darstellungen 2D/3D – Illustration <p>Animierte Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Bild – Text (Typografie/Schrift) – Darstellungen 2D/3D – Illustration <p>Audio/Video Dabei setzen sie ihre Kenntnisse der Gestaltung gezielt ein. Sie beachten und integrieren die ethischen, sozialen, kulturellen, ökologischen und rechtlichen Gegebenheiten und Standards.</p>	
3.3	Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel spezifizieren und herstellen			
Interactive Media Designer EFZ spezifizieren Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel gemäss Konzept und stellen es her. Dazu nutzen sie handwerkliche Techniken und entsprechende Hard- und Software sowie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.				
3.3.1	3		<p>Design spezifizieren und herstellen [K5] Interactive Media Designer EFZ erstellen projektspezifisch das Design ausgehend von den Inhalten. Sie berücksichtigen dabei die Vorgaben des Inhalt-, Design- und Bedienkonzeptes.</p>	
	4		<p>Sie berücksichtigen bei diesen Arbeiten die Grundlagen der Usability im Verständnis von User Interface und User Experience.</p>	
	5		<p>Sie beachten und integrieren die ethischen, sozialen, kulturellen, ökologischen und rechtlichen Gegebenheiten und Standards.</p>	
	7		<p>Interactive Media Designer EFZ erstellen projektspezifisch das Design ausgehend von den Inhalten. Sie berücksichtigen dabei die Vorgaben des Inhalt-, Design- und Bedienkonzeptes. Sie berücksichtigen bei diesen Arbeiten die Grundlagen der Usability im Verständnis von User Interface und User Experience. Sie beachten und integrieren die ethischen, sozialen, kulturellen, ökologischen und rechtlichen Gegebenheiten und Standards.</p>	

Nr.	Semester	Stunden	Leistungsziele und Stoffinhalte	Bemerkungen
3.3.1	8		<p>Design spezifizieren und herstellen [K5] Interactive Media Designer EFZ erstellen projektspezifisch das Design ausgehend von den Inhalten. Sie berücksichtigen dabei die Vorgaben des Inhalt-, Design- und Bedienkonzeptes. Sie berücksichtigen bei diesen Arbeiten die Grundlagen der Usability im Verständnis von User Interface und User Experience. Sie beachten und integrieren die ethischen, sozialen, kulturellen, ökologischen und rechtlichen Gegebenheiten und Standards.</p>	
3.4	Funktionen für interaktive digitale Kommunikationsmittel spezifizieren und herstellen			
Interactive Media Designer EFZ spezifizieren Funktionen für interaktive digitale Kommunikationsmittel gemäss Konzept und stellen sie her. Dazu nutzen sie handwerkliche Techniken und entsprechende Hard- und Software sowie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.				
3.4.1	2		<p>Funktionen spezifizieren und herstellen [K5] Interactive Media Designer EFZ nennen die technischen Anforderungen der Kommunikationsmittel und Kommunikationssysteme.</p>	
	3		Sie erstellen eine Spezifikation für die Herstellung der Kommunikationsmittel.	
	4		Sie berücksichtigen bei diesen Arbeiten die Grundlagen der Usability im Verständnis von User Interface und User Experience.	
	7		<p>Interactive Media Designer EFZ nennen die technischen Anforderungen der Kommunikationsmittel und Kommunikationssysteme. Sie erstellen eine Spezifikation für die Herstellung der Kommunikationsmittel. Sie berücksichtigen bei diesen Arbeiten die Grundlagen der Usability im Verständnis von User Interface und User Experience.</p>	
	8		<p>Interactive Media Designer EFZ nennen die technischen Anforderungen der Kommunikationsmittel und Kommunikationssysteme. Sie erstellen eine Spezifikation für die Herstellung der Kommunikationsmittel. Sie berücksichtigen bei diesen Arbeiten die Grundlagen der Usability im Verständnis von User Interface und User Experience.</p>	

3.5 Interaktionen für interaktive digitale Kommunikationsmittel spezifizieren und herstellen

Interactive Media Designer EFZ spezifizieren Interaktionen für interaktive digitale Kommunikationsmittel gemäss Konzept und stellen sie her. Dazu nutzen sie handwerkliche Techniken und entsprechende Hard- und Software sowie ihre Kenntnisse und ihr Verständnis der visuellen Gestaltung.

Nr.	Semester	Stunden	Leistungsziele und Stoffinhalte	Bemerkungen
3.5.1	3		Interaktionen spezifizieren und herstellen [K5] Interactive Media Designer EFZ nennen die interaktionsspezifischen Anforderungen der Kommunikationsmittel und Kommunikationssysteme.	
	4		Sie erstellen eine Spezifikation für die Herstellung der Kommunikationsmittel.	
	5		Sie berücksichtigen bei diesen Arbeiten die Grundlagen der Usability im Verständnis von User Interface und User Experience. Sie beachten und integrieren die ethischen, sozialen, kulturellen, ökologischen und rechtlichen Gegebenheiten und Standards.	
	7		Interactive Media Designer EFZ nennen die interaktionsspezifischen Anforderungen der Kommunikationsmittel und Kommunikationssysteme. Sie erstellen eine Spezifikation für die Herstellung der Kommunikationsmittel. Sie berücksichtigen bei diesen Arbeiten die Grundlagen der Usability im Verständnis von User Interface und User Experience. Sie beachten und integrieren die ethischen, sozialen, kulturellen, ökologischen und rechtlichen Gegebenheiten und Standards.	
	8		Interactive Media Designer EFZ nennen die interaktionsspezifischen Anforderungen der Kommunikationsmittel und Kommunikationssysteme. Sie erstellen eine Spezifikation für die Herstellung der Kommunikationsmittel. Sie berücksichtigen bei diesen Arbeiten die Grundlagen der Usability im Verständnis von User Interface und User Experience. Sie beachten und integrieren die ethischen, sozialen, kulturellen, ökologischen und rechtlichen Gegebenheiten und Standards.	

3.7 Projekt abschliessen

Interactive Media Designer EFZ führen mit dem Auftraggeber das Debriefing durch und schliessen das Projekt administrativ ab. Ihren Lernprozess mit Zielen und Ergebnissen halten sie nachvollziehbar in der Lerndokumentation fest.

Nr.	Semester	Stunden	Leistungsziele und Stoffinhalte	Bemerkungen
3.7.3	1		Lerndokumentation erklären [K2] Interactive Media Designer EFZ erklären den Aufbau wie auch Sinn und Zweck der Lerndokumentation.	Mit der Lerndokumentation erstellt die lernende Person ein Gesamtwerk zu Tätigkeiten und Gegebenheiten während ihrer Ausbildungszeit. Durch das eigenständige, Aufarbeiten und Dokumentieren von selbst durchgeführten Tätigkeiten wird der Lernerfolg optimiert. Der Berufsbildner soll die lernenden Personen bei der Themenwahl unterstützen, sie bei der Bearbeitung der Arbeiten begleiten und die Lerndokumentation jeweils nach Semesterende einsehen und besprechen.