

ICT Berufsbildung
Formation professionnelle
Formazione professionale

BILDUNGSPLAN

zur Verordnung des SBFI vom Datum über die berufliche Grundbildung für

Mediamatikerin / Mediamatiker

mit eidgenössischem Fähigkeitszeugnis (EFZ)

ENTWURF VOM 19.10.2026

Berufsnummer **xxxxx**

Die aktuelle Version ist abrufbar unter:
https://www.ict-berufsbildung.ch > Services > Download-Center

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung ... 3

2. Berufspädagogische Grundlagen ... 4
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

3. Qualifikationsprofil ... 7
3.1. Berufsbild ... 7
3.2. Übersicht der Handlungskompetenzen ... 9
3.3. Anforderungsniveau des Berufes ... 10

4. Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele je Lernort ... 11

HK-Bereich a: Realisieren von Medienprodukten ... 11

HK-Bereich b: Entwickeln und Umsetzen von Marketing- oder Kommunikationsmassnahmen ... 19

HK-Bereich c: Anwenden von ICT-Mitteln ... 22

HK-Bereich d: Realisieren von Mediamatik-Projekten ... 26

5. Übersicht Module Berufsfachschule / überbetriebliche Kurse ... 31

6. Erstellung ... 32

Anhang 1: Verzeichnis der Instrumente zur Sicherstellung und Umsetzung der beruflichen Grundbildung sowie zur Förderung der Qualität ... 33

Abkürzungsverzeichnis

BAFU	Bundesamt für Umwelt
BAG	Bundesamt für Gesundheit
BBG	Bundesgesetz über die Berufsbildung (Berufsbildungsgesetz), 2004
BBV	Verordnung über die Berufsbildung (Berufsbildungsverordnung), 2004
BFS	Berufsfachschule
BiVo	Verordnung über die berufliche Grundbildung (Bildungsverordnung)
EBA	eidgenössisches Berufsattest
EFZ	eidgenössisches Fähigkeitszeugnis
HK	Handlungskompetenz
OdA	Organisation der Arbeitswelt (Berufsverband)
SBFI	Staatssekretariat für Bildung, Forschung und Innovation
SBBK	Schweizerische Berufsbildungsämter-Konferenz
SDBB	Schweiz. Dienstleistungszentrum Berufsbildung | Berufs-, Studien- und Laufbahnberatung
SECO	Staatssekretariat für Wirtschaft
Suva	Schweiz. Unfallversicherungsanstalt
üK	überbetrieblicher Kurs

Berufsspezifische Begriffe und deren Bedeutung sind unter *www.modulbaukasten.ch* > Glossar abrufbar.

ENTWURF

1. Einleitung

Als Instrument zur Förderung der Qualität[1] der beruflichen Grundbildung für Mediamatikerin und Mediamatiker 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.

ENTWURF

[1] 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 Mediamatikerin / Mediamatiker EFZ.

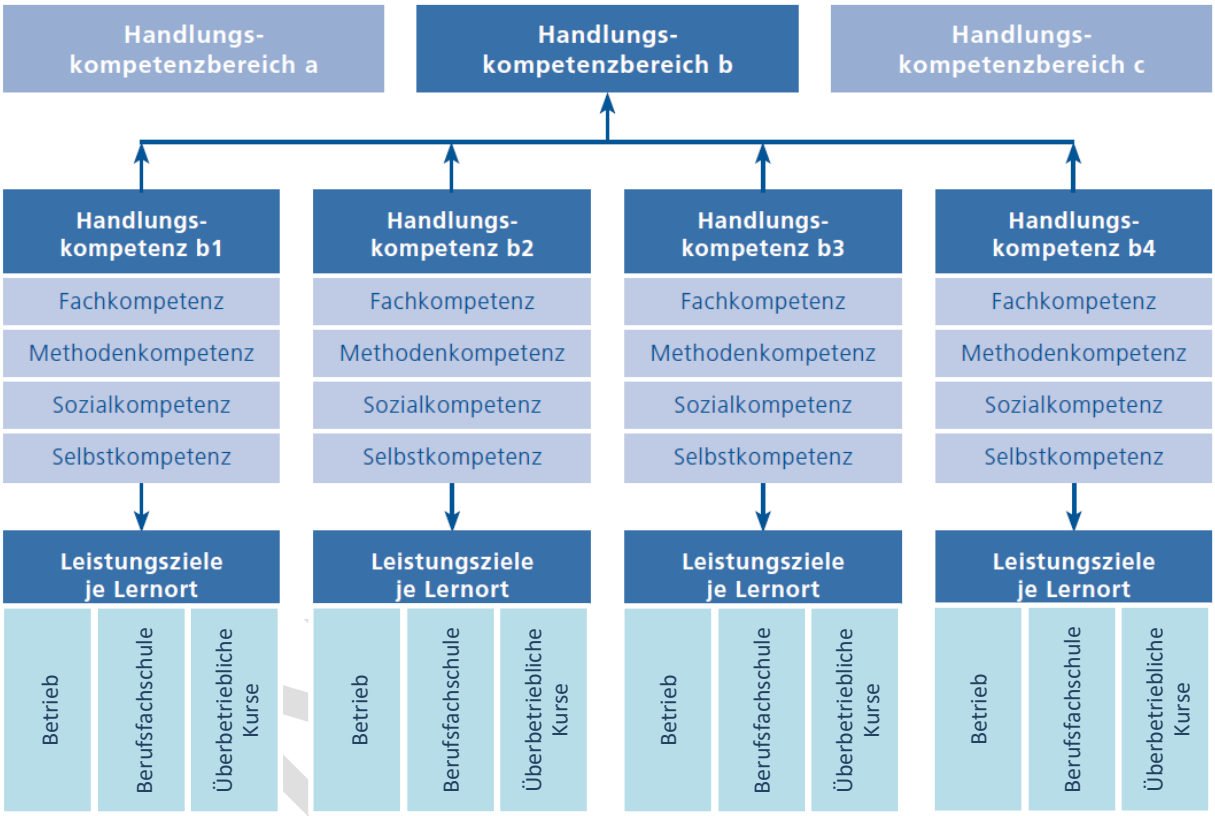
2. Berufspädagogische Grundlagen

2.1. Einführung in die Handlungskompetenzorientierung

Der vorliegende Bildungsplan ist die berufspädagogische Grundlage der beruflichen Grundbildung Mediamatikerin / Mediamatiker 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 Mediamatikerin / Mediamatiker EFZ umfasst vier **Handlungskompetenzbereiche**. Diese umschreiben und begründen die Handlungsfelder des Berufes und grenzen sie voneinander ab (Beispiel HKB a: Realisieren von Medienprodukten).

Jeder Handlungskompetenzbereich umfasst eine bestimmte Anzahl **Handlungskompetenzen**. So sind im Handlungskompetenzbereich a: Realisieren von Medienprodukten fünf 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.

Der Unterricht in der Berufsfachschule und in den überbetrieblichen Kursen wird durch die Module von ICT-Berufsbildung Schweiz organisiert. Diese sind im ICT Modulbaukasten unter https://www.ict-berufsbildung.ch

abrufbar. Für jedes Modul sind die spezifische Handlungskompetenz und die Handlungsziele definiert. Mit Blick auf eine optimale Lernortkooperation sind die Leistungsziele und Module untereinander abgestimmt (siehe 2.4.).

2.2. Überblick der vier Dimensionen einer Handlungskompetenz

Handlungskompetenzen umfassen Fach-, Methoden-, Sozial- und Selbstkompetenzen. Damit Mediamatikerinnen / Mediamatiker EFZ 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.



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
K1	**Wissen**	Mediamatikerinnen / Mediamatiker EFZ geben gelerntes Wissen wieder und rufen es in gleichartiger Situation ab.
K2	**Verstehen**	Mediamatikerinnen / Mediamatiker EFZ erklären oder beschreiben gelerntes Wissen in eigenen Worten.
K3	**Anwenden**	Mediamatikerinnen / Mediamatiker EFZ wenden gelernte Technologien/Fertigkeiten in unterschiedlichen Situationen an.
K4	**Analyse**	Mediamatikerinnen / Mediamatiker EFZ analysieren eine komplexe Situation, d.h. sie gliedern Sachverhalte in Einzelelemente, decken Beziehungen zwischen Elementen auf und finden Strukturmerkmale heraus.
K5	**Synthese**	Mediamatikerinnen / Mediamatiker EFZ kombinieren einzelne Elemente eines Sachverhalts und fügen sie zu einem Ganzen zusammen.
K6	**Beurteilen**	Mediamatikerinnen / Mediamatiker EFZ beurteilen einen mehr oder weniger komplexen Sachverhalt aufgrund von bestimmten Kriterien.

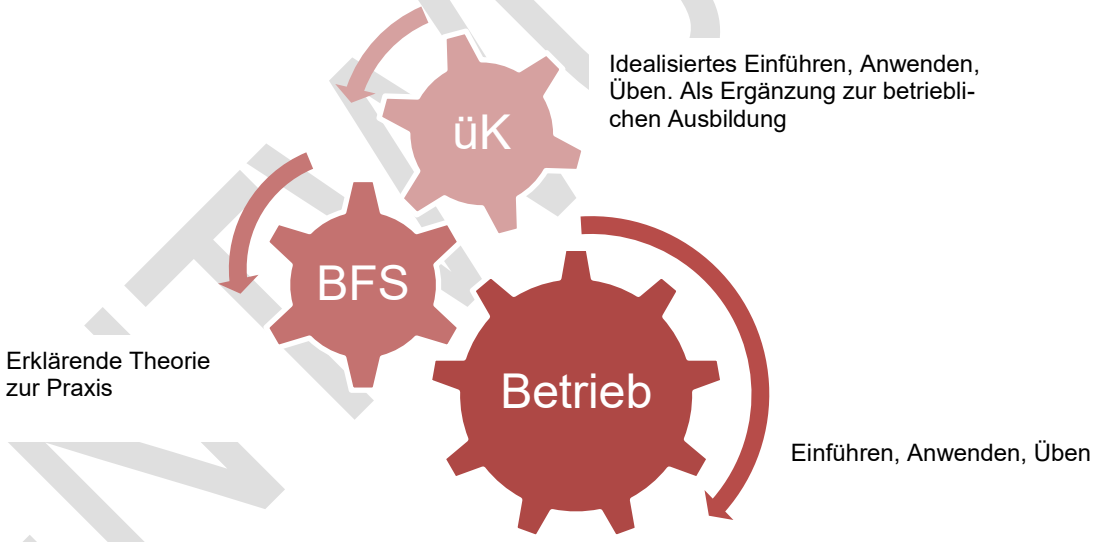
2.4. Zusammenarbeit der Lernorte

Koordination und Kooperation der Lernorte (bezüglich Inhalte, 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 Berufskenntnissen, 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.

ENTWURF

3. Qualifikationsprofil

Das Qualifikationsprofil beschreibt das Berufsbild sowie die zu erwerbenden Handlungskompetenzen und das Anforderungsniveau des Berufes. Es zeigt auf, über welche Qualifikationen eine Mediamatikerin oder ein Mediamatiker 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

Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ sind vielseitige Fachpersonen im Bereich der Medienproduktion. Sie entwickeln und produzieren Medienprodukte, konzipieren Marketing- und Kommunikationsmassnahmen und kombinieren dabei gestalterische, technische und kommunikative Kompetenzen. In ihrem Berufsalltag treten sie als starke Teamplayer auf und beraten Auftraggebende kompetent während des gesamten Projekts.

Arbeitsgebiet

Mediamatikerin, Mediamatiker EFZ ist ein Beruf der Informations- und Kommunikationstechnologie-Branche (ICT-Branche). Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ arbeiten in Unternehmen verschiedener Branchen und Grössen. In grösseren Unternehmen sind sie typischerweise in Marketing- und Kommunikationsabteilungen tätig, während sie in kleineren Betrieben ein breiteres Aufgabenspektrum abdecken und für die gesamte Palette der Marketing- und Kommunikationsaktivitäten tätig sein können. Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ sind in jeder Organisation mit kontinuierlichem Kommunikationsbedarf gefragt – von Behörden über Produktionsbetriebe bis hin zu Dienstleistungsunternehmen. Um der Heterogenität der Betriebe Rechnung zu tragen, wird im Rahmen der Ausbildung eine bestimmte Anzahl Handlungskompetenzen flexibel gewählt.

Die Zielgruppen ihrer Arbeit sind vielfältig: Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ arbeiten mit externen Auftraggebenden im Rahmen der öffentlichen Kommunikation oder des Produktverkaufs zusammen. Intern sind sie in ihre Teams eingebettet und kooperieren mit Fachpersonen anderer Abteilungen wie Informatik, Marketing oder Kommunikation. Die typischen Medienprodukte umfassen digitale Medien wie Videos, Fotos, Websites, grafische Elemente oder Social-Media-Inhalte, aber auch Printprodukte wie Plakate, Flyer und Kataloge.

Wichtigste Handlungskompetenzen

Die Kernkompetenz von Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ ist die Gestaltung und Umsetzung multimedialer Inhalte für verschiedene Zielgruppen und Kommunikationskanäle. Dabei setzen sie ihr ausgeprägtes Gespür für Design und Zielgruppenansprüche ein.

Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ sorgen dafür, dass Medienprodukte wirksam veröffentlicht oder kommuniziert werden. Dazu entwickeln sie Kommunikations- und Marketingmassnahmen und setzen diese um. Es gelingt ihnen, Botschaften zielgruppengerecht zu formulieren und für die vorgesehenen Kanäle aufzubereiten. Im Umgang mit ICT-Mitteln, wie zum Beispiel Designprogramm, sind sie versiert. So nutzen sie etwa die Funktionalitäten von Content-Management-Systemen (CMS), um Websites oder Anwendungen zu bewirtschaften.

Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ führen Projekte durch, vom Erstkontakt mit Auftraggebenden bis zum erfolgreichen Abschluss. Dabei sind ihre Kommunikationsfähigkeiten zentral. Sie klären die Bedürfnisse, präsentieren Ergebnisse, klären offene Fragen und übergeben schliesslich das fertige Produkt.

Berufsausübung

Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ arbeiten in hohem Masse selbstorganisiert. Sie arbeiten im Team wie auch selbständig. An der Schnittstelle zwischen Technik, Gestaltung und Kommunikation vermitteln sie

ENTWURF

zwischen den beteiligten Akteuren und stellen sicher, dass komplexe Fachinformation in eine kundengerechte Sprache übersetzt wird.

Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ arbeiten hauptsächlich im Büro, wobei sie für Film- oder Fotoaufnahmen auch extern tätig sind. Der regelmässige Austausch mit Auftraggebenden sowie mit anderen Fachabteilungen prägt den Berufsalltag. Sie setzen Kommunikations- und Kollaborationsmittel gezielt ein, um die Zusammenarbeit optimal zu gestalten. Sie sind sich dabei der Vielfalt und Diversität der beteiligten Personen bewusst.

Von Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ wird ein hohes Mass an Flexibilität gefordert, um mit verschiedenen Kundenbedürfnissen, Deadlines oder gleichzeitig stattfindenden Projekten umzugehen. Sie sind es sich gewohnt, kritisches Feedback aufzunehmen und Prozesse iterativ zu gestalten.

Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ sind die kreativen Köpfe in ihren Teams und Betrieben. So setzen sie verschiedenste Methoden und Techniken ein, um Ideen zu entwickeln. Ob Erklärvideo, Podcast oder Printflyer – jedes Medienprodukt erzählt eine spannende Geschichte.

Die digitale Welt entwickelt sich in hohem Tempo stetig weiter. Mit ihrer Neugierde und Offenheit setzen sich Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ laufend mit Trends und Innovationen in ihrem Arbeitsbereich auseinander. Gleichzeitig sind sie sich auch kritischer Aspekte neuer Technologien bewusst und reflektieren deren Einsatz und Nutzen sorgfältig.

Bedeutung des Berufes für Gesellschaft, Wirtschaft, Natur und Kultur

Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ leisten einen wichtigen Beitrag zur digitalen Transformation in Wirtschaft und Gesellschaft. Sie tragen durch die professionelle Gestaltung und Produktion multimedialer Inhalte zur Verbreitung von Wissen bei und fördern die gesellschaftliche Teilhabe. Sie stärken die Wettbewerbsfähigkeit von Betrieben, indem sie diese bei der Unternehmenskommunikation sowie bei der nachhaltigen Präsentation ihrer Produkte und Dienstleistungen unterstützen. Durch digitale Medien und umweltbewusste Produktionsmethoden (green production) tragen sie zur Ressourcenschonung und Nachhaltigkeit bei. Kulturell bereichern sie die Vermittlung von Inhalten und machen diese durch digitale Formate breiter zugänglich. Ihr Beruf vereint technisches Know-how mit kreativer Gestaltungskompetenz und ist unverzichtbar für die digitalisierte Arbeits- und Lebenswelt.

Allgemeinbildung

Die Allgemeinbildung beinhaltet grundlegende Kompetenzen zur Orientierung im persönlichen Lebenskontext und in der Gesellschaft sowie zur Bewältigung von privaten und beruflichen Herausforderungen.

ENTWURF

3.2. Übersicht der Handlungskompetenzen

↓ Handlungskompetenzbereiche		Handlungskompetenzen →				
a	**Realisieren von Medienprodukten**	**a1** Bildwelten für Medienprodukte entwickeln und gestalten	**a2** Videoinhalte produzieren	**a3** Digitale Benutzeroberflächen für Websites oder Applikationen gestalten	**a4** Grafische Produkte gestalten und für die Produktion aufbereiten	**a5** Bewegte Gestaltungselemente erstellen und in Medienprodukte integrieren
b	**Entwickeln und Umsetzen von Marketing- oder Kommunikationsmassnahmen**	**b1** Marketing- oder Kommunikationsmassnahmen definieren und koordinieren	**b2** Marketing- oder Kommunikationskanäle bewirtschaften	**b3** Nutzungsdaten analysieren und interpretieren	**b4** Social-Media-Kanäle aufbauen und moderieren	
c	**Anwenden von ICT-Mitteln**	**c1** ICT-Mittel für die eigene Arbeitsplatzumgebung einrichten	**c2** Innovative ICT-Mittel prüfen und einführen	**c3** Medien- und Auftragsdaten archivieren und dabei Datenschutz sowie Datensicherheitsvorgaben einhalten	**c4** Content-Management-Systeme bewirtschaften	**c5** Benutzerinnen und Benutzer bei der Nutzung von ICT-Mitteln unterstützen
d	**Realisieren von Mediamatik-Projekten**	**d1** Bedürfnisse von Auftraggebenden für Mediamatik-Projekte abklären	**d2** Mediamatik-Projekte planen	**d3** Fortschritt von Mediamatik-Projekten überprüfen	**d4** Zwischenergebnisse von Mediamatik-Projekten den Auftraggebenden präsentieren und bei Bedarf die Planung anpassen	**d5** Medienprodukte den Auftraggebenden übergeben und Projekte abschliessen

Der Aufbau der Handlungskompetenzen b1-b3, c1-c3 sowie der Handlungskompetenzbereich d ist für alle Lernenden verbindlich.

Der Aufbau von 5 Handlungskompetenzen aus dem Handlungskompetenzbereich a, b4, c4 und c5 ist verbindlich.

3.3. Anforderungsniveau des Berufes

Das Anforderungsniveau des Berufes ist im Bildungsplan mit den zu den Handlungskompetenzen zählenden Leistungszielen und Modulen an den drei Lernorten weiter beschrieben. Zusätzlich zu den Handlungskompetenzen wird die Allgemeinbildung gemäss Verordnung des SBFI vom 9. April 2025 über Mindestvorschriften für die Allgemeinbildung in der beruflichen Grundbildung vermittelt (SR 412.101.241).

ENTWURF

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.

HK-Bereich a: Realisieren von Medienprodukten

Handlungskompetenz a1: Bildwelten für Medienprodukte entwickeln und gestalten

Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ entwickeln und gestalten Bildwelten für Medienprodukte, um Kommunikationsziele visuell zu unterstützen und eine wirkungsvolle, zielgruppengerechte Botschaft zu vermitteln.

Sie recherchieren visuelle Trends sowie Inspirationsquellen, entwickeln auf Grundlage des Briefings ein stimmiges Bildkonzept und stimmen dieses mit den Auftraggebenden ab. Anhand des Konzepts planen sie die fotografische Umsetzung, erstellen die Aufnahmen und stellen sicher, dass alle rechtlichen Vorgaben eingehalten sind. Sie bearbeiten das Bildmaterial so, dass es effizient für verschiedene Kanäle aufbereitet werden kann. Während des gesamten Prozesses kommunizieren sie klar mit allen Beteiligten und gehen mit einer professionellen, offenen und empathischen Haltung auf deren Anliegen ein.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
a1.1 Sie recherchieren visuelle Trends und Inspirationsquellen (z. B. in Social Media, Fachportalen oder bei Mitbewerbern) und analysieren deren Relevanz im Hinblick auf Zielgruppe und Verwendungszweck. (K4)	**800** Gestaltungsprinzipien gezielt anwenden	**269** Fotografieprojekt realisieren
a1.2 Sie entwickeln ein Bildkonzept (z.B. Moodboard, Lichtskizze) gemäss Briefing, abgestimmt auf Kommunikationsziel, Stilrichtung, Verwendungszweck und bestehendes CI/CD. (K5)	**801** Grundgesetze der Farbenlehre technisch und gestalterisch anwenden	**806** Story mittels Bewegtbildmedien erstellen
a1.3 Sie planen die fotografische Umsetzung, wählen geeignete Motive, Aufnahmesituationen und Lichtquellen gemäss Konzept und treffen technische sowie organisatorische Vorbereitungen. Sie berücksichtigen bei der Planung ökologische Aspekte, verwenden Ressourcen effizient und treffen Massnahmen zur Reduktion des CO_2-Fussabdrucks. (K4)	**802** Typografie gezielt einsetzen	**276** Medien für eine Marketingaktion erstellen
a1.4 Sie richten die Kamera und den Aufnahmeort ein und setzen gestalterische Prinzipien (z. B. Perspektive, Komposition, Lichtführung) situationsgerecht um. (K4)	**264** Digitale Medienproduktionen vorbereiten	
	265 Digitale Fotografien produzieren	
	807 Botschaften und Geschichten entwickeln (Storytelling)	

EFZ

a1.5 Sie erstellen fotografische Aufnahmen im Studio oder on Location unter Berücksichtigung des Bildkonzepts sowie gestalterischer und technischer Anforderungen. (K4) **a1.6** Sie bearbeiten Bildmaterial mit geeigneter Software, indem sie Anpassungen (z. B. Belichtung, Farbkorrekturen, Optimierungen, Retuschen) gemäss Verwendungszweck und Qualitätsvorgaben vornehmen. (K3) **a1.7** Sie überprüfen, ob das verwendete oder erstellte Bildmaterial rechtlichen und ethischen Vorgaben entspricht, insbesondere hinsichtlich Urheberrechts, Persönlichkeitsrechten, Lizenzen und Nutzungsrechte. (K4) **a1.8** Sie integrieren erstellte oder bearbeitete Fotos sinnvoll in ein bestehendes Medienprodukt (z. B. Website, Social-Media-Beitrag, Broschüre), abgestimmt auf Format, Kanal und Zielgruppe. (K3) **a1.9** Sie exportieren, dokumentieren und übergeben das Bildmaterial in geeigneten Formaten und Auflösungen an interne oder externe Stellen zur weiteren Verwendung. (K3)	**805** Mittels Storytelling Filminhalte entwickeln **275** Gestaltungsentwürfe entwickeln und präsentieren	

Handlungskompetenz a2: Videoinhalte produzieren

Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ produzieren Videoinhalte für verschiedene Medien. Dabei vermitteln sie eine zielgruppengerechte Botschaft und tragen zu den betrieblichen Kommunikationszielen bei.

Sie entwickeln auf Grundlage von Recherche und Briefing ein umfassendes Videokonzept. Auf dieser Basis planen sie die Dreharbeiten im Detail und erstellen eine Disposition. Sie berücksichtigen dabei technische, rechtliche wie auch ökologische Aspekte. Am Drehort richten sie Kamera, Licht und Ton ein und nehmen das Material auf, wobei sie bei unvorhergesehenen Ereignissen lösungsorientiert und professionell improvisieren. In der Postproduktion führen sie Schnitt sowie Montage durch, ergänzen das Video mit Elementen wie Grafiken oder Musik und nehmen die technische Nachbearbeitung vor. Abschliessend bereiten sie das Videomaterial für verschiedene Formate und Kanäle auf und übergeben es für die Veröffentlichung. Während des gesamten Prozesses handeln sie verantwortungsbewusst, z. B. in Bezug auf eine nachhaltige Videoproduktion oder eine gewissenhafte Datenverwaltung.

Leistungsziele Betrieb	**Module Berufsfachschule**	**Module überbetrieblicher Kurs**
a2.1 Sie recherchieren visuelle und inhaltliche Trends im Bereich Video und Bewegtbild, analysieren deren Wirkung und leiten daraus geeignete Ansätze für die eigene Produktion ab. (K5)	**800** Gestaltungsprinzipien gezielt anwenden	**808** Einfacher Content mittels Mobile-Production erstellen

a2.2 Sie interpretieren oder erstellen ein Videokonzept gemäss Briefing (z. B. Exposee, Drehbuch, Treatment, Storyboard) unter Berücksichtigung von Zielsetzung, Storytelling, Bildsprache, Stilrichtung, Verwendungszweck, Plattform und bestehendem CI/CD. (K5) **a2.3** Sie klären Drehorte, Zeitaufwand, technisches Setup und benötigte Ressourcen ab und erstellen eine Disposition (z. B. Shotlist, Drehplan). Sie berücksichtigen bei der Planung ökologische Aspekte, verwenden Ressourcen effizient und treffen Massnahmen zur Reduktion des CO_2-Fussabdrucks. (K3) **a2.4** Sie klären rechtliche Grundlagen, holen bei Bedarf Drehbewilligungen ein (z. B. für Drohne, öffentliche Orte) und bereiten notwendige Dokumente (z. B. Einverständniserklärungen) vor. (K3) **a2.5** Sie bereiten den Drehort technisch und gestalterisch vor, indem sie Licht, Set, Ton-Setup und Ausstattung so einrichten, dass die gewünschte Bildwirkung erzielt wird. (K4) **a2.6** Sie richten Kamera und Aufnahmetechnik gemäss Set korrekt ein (z. B. Weissabgleich, Blende, ISO, Verschlusszeit, Brennweite, Mikrofoneinsatz) und passen die Einstellungen an Licht, Drehort und gestalterische Vorgaben an. (K3) **a2.7** Sie nehmen Bild- und Tonmaterial (z. B. Interviews, Szenen, B-Roll) unter Berücksichtigung gestalterischer, technischer und rechtlicher Vorgaben auf. (K3) **a2.8** Sie nehmen vor Ort eine Qualitätsprüfung der Rohdaten vor und sichern diese. (K4) **a2.9** Sie sichten das aufgezeichnete Bild- und Tonmaterial, treffen eine Auswahl und führen Schnitt und Montage durch. (K3) **a2.10** Sie integrieren visuelle Assets (z. B. generative KI-Bilder, Animationen) und ergänzen das Material mit Texten, Grafiken, Musik, Soundeffekten oder Voice-Over. (K3)	**801** Grundgesetze der Farbenlehre technisch und gestalterisch anwenden **802** Typografie gezielt einsetzen **264** Digitale Medienproduktionen vorbereiten **267** Digitale Audioaufnahmen produzieren **804** Filmaufnahmen nachbearbeiten **807** Botschaften und Geschichten entwickeln (Storytelling) **268** Filmaufnahmen realisieren **805** Mittels Storytelling Filminhalte entwickeln **275** Gestaltungsentwürfe entwickeln und präsentieren	**806** Story mittels Bewegtbildmedien erstellen **276** Medien für eine Marketingaktion erstellen

ENTW

a2.11 Sie führen die technische Nachbearbeitung durch (z. B. Color Grading, Sound-Mixings, Mastering) und passen Inhalte an unterschiedliche Plattformformate an (z. B. Cut-Downs, Sprachfassungen). (K3) **a2.12** Sie exportieren, archivieren und dokumentieren das finale Videomaterial in geeigneten Formaten (z. B. MP4, Apple ProRes**,** falls nötig, inkl. SRT-Untertitel-Dateien) und übergeben es zur Veröffentlichung oder Weiterverarbeitung an interne oder externe Stellen. (K3)		

Handlungskompetenz a3: Digitale Benutzeroberflächen für Websites oder Applikationen gestalten

Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ gestalten digitale Benutzeroberflächen für Webseiten und Applikationen, um eine intuitive Nutzerführung und ein positives Nutzungserlebnis (User Experience) sicherzustellen.

Sie analysieren die Zielgruppe sowie den Nutzungskontext, recherchieren Lösungen und entwickeln passende Navigations- und Inhaltsstrukturen. Dabei berücksichtigen sie durchgehend Usability, Nutzerbedürfnisse, Zugänglichkeit und Barrierefreiheit. Sie gestalten die Benutzeroberfläche, erstellen interaktive Prototypen und führen anschliessend Nutzertests durch. Sie nehmen Optimierungen vor und bereiten den Prototypen schliesslich technisch und gestalterisch für die Umsetzung auf. Bei allen Arbeitsschritten stellen sie die Einhaltung rechtlicher und ethischer Vorgaben sicher und agieren als kommunikative Schnittstelle zwischen Gestaltung und Entwicklung. Beim Erstellen achten sie auf digitale Effizienz, um Ladezeiten gezielt zu optimieren und damit den Energieverbrauch der Anwendung zu senken.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
a3.1 Sie analysieren die Zielgruppe und den Nutzungskontext einer digitalen Benutzeroberfläche (z. B. Website, App, Interface) anhand eines Briefings und leiten daraus zentrale Anforderungen ab. (K5) **a3.2** Sie recherchieren bestehende Web- und UI-Lösungen, bewerten deren Nutzerführung, visuelle Gestaltung und Funktionen und leiten daraus Inspirationen und Empfehlungen ab. (K5) **a3.3** Sie entwickeln Navigations- und Inhaltsstrukturen, inklusive grundlegender Layouts (z. B. Wireframes) unter Berücksichtigung von Usability, Barrierefreiheit und Nutzerbedürfnissen. (K4)	**800** Gestaltungsprinzipien gezielt anwenden **801** Grundgesetze der Farbenlehre technisch und gestalterisch anwenden **802** Typografie gezielt einsetzen **803** Vektordaten bearbeiten und erstellen **810** UX/UI-Design nutzungsorientiert abbilden **811** Benutzeroberflächen gestalten	**812** Design einer bestehenden Website überarbeiten **276** Medien für eine Marketingaktion erstellen

ENTWURF

a3.4 Sie gestalten Benutzeroberflächen (UI) unter Anwendung gestalterischer Prinzipien (z. B. Farbklima, Typografie, visuelle Hierarchie) und im Einklang mit bestehenden Designsystemen oder Styleguides. (K3) **a3.5** Sie erstellen interaktive Prototypen mit geeigneten Tools und bereiten diese für interne oder externe Tests vor. (K4) **a3.6** Sie führen einfache Nutzertests durch, analysieren die Rückmeldungen und leiten daraus gestalterische Optimierungen ab. (K4) **a3.7** Sie integrieren bei der Gestaltung Anforderungen an Zugänglichkeit und Barrierefreiheit (Accessibility) sowie aktuelle Standards zur mobilen Nutzung und responsiven Darstellung. (K3) **a3.8** Sie recherchieren und beurteilen, ob verwendete oder gestaltete UI-Elemente (z. B. Icons, Bilder, Illustrationen, Fonts) den rechtlichen und ethischen Vorgaben entsprechen, insbesondere im Hinblick auf Urheberrecht, Lizenzen und Nutzungsrechte. (K3) **a3.9** Sie dokumentieren und bereiten den Prototypen technisch und gestalterisch auf, sodass dieser an externe Fachpersonen (z. B. Developer, Agenturen) zur Umsetzung übergeben werden kann. (K3) **a3.10** Sie begleiten die Umsetzung als Schnittstelle zwischen Gestaltung und Entwicklung, geben Feedback zu Zwischenschritten und unterstützen bei der Qualitätssicherung bis zur Publikation. (K4) **a3.11** Sie setzen Anforderungen an die digitale Effizienz bei der Gestaltung um, so dass Ladezeiten sowie Dateigrössen von Webseiten, Apps und Animationen sowie der dazu benötigte Energieverbrauch reduziert werden. (K3)	**807** Botschaften und Geschichten entwickeln (Storytelling) **398** Interaktive Prototypen erstellen **275** Gestaltungsentwürfe entwickeln und präsentieren	

Handlungskompetenz a4: Grafische Produkte gestalten und für die Produktion aufbereiten

Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ gestalten grafische Produkte, wie Flyer, Plakate, Broschüren, Banner, Infografik, Logos, Icons oder Piktogramme. Damit gelingt es ihnen, Kommunikationsbotschaften visuell ansprechend und zielgruppengerecht darzustellen.

Sie analysieren die Anforderungen eines grafischen Designprodukts, recherchieren visuelle Trends und entwickeln daraus erste gestalterische Ideen. Anschliessend gestalten sie das Designprodukt nach typografischen sowie gestalterischen Grundsätzen. Auch einfache grafische Elemente wie Logos und Icons gestalten sie so, dass diese konsistent und effizient für verschiedene Medienprodukte wiederverwendet werden können. Die Einhaltung betrieblicher, rechtlicher und ethischer Vorgaben

überprüfen sie laufend. Schliesslich überarbeiten sie das Design iterativ auf Basis von Feedback, bereiten die finalen Daten technisch korrekt für die Produktion auf und übergeben diese an die zuständigen Stellen. Durch die sorgfältige Aufbereitung der Druckdaten stellen sie eine einwandfreie Produktion sicher und tragen dazu bei, Materialabfall zu vermeiden. Bei der Produktion von grafischen Produkten berücksichtigen sie Ansätze von Green Production.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
a4.1 Sie analysieren die Anforderungen an ein grafisches Designprodukt (z. B. Flyer, Plakat, Broschüre, Logo), klären Zielgruppe, Kommunikationsziel, Einsatzmedium und leiten anhand eines Briefings die gestalterischen Anforderungen ab. (K5) **a4.2** Sie recherchieren visuelle Trends und vergleichbare Medienprodukte und entwickeln gestalterische Ideen für das geplante Produkt. Dabei wenden sie geeignete Kreativitätstechniken (z. B. Moodboards, Mindmaps, Skizzen) an. (K5) **a4.3** Sie wählen geeignete Software und technische Projekteinstellungen, abgestimmt auf Produkttyp und Produktionsweg (z. B. Format, Anschnitt, Farbprofil, Auflösung, Schriften, Gestaltungsraster). (K4) **a4.4** Sie gestalten das Designprodukt unter Berücksichtigung von gestalterischen und typografischen Grundsätzen (z. B. visuelle Hierarchie, Weissraum, Farbklima, Textbildverhältnis). (K3) **a4.5** Sie wählen, generieren oder entwickeln einfache grafische Elemente (z. B. Logos, Icons, Illustrationen, Infografiken) selbst und integrieren diese passend zur gestalterischen Aufgabe in das jeweilige Medienprodukt. (K4) **a4.6** Sie wenden bestehende Gestaltungsvorgaben an, z. B. Corporate Design, Styleguides oder markenspezifische Layoutregeln. (K3) **a4.7** Sie überprüfen, ob das verwendete oder erstellte grafische Material den rechtlichen und ethischen Vorgaben entspricht, insbesondere hinsichtlich Urheberrechts, Lizenzen und Persönlichkeitsrechten. (K3) **a4.8** Sie klären bei der Umsetzung von grafischen Produkten ressourcenschonende und nachhaltige Produktions- und Printverfahren ab. (K3)	**800** Gestaltungsprinzipien gezielt anwenden **801** Grundgesetze der Farbenlehre technisch und gestalterisch anwenden **802** Typografie gezielt einsetzen **803** Vektordaten bearbeiten und erstellen **272** Printprodukte entwerfen und umsetzen **807** Botschaften und Geschichten entwickeln (Storytelling) **275** Gestaltungsentwürfe entwickeln und präsentieren	**276** Medien für eine Marketingaktion erstellen

ENTW

a4.9 Sie setzen bestehende grafische Elemente (z. B. Logos, Icons, Infografiken) gezielt und mediengerecht ein und passen diese bei Bedarf an das gewählte Format, Medium oder Layout an. (K3) **a4.10** Sie überprüfen die Gestaltung auf Konsistenz, Zielgruppenansprache und Lesbarkeit und überarbeiten sie iterativ auf Basis von Feedback. (K4) **a4.11** Sie bereiten die finalen Daten technisch korrekt auf, inklusive aller nötigen Parameter für die Produktion (z. B. Farbprofile, Druckmarken, Beschnitt, Bildauflösung). (K3) **a4.12** Sie übergeben die finalen Daten an interne oder externe Stellen (z. B. Produktionspartnern, Agenturen oder Kundschaft) und prüfen das Endprodukt auf Übereinstimmung mit den Anforderungen. (K4)		

Handlungskompetenz a5: Bewegte Gestaltungselemente erstellen und in Medienprodukte integrieren

Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ erstellen und integrieren bewegte Gestaltungselemente, um die visuelle Kommunikation zu verstärken und die Nutzerinteraktion in digitalen Medien zu verbessern.

Sie analysieren die gestalterischen Anforderungen der geplanten Animation und entwickeln daraus ein passendes Konzept mit Storyboard oder Skizzen. Grafische Elemente wie Logos oder Icons bereiten sie für die Animation auf. Anschliessend erstellen sie einfache 2D-Animationen, indem sie grafische Elemente mit passendem Timing und Effekten in Bewegung setzen. Sie integrieren bei Bedarf Tonspuren, bereiten die Animation auf und stellen diese in Absprache mit beteiligten Fachpersonen zur Weiterverarbeitung bereit. Die Einhaltung betrieblicher, rechtlicher sowie ethischer Vorgaben überprüfen sie laufend. Zudem optimieren sie die Animationen technisch auf eine minimale Dateigrösse, um den Ressourcenverbrauch zu senken.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
a5.1 Sie analysieren die Zielsetzung, Zielgruppe und den Einsatzkontext einer geplanten Animation (z. B. in einem Video, Webinterface oder Social-Media-Beitrag) und leiten daraus gestalterische Anforderungen ab. (K5) **a5.2** Sie erstellen ein Animationskonzept inkl. Storyboard oder Skizze, basierend auf einem Briefing und in Abstimmung mit den kommunikativen und technischen Anforderungen. (K5)	**800** Gestaltungsprinzipien gezielt anwenden **801** Grundgesetze der Farbenlehre technisch und gestalterisch anwenden **802** Typografie gezielt einsetzen	**806** Story mittels Bewegtbildmedien erstellen **276** Medien für eine Marketingaktion erstellen

a5.3 Sie bereiten grafische Elemente (z. B. Icons, Logos, Illustrationen) so auf, dass sie für eine spätere Animation geeignet sind – z. B. durch Ebenen Beschriftung, Pfadoptimierung und Dateiexport im richtigen Format. (K3) **a5.4** Sie erstellen oder generieren einfache 2D-Animationen (z. B. von Icons, Logos, Texten oder Illustrationen) mit geeigneten digitalen Tools und setzen grafische Elemente gezielt in Bewegung – unter Berücksichtigung von Plattform, Nutzungskontext und Zielgruppe. (K3) **a5.5** Sie überprüfen, ob die verwendeten oder erstellten Assets rechtlichen und ethischen Vorgaben entsprechen, insbesondere hinsichtlich Urheberrechts und Persönlichkeitsrechten. (K3) **a5.6** Sie gestalten Bewegungsabläufe mit Keyframes, Übergängen, Effekten und passendem Timing (z. B. Ease-In, Looping, Pacing) in gängiger Animationssoftware. (K3) **a5.7** Sie integrieren bei Bedarf Tonspuren (z. B. Musik, Soundeffekte) und passen diese in Lautstärke, Rhythmus und Stimmung an das visuelle Erscheinungsbild an. (K3) **a5.8** Sie bereiten Animationen technisch auf, unter Berücksichtigung von Performance, Dateigrösse, Kompatibilität und der Einbettung in verschiedene Medienplattformen (z. B. Web, Video, UI). (K3) **a5.9** Sie stellen die Animation zur Weiterverarbeitung bereit und stimmen sich mit beteiligten Fachpersonen (z. B. Developer, Motion Designer, UI/UX-Team, Videoproducer) zur Einbettung und Verwendung ab. (K3)	**264** Digitale Medienproduktionen vorbereiten **803** Vektordaten bearbeiten und erstellen **267** Digitale Audioaufnahmen produzieren **296** Inhalte animieren für Film, Web und Motiondesign **807** Botschaften und Geschichten entwickeln (Storytelling) **805** Mittels Storytelling Filminhalte entwickeln **266** Animationsprojekte realisieren **275** Gestaltungsentwürfe entwickeln und präsentieren	

ENTWURF

HK-Bereich b: Entwickeln und Umsetzen von Marketing- oder Kommunikationsmassnahmen

Handlungskompetenz b1: Marketing- oder Kommunikationsmassnahmen definieren und koordinieren

Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ definieren und koordinieren Marketing- oder Kommunikationsmassnahmen, um Marketingstrategien operativ umzusetzen.

Sie interpretieren bestehende Marketingkonzepte und leiten daraus geeignete Kommunikations- und Planungsmassnahmen ab. Sie koordinieren die Massnahmen präzise mit allen beteiligten Fachpersonen und präsentieren ihre Vorschläge professionell und überzeugend, auch auf Englisch. Feedback nehmen sie konstruktiv auf, um die Massnahmen anschliessend zu optimieren. Sie planen die Massnahmen so, dass das Budget zielgerichtet eingesetzt und die gewünschte Zielgruppe erreicht wird.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
b1.1 Sie interpretieren bestehende Marketingkonzepte und wählen eine geeignete Kommunikationsstrategie in Bezug auf Zielgruppe und Zielsetzung aus. (K4) **b1.2** Sie definieren geeignete Marketing-Kommunikations- und Planungsmassnahmen (z. B. Social-Media-Kampagne, Newsletter, Event, Flyer, Landingpage, Online-Ads) gemäss den vorgegebenen Zielen. (K4) **b1.3** Sie stimmen die Massnahmen mit Fachpersonen und Auftraggebenden ab (z. B. im Rahmen eines Briefings). (K3) **b1.4** Sie präsentieren den Auftraggebenden die Vorschläge für Marketing- und Kommunikationsmassnahmen mithilfe geeigneter Präsentationstools überzeugend. (K3) **b1.5** Sie nehmen Rückmeldungen konstruktiv auf und nutzen sie zur Optimierung der Massnahmen. (K3) **b1.6** Sie präsentieren Kommunikations- oder Marketingmassnahmen auf Englisch. (K3)	**278** Den Markt analysieren und strategische Ziele ableiten **279** Marketingkonzept entwickeln und präsentieren **272** Printprodukte entwerfen und umsetzen **807** Botschaften und Geschichten entwickeln (Storytelling) **280** Analoge und digitale Marketingprodukte konzipieren	

ENTW

Handlungskompetenz b2: Marketing- oder Kommunikationskanäle bewirtschaften

Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ bewirtschaften Marketing- oder Kommunikationskanäle, um geplante Inhalte zielgruppengerecht und qualitativ einwandfrei zu veröffentlichen.

Sie erstellen zielgruppengerechte Texte für einen Kommunikationskanal und veröffentlichen diese. Ausserdem veröffentlichen sie Medienprodukte wie Bilder oder Videos. Sie reagieren mit verständlichen und sprachlich korrekten Antworten auf Rückmeldungen, bei Bedarf auch auf Englisch. Durch die gezielte und geplante Kommunikation stellen sie eine hohe Relevanz der Inhalte sicher.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
b2.1 Sie erstellen verständliche und sprachlich korrekte Texte und/oder Antworten auf einem Kommunikationskanal (z. B. Website, Blog). (K4) **b2.2** Sie veröffentlichen verschiedene Medienprodukte (z. B. Text, Bild, Animation, Video) auf einem Kommunikationskanal (z. B. Social Media, Website, Out Of Home). (K3) **b2.3** Sie erstellen verständliche und sprachlich korrekte Texte und Antworten auf Englisch. (K4)	**370** Mit verschiedenen Anspruchsgruppen in einer Fremdsprache kommunizieren **373** Mit Stakeholdern in einer Fremdsprache kommunizieren **268** Filmaufnahmen realisieren **281** Marketing- und Kommunikationskanäle aufbauen und bewirtschaften **282** Marketingkennzahlen auswerten und Inhalte für die betriebliche Kommunikation aufbereiten	

Handlungskompetenz b3: Nutzungsdaten analysieren und interpretieren

Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ analysieren und interpretieren Nutzungsdaten, um die Wirkung von Marketingmassnahmen zu bewerten und datengestützte Optimierungen abzuleiten.

Sie überwachen die Performance von Beiträgen mit geeigneten Analysetools und erheben relevante Nutzungsdaten. Anschliessend bereiten sie die Auswertungen für die Auftraggebenden verständlich auf und leiten daraus konkrete Optimierungspotenziale ab. Durch ihre datengestützten Analysen stellen sie sicher, dass Marketingbudgets gezielt auf die wirksamsten Kanäle und Inhalte konzentriert werden.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
b3.1 Sie überwachen die Performance von Beiträgen mit geeigneten Analysetools (z. B. Social-Media-Analytics, Webstatistiken). (K4) **b3.2** Sie bereiten Auswertungen (z. B. Dashboard, KPI's) der Kommunikations- und Marketingprodukte für Auftraggebende auf. (K3) **b3.3** Sie leiten aus Auswertungen Optimierungspotenziale für die Kommunikationsmassnahmen und/oder Medienprodukte ab. (K5)	**280** Analoge und digitale Marketingprodukte konzipieren **281** Marketing- und Kommunikationskanäle aufbauen und bewirtschaften **282** Marketingkennzahlen auswerten und Inhalte für die betriebliche Kommunikation aufbereiten	

Handlungskompetenz b4: Social-Media-Kanäle aufbauen und moderieren

Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ bauen Social-Media-Kanäle zielgerichtet auf und nutzen diese zur wirkungsvollen Kommunikation mit unterschiedlichen Anspruchsgruppen.

Sie definieren auftragsbezogen geeignete Kanäle, richten diese fachgerecht ein und publizieren Inhalte wie Texte, Bilder, Animationen oder Filme. Sie bewirtschaften die Kanäle strukturiert, planen Beiträge, klären Verantwortlichkeiten und moderieren Kommentare sowie Diskussionen konstruktiv. Inhalte publizieren und moderieren sie auch auf Englisch. Dabei handeln sie verantwortungsbewusst, kommunikativ und reflektiert, wahren einen professionellen Umgangston und berücksichtigen rechtliche Rahmenbedingungen. Auf kritische Rückmeldungen und wechselnde Anforderungen reagieren sie souverän und lösungsorientiert.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
b4.1 Sie definieren entsprechend einem Auftrag geeignete Social-Media-Kanäle. (K3) **b4.2** Sie bauen einen Social-Media-Kanal auf. (K5) **b4.3** Sie publizieren verschiedene Inhalte auf einem Social-Media-Kanal (z. B. Text, Bild, Animation, Film). (K3) **b4.4** Sie bewirtschaften einen Social-Media-Kanal in Bezug auf Inhalte, Verantwortlichkeiten und Beiträge. (K3) **b4.5** Sie moderieren Beiträge und begleiten Diskussionen konstruktiv. (K4)	**370** Mit verschiedenen Anspruchsgruppen in einer Fremdsprache kommunizieren **229** Wirkungsvoll kommunizieren und moderieren **281** Marketing- und Kommunikationskanäle aufbauen und bewirtschaften	

ENTWURF

b4.6 Sie publizieren und moderieren Beiträge auf Englisch. (K4)	**282** Marketingkennzahlen auswerten und Inhalte für die betriebliche Kommunikation aufbereiten	

HK-Bereich c: Anwenden von ICT-Mitteln

Handlungskompetenz c1: ICT-Mittel für die eigene Arbeitsplatzumgebung einrichten

Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ richten ihre eigenen ICT-Arbeitsmittel ein und wenden diese an, um eine persönliche, effiziente und sichere Arbeitsumgebung zu gewährleisten.

Sie installieren die benötigte Anwendungssoftware technisch korrekt und konfigurieren diese oder die Verbindungen zu Clouddiensten/Webplattformen nach individuellen Bedürfnissen. Sie erstellen eine logische Ablagestruktur für ihre Daten, um eine strukturierte und exakte Arbeitsweise sicherzustellen. Ihre Arbeitsmittel setzen sie während des gesamten Arbeitsprozesses fachgerecht und verantwortungsbewusst ein. Durch die korrekte Konfiguration und die strukturierte Datenablage steigern sie ihre persönliche Arbeitseffizienz. Zudem achten sie auf einen ressourcenschonenden Umgang mit ihren Geräten, indem sie diese bei Nichtgebrauch korrekt herunterfahren und den Stromverbrauch aktiv reduzieren.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
c1.1 Sie setzen die im Betrieb verwendeten ICT-Arbeitsmittel praxisorientiert und fachgerecht ein. (K3) **c1.2** Sie installieren Anwendungssoftware (oder Verbindungen zu Webplattformen/Clouddiensten) technisch korrekt und konfigurieren sie nach individuellen Bedürfnissen. (K3) **c1.3** Sie erstellen eine logische Ablagestruktur für Daten. (K3) **c1.4** Sie definieren die Anforderungen an ihre eigenen Arbeitsgeräte und Arbeitsmittel. (K4) **c1.5** Sie setzen geeignete Massnahmen für einen energieeffizienten und ressourcenschonenden Betrieb ihrer Arbeitsmittel um. (K3)	**286** Eigene ICT-Arbeitsinstrumente einrichten und bedienen	

ENTWURF

Handlungskompetenz c2: Innovative ICT-Mittel prüfen und einführen

Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ prüfen und initiieren den Einsatz innovativer ICT-Arbeitsmittel, um die eigenen Arbeitsprozesse zu optimieren und die Qualität der Medienprodukte zu steigern.

Sie verfolgen aktuelle technologische Trends, testen neue Tools und Plattformen und beurteilen deren Vor- und Nachteile für den eigenen Arbeitsbereich. Darauf aufbauend schlagen sie dem Team geeignete ICT-Mittel vor und berücksichtigen dabei ökologische Aspekte wie Ressourcenverbrauch und Wiederverwendbarkeit. (KI-)Tools setzen sie bewusst und situationsgerecht ein und überprüfen generierte Inhalte kritisch auf Richtigkeit und Qualität. Bei Bedarf leiten sie gezielte Optimierungsmassnahmen ab.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
c2.1 Sie verfolgen aktuelle technologische Trends, testen diese und beurteilen deren Vor- und Nachteile für den eigenen Arbeitsbereich. (K4) **c2.2** Sie schlagen dem Team bei Bedarf neue Tools und Plattformen in ihrem Arbeitsbereich vor und berücksichtigen dabei ökologische Gesichtspunkte in Bezug auf Ressourcenverbrauch und Wiederverwendbarkeit. (K3) **c2.3** Sie setzen (KI-)Tools bewusst und situationsgerecht ein. (K3) **c2.4** Sie prüfen generierte Inhalte (z. B. mittels KI) kritisch auf Richtigkeit und Qualität und definieren bei Bedarf Optimierungsmassnahmen. (K4)	**317** Innovative ICT-Arbeitsmittel in Kleinprojekte einbinden	**812** Design einer bestehenden Website überarbeiten

Handlungskompetenz c3: Medien- und Auftragsdaten archivieren und dabei Datenschutz sowie Datensicherheitsvorgaben einhalten

Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ verwalten Medien- und Auftragsdaten unter Berücksichtigung von Schutz- und Sicherheitsvorgaben. Damit verhindern sie Datenverluste und stellen die Einhaltung rechtlicher Vorgaben sicher.

Sie beurteilen Daten nach ihrer Schutzstufe/Sensibilität, sichern und archivieren diese pflichtbewusst gemäss den betriebsspezifischen Vorgaben. Sie klären konsequent die Nutzungsrechte für sämtliches Material wie Bilder oder Musik und holen die notwendigen Einwilligungen ein, um Persönlichkeitsrechte zu wahren. Zudem beraten sie andere Mitarbeitende bei der Anwendung von geeigneten Archivierungstools. Durch die strikte Einhaltung der Vorgaben minimieren sie rechtliche und finanzielle Risiken für den Betrieb. Sie tragen durch eine strukturierte und effiziente Archivierung dazu bei, den Speicherbedarf zu reduzieren und unnötige Datenredundanzen zu vermeiden.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
c3.1 Sie beurteilen Daten nach Schutzstufen/Sensibilität und schlagen, wenn nötig, geeignete Massnahmen vor. (K4) **c3.2** Sie sichern und archivieren Daten nach betriebsspezifischen Vorgaben vollständig, effizient gemäss Typ und Umfang. (K3) **c3.3** Sie beraten und unterstützen andere Mitarbeitende beim Einsatz von geeigneten Archivierungstools. (K3) **c3.4** Sie klären Nutzungsrechte mit den Lizenzgebenden ab (z. B. Stockmaterial, Musik, Archivmaterial, Software, Schriften, Buyouts). (K3) **c3.5** Sie holen Einwilligungen ein, damit Persönlichkeitsrechte gewährleistet sind (z. B. Einverständniserklärung). (K3)	**264** Digitale Medienproduktionen vorbereiten **803** Vektordaten bearbeiten und erstellen **265** Digitale Fotografien produzieren **267** Digitale Audioaufnahmen produzieren **804** Filmaufnahmen nachbearbeiten **296** Inhalte animieren für Film, Web und Motiondesign **231** Datenschutz und Datensicherheit anwenden **268** Filmaufnahmen realisieren	**808** Einfacher Content mittels Mobile-Production erstellen **269** Fotografieprojekt realisieren

Handlungskompetenz c4: Content-Management-Systeme bewirtschaften

Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ bewirtschaften Content-Management-Systeme, um Webseiten aktuell zu halten und deren Funktionalität sowie Sichtbarkeit zu verbessern.

Sie analysieren die vorhandene Struktur und Navigation, binden neue Inhalte wie Texte, Bilder oder Videos ein und setzen zusätzliche Funktionalitäten wie Kontaktformulare um. Dabei evaluieren und testen sie mögliche Plug-ins oder nehmen Anpassungen mittels HTML und CSS vor, wobei sie analytisch vorgehen und bei technischen Problemen konsequent nach Lösungen suchen. Zudem setzen sie gezielte Massnahmen zur Suchmaschinenoptimierung um. Durch die eigenständige Umsetzung von Anpassungen und Optimierungen stellen sie den laufenden Betrieb der Webseite kosteneffizient sicher.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs

c4.1	Sie analysieren die vorhandene Navigation und Struktur und passen diese bedarfsgerecht an. (K4)	**810**	UX/UI-Design nutzungsorientiert abbilden	
c4.2	Sie binden Inhalte (z. B. Texte, Bilder oder Videos) in einem Content-Management-System ein. (K3)	**811**	Benutzeroberflächen gestalten	
c4.3	Sie setzen zusätzliche Funktionalitäten (wie z. B. neuer Menüpunkt oder Kontaktformular) um. (K3)			
c4.4	Sie nehmen in einem bestehenden CMS visuelle und strukturelle Anpassungen mittels HTML und CSS vor (z.B. Farbe, Textgrösse anpassen). (K3)			
c4.5	Sie evaluieren mögliche Plug-ins und testen die Umsetzung. (K3)			
c4.6	Sie setzen Massnahmen zur Suchmaschinenoptimierung um. (K3)			

Handlungskompetenz c5: Benutzerinnen und Benutzer bei der Nutzung von ICT-Mitteln unterstützen

Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ unterstützen Benutzerinnen und Benutzer bei der Nutzung von ICT-Mitteln, um Anwenderprobleme zu lösen und einen reibungslosen sowie nachhaltigen Arbeitsprozess sicherzustellen.

Sie nehmen Anfragen über unterschiedliche Kanäle entgegen und klären das Anliegen strukturiert. Zur Lösungsfindung recherchieren sie in geeigneten Informationsquellen und beantworten Anfragen nachvollziehbar und adressatengerecht. Bei Bedarf leiten sie Benutzerinnen und Benutzer an zuständige Stellen weiter, beraten zu energieeffizienten Anwendungen und dokumentieren Lösungen in geeigneten Formaten wie FAQs. Unterstützung leisten sie auch auf Englisch. Dabei handeln sie serviceorientiert, geduldig und lösungsfokussiert.

Leistungsziele Unternehmen		Module Berufsschule		Module überbetrieblicher Kurs
c5.1	Sie nehmen Anfragen von Benutzerinnen und Benutzern über die vorhandenen Kanäle entgegen (z. B. per E-Mail, Telefon, dedizierte Plattform, Helpdesk) und klären das Anliegen strukturiert. (K3)	**370**	Mit verschiedenen Anspruchsgruppen in einer Fremdsprache kommunizieren	
c5.2	Sie recherchieren die Lösung (z. B. in einer Medienbibliothek, Intranet, Wissensdatenbank, Tutorials, Verfahren, Chatbot) und beantworten die Anfrage nachvollziehbar. (K4)	**373**	Mit Stakeholdern in einer Fremdsprache kommunizieren	

EN

c5.3 Sie leiten Benutzerinnen und Benutzer bei Bedarf an die richtige Stelle weiter. (K3) **c5.4** Sie beraten Benutzerinnen und Benutzer in Bezug auf energieeffiziente Anwendungen. (K3) **c5.5** Sie dokumentieren Lösungen und unterstützen Benutzerinnen und Benutzer mit geeigneten Tools (z. B. FAQ, Tutorials, Workflow, Infografiken). (K3) **c5.6** Sie unterstützen Benutzerinnen und Benutzer auf Englisch. (K3)		

HK-Bereich d: Realisieren von Mediamatik-Projekten

Handlungskompetenz d1: Bedürfnisse von Auftraggebenden für Mediamatik-Projekte abklären

Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ klären die Bedürfnisse von Auftraggebenden systematisch, um Mediamatik-Projekte zielgerichtet und umsetzbar zu planen.

Sie nehmen Anfragen entgegen und klären die Anliegen von Auftraggebenden mündlich und/oder schriftlich, beispielsweise in Form von Protokollen. Auf dieser Grundlage analysieren sie die Bedürfnisse, strukturieren die relevanten Anforderungen und halten diese nachvollziehbar fest. Unter Berücksichtigung betrieblicher Rahmenbedingungen schlagen sie geeignete Vorgehensweisen vor und schaffen damit eine verbindliche Basis für die weitere Projektarbeit. Sie handeln stets lösungsorientiert und gehen mit Herausforderungen wie unklaren Erwartungen, unterschiedlichen Interessen oder begrenzten Ressourcen strukturiert und vorausschauend um.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
d1.1 Sie nehmen Anfragen von Auftraggebenden entgegen. (K3) **d1.2** Sie klären mündlich und/oder schriftlich (z. B. in Form eines Protokolls) die Anliegen von Auftraggebenden. (K3) **d1.3** Sie analysieren die Bedürfnisse von Auftraggebenden und halten diese strukturiert fest. (K4)	**134** Projektentwicklung mit agilen Methoden ermöglichen **370** Mit verschiedenen Anspruchsgruppen in einer Fremdsprache kommunizieren **810** UX/UI-Design nutzungsorientiert abbilden	**269** Fotografieprojekt realisieren **806** Story mittels Bewegtbildmedien erstellen

ENTWURF

d1.4	Sie schlagen Auftraggebenden unter Berücksichtigung der betrieblichen Rahmenbedingungen sowie Aspekten der Nachhaltigkeit mögliche Vorgehensweisen vor. (K4)	**811**	Benutzeroberflächen gestalten	
		338	Lösungen kreativ und innovativ entwickeln	
		373	Mit Stakeholdern in einer Fremdsprache kommunizieren	
		805	Mittels Storytelling Filminhalte entwickeln	
		398	Interaktive Prototypen erstellen	
		266	Animationsprojekte realisieren	

Handlungskompetenz d2: Mediamatik-Projekte planen

Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ planen Mediamatik-Projekte strukturiert und schaffen damit eine verlässliche Grundlage für eine effiziente Umsetzung.

Sie definieren konkrete Auftragsziele, legen Ressourcen, Zeitrahmen und Budget fest und erstellen darauf aufbauend einen detaillierten Projektplan. Dabei identifizieren sie kritische Aufgaben sowie Abhängigkeiten und halten alle relevanten Angaben schriftlich und übersichtlich fest. Je nach Projektanforderung wählen und nutzen sie geeignete Projektmethoden und Werkzeuge, beispielsweise agile oder klassische Ansätze. Mit Herausforderungen wie Zielkonflikten, Zeitdruck oder begrenzten Ressourcen gehen sie lösungsorientiert um.

Leistungsziele Betrieb		Module Berufsfachschule		Module überbetrieblicher Kurs	
d2.1	Sie erstellen einen detaillierten Plan mit Angaben der Ressourcen, des Zeitbedarfs, des Budgets und identifizieren kritische Aufgaben sowie Abhängigkeiten in einem Projekt. (K4)	**134**	Projektentwicklung mit agilen Methoden ermöglichen	**269**	Fotografieprojekt realisieren
d2.2	Sie definieren konkrete Auftragsziele (z. B. SMART), die benötigten Ressourcen, den Zeitrahmen und das zugehörige Budget. (K3)	**338**	Lösungen kreativ und innovativ entwickeln	**806**	Story mittels Bewegtbildmedien erstellen
d2.3	Sie halten alle Angaben zum Auftrag schriftlich und übersichtlich fest. (K3)	**805**	Mittels Storytelling Filminhalte entwickeln		
d2.4	Sie wählen und/oder nutzen geeignete Projektmethoden und/oder Werkzeuge (z. B. agil oder klassisch). (K4)	**398**	Interaktive Prototypen erstellen		

ENTWURF

	266 Animationsprojekte realisieren	

Handlungskompetenz d3: Fortschritt von Mediamatik-Projekten überprüfen

Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ überprüfen laufend den Projektfortschritt, um Projekte aktiv zu steuern und die Einhaltung von Zielen, Zeitrahmen und Kosten sicherzustellen.

Sie vergleichen regelmässig und strukturiert Soll- und Ist-Werte des Auftrags in Bezug auf Ziele, Zeit, Kosten und Qualität. Bei Abweichungen ergreifen sie geeignete Massnahmen, dokumentieren die Änderungen und informieren alle beteiligten Personen. Zudem reflektieren sie laufend ihre persönlichen Arbeitsprozesse, um die eigenen Abläufe effizienter zu gestalten. Durch diese konsequente Überwachung minimieren sie das Risiko von Kostenüberschreitungen.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
d3.1 Sie vergleichen regelmässig Soll- und Ist-Werte des Auftrags in Bezug auf Ziele, Zeit, Kosten und Qualität. (K4) **d3.2** Sie ergreifen geeignete Massnahmen, um die Ziele, den Zeitrahmen, die Kosten und die Produktqualität einzuhalten. (K4) **d3.3** Sie halten Änderungen und/oder Abweichungen (Arbeitsjournal, Logbuch) in der Projektplanung schriftlich fest und informieren alle beteiligten Personen. (K3) **d3.4** Sie reflektieren ihren Arbeitsprozess und optimieren ihre Abläufe. (K5)	**134** Projektentwicklung mit agilen Methoden ermöglichen **373** Mit Stakeholdern in einer Fremdsprache kommunizieren **266** Animationsprojekte realisieren	**269** Fotografieprojekt realisieren

Handlungskompetenz d4: Zwischenergebnisse von Mediamatik-Projekten den Auftraggebenden präsentieren und bei Bedarf die Planung anpassen

Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ präsentieren Zwischenergebnisse und holen Rückmeldungen ein, um die Ausrichtung des Projekts mit den Auftraggebenden abzustimmen und eine zielgerichtete Weiterführung sicherzustellen.

Sie organisieren sowie protokollieren Projektsitzungen und erstellen dafür ansprechende Präsentationsmaterialien. Darin präsentieren sie den aktuellen Projektstand sowie Entwürfe überzeugend und nachvollziehbar. Sie nehmen das Feedback der Auftraggebenden offen und konstruktiv entgegen und leiten daraus die notwendigen Anpassungen für die weitere Auftragsplanung ab. Durch diese regelmässige Abstimmung ermöglichen sie frühzeitige Korrekturen und vermeiden so kostspielige Fehlentwicklungen.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
d4.1 Sie organisieren Projektsitzungen (z. B. Einladungen, Tagesordnung, Stewardship) und protokollieren diese. (K3) **d4.2** Sie erstellen ansprechende Präsentationsmaterialien für die Auftraggebenden. (K3) **d4.3** Sie präsentieren Auftraggebenden den Planungsstand des aktuellen Projekts und bei Bedarf die notwendigen Korrekturmassnahmen. (K3) **d4.4** Sie legen Auftraggebenden die Entwürfe/Runs (z. B. Wireframe, Mockups, Varianten, Prototyp, Synopsis, Storyboard) des Projekts überzeugend und nachvollziehbar vor. (K3) **d4.5** Sie erläutern Auftraggebenden den aktuellen Projektstand und unterbreiten allenfalls nötige Korrekturmassnahmen. (K3) **d4.6** Sie schlagen Auftraggebenden entsprechend deren Änderungswünschen Lösungswege oder Alternativen vor. (K3) **d4.7** Sie sammeln das Feedback der Auftraggebenden mit geeigneten Hilfsmitteln (z. B. Umfragen). (K3) **d4.8** Sie passen bei Bedarf die Auftragsplanung an. (K3)	**134** Projektentwicklung mit agilen Methoden ermöglichen **370** Mit verschiedenen Anspruchsgruppen in einer Fremdsprache kommunizieren **371** Präsentation in einer Fremdsprache durchführen **279** Marketingkonzept entwickeln und präsentieren **338** Lösungen kreativ und innovativ entwickeln **373** Mit Stakeholdern in einer Fremdsprache kommunizieren **229** Wirkungsvoll kommunizieren und moderieren **266** Animationsprojekte realisieren **275** Gestaltungsentwürfe entwickeln und präsentieren	**269** Fotografieprojekt realisieren

Handlungskompetenz d5: Medienprodukte den Auftraggebenden übergeben und Projekt abschliessen

Mediamatikerinnen und Mediamatiker EFZ übergeben die erstellten Medienprodukte und schliessen Projekte professionell und nachvollziehbar ab.

Sie überprüfen die Qualität des finalen Produkts sorgfältig gemäss den festgelegten Anforderungen. Anschliessend übergeben sie die endgültige Fassung an die Auftraggebenden und unterstützen diese bei der weiteren Nutzung. Sie werten den Auftrag aus, reflektieren ihren eigenen Beitrag und schliessen das Projekt durch eine vollständige Archivierung und Dokumentation ab.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs

d5.1 Sie überprüfen die Qualität des Produkts gemäss den festgelegten Anforderungen (z. B. Format, Redaktion, Auflösung). (K4) **d5.2** Sie übergeben Auftraggebenden die endgültige Fassung. (K3) **d5.3** Sie unterstützen Auftraggebende bei der Nutzung der erstellten Produkte (z. B. mittels Tutorials). (K3) **d5.4** Sie werten den Auftrag mit geeigneten Methoden aus und reflektieren ihren eigenen Beitrag im Gesamtauftrag. (K4) **d5.5** Sie schliessen das Projekt ab und archivieren es (z. B. Dokumentation, Debriefing, Verwaltung). (K3)	**134** Projektentwicklung mit agilen Methoden ermöglichen **371** Präsentation in einer Fremdsprache durchführen **279** Marketingkonzept entwickeln und präsentieren **373** Mit Stakeholdern in einer Fremdsprache kommunizieren **229** Wirkungsvoll kommunizieren und moderieren **266** Animationsprojekte realisieren **275** Gestaltungsentwürfe entwickeln und präsentieren	**269** Fotografieprojekt realisieren

ENTWURF

5. Übersicht Module Berufsfachschule / überbetriebliche Kurse

1. Lehrjahr*	2. Lehrjahr*	3. Lehrjahr*	4. Lehrjahr*
800 Gestaltungsprinzipien gezielt anwenden *Ref. a1 - a5*	**265** Digitale Fotografien produzieren *Ref. a1, c3*	**267** Digitale Audioaufnahmen produzieren *Ref. a2, a5, c3*	**296** Inhalte animieren für Film, Web und Motiondesign *Ref. a5, c3*
801 Grundgesetze der Farbenlehre technisch und gestalterisch anwenden *Ref. a1 - a5*	**278** Den Markt analysieren und strategische Ziele ableiten *Ref. b1*	**810** UX/UI-Design nutzungsorientiert abbilden *Ref. a3, c4, d1*	**231** Datenschutz und Datensicherheit anwenden *Ref. c3*
802 Typografie gezielt einsetzen *Ref. a1 - a5*	**286** Eigene ICT-Arbeitsinstrumente einrichten und bedienen *Ref. c1*	**811** Benutzeroberflächen gestalten *Ref. a3, c4, d1*	**338** Lösungen kreativ und innovativ entwickeln *Ref. d1, d2, d4*
134 Projektentwicklung mit agilen Methoden ermöglichen *Ref. d1 - d5*	**370** Mit verschiedenen Anspruchsgruppen in einer Fremdsprache kommunizieren *Ref. b2, b4, c5, d1, d4*	**279** Marketingkonzept entwickeln und präsentieren *Ref. b1, d4, d5*	**373** Mit Stakeholdern in einer Fremdsprache kommunizieren *Ref. b2, c5, d1, d3 - d5*
264 Digitale Medienproduktionen vorbereiten *Ref. a1, a2, a5, c3*	**371** Präsentation in einer Fremdsprache durchführen *Ref. d4, d5*	**804** Filmaufnahmen nachbearbeiten *Ref. a2, c3*	**807** Botschaften und Geschichten entwickeln (Storytelling) *Ref. a1 - a5, b1*
803 Vektordaten bearbeiten und erstellen *Ref. a3 - a5, c3*	**808** Einfacher Content mittels Mobile-Production erstellen *Ref. a2, c3*	**272** Printprodukte entwerfen und umsetzen *Ref. a4, b1*	**812** Design einer bestehenden Website überarbeiten *Ref. a3, c2*
269 Fotografieprojekt realisieren *Ref. a1, c3, d1 - d5*			

3. Lehrjahr*	4. Lehrjahr*
268 Filmaufnahmen realisieren *Ref. a2, b2, c3*	**280** Analoge und digitale Marketingprodukte konzipieren *Ref. b1, b3*
805 Mittels Storytelling Filminhalte entwickeln *Ref. a1, a2, a5, d1, d2*	**229** Wirkungsvoll kommunizieren und moderieren *Ref. b4, d4, d5*
398 Interaktive Prototypen erstellen *Ref. a3, d1, d2*	**276** Medien für eine Marketingaktion erstellen *Ref. a1 - a5*
806 Story mittels Bewegtbildmedien erstellen *Ref. a1, a2, a5, d1, d2*	

4. Lehrjahr*	
266 Animationsprojekte realisieren *Ref. a5, d1 - d5*	**317** Innovative ICT-Arbeitsmittel in Kleinprojekte einbinden *Ref. c2*
281 Marketing- und Kommunikationskanäle aufbauen und bewirtschaften *Ref. b2 - b4*	**282** Marketingkennzahlen auswerten und Inhalte für die betriebliche Kommunikation aufbereiten *Ref. b2 - b4*
275 Gestaltungsentwürfe entwickeln und präsentieren *Ref. a1 - a5, d4, d5*	

32 BFS-Module à 40 Lektionen → 5 Sprachmodule (Englisch)

5 üK-Module à 5 Tagen

**Die Zuordnung der Module je Lehrjahr ist verbindlich.*

Ref.: referenziert zur Handlungskompetenz (vrgl. Kapitel 4)

Digitale Ansicht der Module unter: https://www.modulbaukasten.ch/

6. Erstellung

Der Bildungsplan wurde von der unterzeichnenden Organisation der Arbeitswelt erstellt. Er bezieht sich auf die Verordnung des SBFI vom Datum über die berufliche Grundbildung für Mediamatikerin / Mediamatiker EFZ.

Der Bildungsplan orientiert sich an den Übergangsbestimmungen der Bildungsverordnung.

Bern

ICT-Berufsbildung Schweiz

Der Präsident

Dr. Alain Gut

Der Geschäftsführer

Marc Marthaler

Das SBFI stimmt dem Bildungsplan nach Prüfung zu.

Bern, Datum

Staatssekretariat für Bildung,
Forschung und Innovation

Rémy Hübschi
Stellvertretender Direktor
Leiter Abteilung Berufs- und Weiterbildung

ENTWURF

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 Mediamatikerin / Mediamatiker EFZ	*Elektronisch* Staatssekretariat für Bildung, Forschung und Innovation (www.bvz.admin.ch > Berufe A-Z) *Printversion* Bundesamt für Bauten und Logistik (www.bundespublikationen.admin.ch)
Bildungsplan zur Verordnung des SBFI über die berufliche Grundbildung für Mediamatikerin / Mediamatiker EFZ	ICT-Berufsbildung Schweiz
Ausführungsbestimmungen zum Qualifikationsverfahren mit Abschlussprüfung inkl. Kriterienkatalog	ICT-Berufsbildung Schweiz
Leitfaden zur Umsetzung des modularen Modells für die beruflichen Grundbildungen in der ICT	ICT-Berufsbildung Schweiz SBBK | CSFP
Lerndokumentation	Vorlage SDBB | CSFO www.berufsbildung.ch
Bildungsbericht	Vorlage SDBB | CSFO www.berufsbildung.ch
Dokumentation betriebliche Grundbildung	Vorlage SDBB | CSFO www.berufsbildung.ch
Organisationsreglement für die überbetrieblichen Kurse	ICT-Berufsbildung Schweiz

ENTWURF