



## **Ausbildungsprogramm für die Lehrbetriebe**

zur Verordnung über die berufliche Grundbildung des SBFI vom 10.07.2023 und zum Bildungsplan vom 10.07.2023

für

**Interactive Media Designer EFZ**

**Interactive Media Designer CFC**

**Interactive Media Designer AFC**

**Berufsnummer 47118**

Der Schweizerischen Kommission Berufsentwicklung und Qualität für Interactive Media Designer EFZ zur Stellungnahme unterbreitet am xxx

Durch die Trägerschaft in Kraft gesetzt ab 01.01.2024 (Stand 31.10.23)

## **Inhaltsverzeichnis**

1.	Einleitung .....	2
1.1.	Ziel, Zweck und Handhabung des Ausbildungsprogramms .....	2
2.	Übersicht über die Handlungskompetenzen .....	3
3.	Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele .....	4

# 1. Einleitung

Für die Grundbildung «Interactive Media Designer EFZ» gelten die Verordnung und der Bildungsplan vom 10.07.2023. Die Verordnung definiert die Rahmenbedingungen der beruflichen Grundbildung. Diese sind unter anderem: Der Gegenstand und die Dauer der beruflichen Grundbildung, die Ziele und Anforderungen, die Anteile der Bildung an den drei Lernorten sowie das Qualifikationsverfahren mit den Ausweisen und Titeln. Im Bildungsplan sind die Inhalte der beruflichen Grundbildung sowie das Qualifikationsprofil beschrieben. Zudem ist darin festgehalten, an welchen Lernorten welche Handlungskompetenzen vermittelt werden.

Die Umsetzungsdokumente (Ausbildungsprogramm für die Lehrbetriebe, Ausbildungsprogramm für die überbetrieblichen Kurse (üK) und Rahmenlehrplan für die Berufsfachschulen) werden als Instrumente zur Förderung der Qualität durch die OdA erlassen. Sie beschreiben die Umsetzung der Bildung an den drei Lernorten und die Qualifikationsverfahren.

## 1.1. Ziel, Zweck und Handhabung des Ausbildungsprogramms

### Ziel und Zweck

Das Ausbildungsprogramm für die Lehrbetriebe zeigt auf, wie die vierjährige Ausbildung in den Lehrbetrieben umgesetzt werden soll. Es koordiniert auch die Ausbildung im Lehrbetrieb gegenüber dem Lehrplan für die Berufsfachschulen und dem Ausbildungsprogramm für die üK. Diese Lernortkooperation wird durch den zeitlichen Ablauf der Lerninhalte optimiert.

### Handhabung

Den Berufsbildner/innen stehen in diesem Dokument Hilfsmittel zur Verfügung, um den erwarteten Ausbildungsstand pro Semester mit den tatsächlich ausgeführten Arbeiten in der Praxis zu vergleichen und so die Fortschritte der Lernende im Lernprozess festzuhalten und zu kontrollieren (vgl. Abbildung).

## 2. Übersicht über die Handlungskompetenzen

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

### Anforderungsniveau des Berufes

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

### 3. Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele

Im Folgenden sind nur diejenigen Leistungsziele aufgeführt, welche durch den Lehrbetrieb zu vermitteln sind. Leistungsziele, welche nur in der Schule oder nur in den üK vermittelt werden müssen, sind zur Vereinfachung des Programms nicht aufgeführt, können aber dem Bildungsplan entnommen werden.

#### Handlungskompetenzbereich a: Vorbereiten von Projekten für interaktive digitale Kommunikationsmittel

In der Vorbereitungsphase von Projekten für interaktive digitale Inhalte werden die Bedürfnisse der/des Auftraggebenden erfasst, Aufträge analysiert und Projektbeschriebe erstellt. Interactive Media Designer EFZ erfassen die Bedürfnisse der Zielgruppen, führen gestalterische, inhaltliche und technische Recherchen durch, entwickeln Ideenskizzen und erstellen das Vorkonzept. Sie klären die Machbarkeit ab und prüfen die Zweckmässigkeit. Diese präsentieren sie der/dem Auftraggebenden überzeugend und adressatengerecht.

#### Handlungskompetenz a1: Kundenauftrag erfassen und Projektbeschrieb erstellen

Interactive Media Designer EFZ führen das Kundengespräch adressatengerecht, um den Auftrag zu verstehen und die Bedürfnisse der/des Auftraggebenden zu erfassen. Die Gespräche finden in der Landessprache und in Englisch statt.

Sie protokollieren das Gespräch und erstellen den Projektbeschrieb in der Landessprache und in Englisch.

Lehrjahr (empfohlen)	Nr.	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziel vermittelt im Lehrjahr...				BFS	üK	Bemerkungen
			1.	2.	3.	4.			
2. - 4. LJ.	a1.2	<b>Bedürfnisse der/des Auftraggebenden erfassen</b> Interactive Media Designer EFZ erfassen die Bedürfnisse der Auftraggeber/innen und deren Zielpublikum mit geeigneten Fragestellungen. Beim Erfassen berücksichtigen sie folgende Punkte: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zielsetzung der/des Auftraggebenden</li> <li>- Bestehende Medien, Aufträge und Gespräche</li> <li>- Mögliches/gewünschtes Medium</li> <li>- Identität, Corporate Identity, Corporate Design, Positionierung, und Markt der/des</li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1. LJ. 2. LJ.	üK 1 üK 2 üK 3 üK 4 üK 5	

		<p>Auftraggebenden</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kundenspezifische Vorgaben und Einschränkungen</li> <li>- Kulturelle, ethische, gesellschaftliche und ökologische Besonderheiten und Werte der/des Auftraggebenden</li> <li>- Zielgruppen, geographischer Wirkungsbereich</li> <li>- Kulturelle, ethische, gesellschaftliche und ökologische Besonderheiten und Werte der Zielgruppe</li> <li>- Zeitplanung</li> <li>- Kosten, Budget</li> </ul> <p>Sie führen das Beratungsgespräch adressatengerecht und zielorientiert und zeigen den Auftraggebern/innen die weiteren Schritte auf (Arbeiten, Termine, Verantwortlichkeiten). Interactive Media Designer führen diese Gespräche in der Landessprache oder in Englisch. (K5)</p>							
<b>2. - 3. LJ.</b>	a1.3	<p><b>Ergebnisse festhalten und Projektbeschrieb erstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ halten die Ergebnisse aus dem Kundengespräch in geeigneter Form nachvollziehbar fest und erstellen einen Projektbeschrieb gemäss betrieblichen Vorgaben. Sie halten die folgenden Vorgaben der/des Auftraggebenden in der Landessprache oder in Englisch nachvollziehbar fest:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ziele der Kommunikation</li> <li>- Zielgruppe</li> <li>- Kulturelle Werte</li> <li>- Botschaft</li> <li>- Technische Vorgaben</li> <li>- Medien</li> <li>- Terminplanung</li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>2. LJ.</b>	<p><b>üK 1</b></p> <p><b>üK 2</b></p> <p><b>üK 3</b></p> <p><b>üK 4</b></p> <p><b>üK 5</b></p>	

		- Kostenrahmen (K3)							
--	--	---------------------	--	--	--	--	--	--	--

**Handlungskompetenz a2: Kundendürfnisse, Zielgruppe und Kontext analysieren**

Interactive Media Designer EFZ machen projektspezifische Analysen, um die Bedürfnisse und Ziele der/des Auftraggebenden und der Zielgruppe zu verstehen. Sie analysieren den Kontext des Projektes und der Zielgruppe, um daraus relevante Erkenntnisse für Konzeptentscheidungen zu erhalten.

Interactive Media Designer EFZ klären die Machbarkeit des Auftrags gemäss Projektbeschreibung ab.

Sie prüfen und beurteilen die Zweckmässigkeit und nehmen eine grobe Aufwandschätzung für ein Vorkonzept vor.

Lehrjahr (empfohlen)	Nr.	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziel vermittelt im Lehrjahr...				BFS	üK	Bemerkungen
			1.	2.	3.	4.			
2. - 4. LJ.	a2.1	<p><b>Bedürfnisse der/des Auftraggebenden, Zielgruppe und Kontext analysieren</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ machen projektspezifische Analysen, um die Bedürfnisse und Ziele der/des Auftraggebenden und der Zielgruppe zu verstehen. Sie analysieren den Kontext des Projektes und der Zielgruppe, um daraus relevante Erkenntnisse für Konzeptentscheidungen zu erhalten. (K5)</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. LJ.	üK 1	
3. - 4. LJ.	a2.2	<p><b>Machbarkeit und Zweckmässigkeit des Auftrags klären und beurteilen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ klären die Machbarkeit des Auftrags ab.</p> <p>Sie prüfen und beurteilen die Zweckmässigkeit des Auftrags sowie die Vorstellungen und Anforderungen der/des Auftraggebenden anhand der folgenden</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			

		Punkte: - Stimmigkeit zwischen Unternehmung, Werten, Zielen und Botschaft - Stimmigkeit zwischen Medium und den Zielgruppen (geographischer Wirkungsbereich) - Machbarkeit bezüglich Zeitvorstellung und Budget. (K5)							
<b>3. - 4. LJ.</b>	a2.3	<b>Grobe Aufwandschätzung für ein Vorkonzept vornehmen</b>  Interactive Media Designer EFZ erstellen eine grobe Aufwandschätzung für ein Vorkonzept und teilen diese der/dem Auftraggebenden mit. (K3)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			

**Handlungskompetenz a3: Ideenskizze und Vorkonzept erstellen**

Interactive Media Designer EFZ sammeln Ideen und erstellen Ideenskizzen für interaktive digitale Kommunikationsmittel.

Sie nutzen gestalterische, inhaltliche und technische Recherchen sowie ihre Kreativität, um erste gestalterische Ansätze zu erstellen. Sie wenden verschiedene Methoden aus dem Bereich des User Experience und des User Interface (UX/UI) sowie Frontend-Entwicklung an, um ein Vorkonzept mit geeigneten analogen oder digitalen Mitteln zu erstellen.

Sie planen das weitere Vorgehen.

Lehrjahr (empfohlen)	Nr.	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziel vermittelt im Lehrjahr...				BFS	üK	Bemerkungen
			1.	2.	3.	4.			
<b>1. - 3. LJ.</b>	a3.1	<b>Ideen sammeln und entwickeln</b>  Interactive Media Designer EFZ sammeln und entwickeln alleine, im Team oder mit der/dem Auftraggebenden Ideen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>1. LJ.</b>	<b>üK 1</b> <b>üK 2</b> <b>üK 3</b> <b>üK 4</b>	

		Sie führen einen offenen und kreativen Prozess, basierend auf gestalterischen, inhaltlichen und technischen Recherchen. (K5)						üK 5	
1. - 3. LJ.	a3.2	<b>Ideen visualisieren</b> Interactive Media Designer EFZ setzen geeignete Techniken ein, um ihre Ideen zu visualisieren. (K5)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1. LJ.	üK 1 üK 2 üK 3 üK 4 üK 5	
1. - 3. LJ.	a3.3	<b>Erste gestalterische Ansätze entwickeln</b> Interactive Media Designer EFZ entwickeln erste gestalterische Ansätze. Sie berücksichtigen dabei: - Stimmigkeit zwischen Unternehmung, Werten, Zielen und Botschaft - Stimmigkeit zwischen Medium und den Zielgruppen (geographischer Wirkungsbereich) - Machbarkeit bezüglich Zeitrahmen und Budget Sie treffen alleine oder im Team eine Auswahl und begründen diese. (K5)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. LJ.	üK 1 üK 2 üK 3 üK 4 üK 5	
3. - 4. LJ.	a3.4	<b>Vorkonzept erstellen</b> Interactive Media Designer EFZ erstellen aus den ausgewählten Ideen und Ansätzen ein verständliches und überzeugendes Vorkonzept. (K5)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. LJ.	üK 1 üK 2 üK 3 üK 4 üK 5	
2. - 3. LJ.	a3.6	<b>Arbeitsplanung erstellen</b> Interactive Media Designer EFZ erstellen projektspezifisch eine Arbeitsplanung mit den	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. LJ.	üK 1 üK 2	

		folgenden Schritten: - Aufgaben bestimmen - Verantwortlichkeiten festlegen - zeitliche Anordnung der Arbeitsschritte festlegen - Kritische Stellen bestimmen - Projekttermine (K5)						üK 3 üK 4 üK 5	
--	--	---	--	--	--	--	--	----------------------	--

**Handlungskompetenz a4: Ideenskizze und Vorkonzept präsentieren und den Projektauftrag bestätigen**

Interactive Media Designer EFZ erstellen eine auftrags- und adressatengerechte Präsentation in der geeigneten digitalen Form. Sie präsentieren ihre Ideen und die Arbeitsplanung überzeugend und begründen diese. Die Präsentation findet in der Landessprache und in Englisch statt.

Die Abmachungen dokumentieren sie nachvollziehbar und ergänzen bzw. modifizieren den Projektbeschrieb in der Landessprache und in Englisch.

Lehrjahr (empfohlen)	Nr.	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziel vermittelt im Lehrjahr...				BFS	üK	Bemerkungen
			1.	2.	3.	4.			
2. - 4. LJ.	a4.1	<b>Präsentation erstellen</b> Interactive Media Designer EFZ bestimmen auftrags- und adressatenspezifisch eine geeignete Form der Präsentation und erstellen sie in der Landessprache oder in Englisch. (K5)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. LJ.		
3. - 4. LJ.	a4.2	<b>Präsentation durchführen und Abmachungen dokumentieren</b> Interactive Media Designer EFZ präsentieren ihre Ideen und die Arbeitsplanung überzeugend in der Landessprache oder in Englisch, und sie begründen diese. Sie zeigen die projektspezifischen Vorteile (USP)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. LJ.		

		<p>auf.</p> <p>Auf Fragen, Anregungen und allenfalls Einwände der/des Auftraggebenden gehen sie ein und argumentieren überzeugend.</p> <p>Sie dokumentieren die Abmachungen, ergänzen bzw. modifizieren allenfalls den Projektbeschrieb in der Landessprache oder in Englisch und veranlassen die Auftragsbestätigung. (K5)</p>							
--	--	---	--	--	--	--	--	--	--

**Handlungskompetenzbereich b: Entwickeln von Konzepten für interaktive digitale Kommunikationsmittel**

Nach der Freigabe des Vorkonzepts führen Interactive Media Designer EFZ Detailrecherchen zu Zielgruppe, Markt und Kontext in der Landessprache und in Englisch durch. Sie analysieren die Ergebnisse und fassen diese für das Konzept sinnvoll zusammen. Sie erstellen ein auftrags- und zielgruppengerechtes Kommunikations- und Designkonzept in der Landessprache und in Englisch. Sie planen und führen Usertestings durch, um das Konzept zu validieren. Sie präsentieren dieses der/dem Auftraggebenden.

**Handlungskompetenz b1: Detailrecherchen durchführen**

Interactive Media Designer EFZ kennen passende analoge und digitale Quellen und Methoden für Detailrecherchen. Sie führen Detailrecherchen durch, werten die Ergebnisse aus und ziehen aus den Erkenntnissen die richtigen Schlüsse für das Konzept.

Lehrjahr (empfohlen)	Nr.	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziel vermittelt im Lehrjahr...				BFS	üK	Bemerkungen
			1.	2.	3.	4.			
1. - 2. LJ.	b1.1	<p><b>Recherchen durchführen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ führen zielorientierte und zielgruppenspezifische Recherchen mit den geeigneten Quellen und Methoden in der Landessprache oder in Englisch durch. Sie</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1. LJ. 2. LJ.	üK 1	

		<p>fokussieren auf:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tätigkeitsgebiet, Angebot und Aktivitäten der/des Auftraggebenden und der Konkurrenz</li> <li>- Kommunikation der/des Auftraggebenden und der Konkurrenz</li> <li>- Zielpublikum (insb. Medienverhalten, technische Kompetenz, geographische Verbreitung, visuelle Vorlieben, kulturelle Hintergründe, Werte, Ausbildungsniveau)</li> <li>- Themenwelt</li> <li>- Identität, Werte und Kultur der/des Auftraggebenden. (K5)</li> </ul>							
1. - 2. LJ.	b1.2	<p><b>Rechercheergebnisse auswerten</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ bewerten das inhaltliche und gestalterische Potenzial der Recherche im Hinblick auf die Zielsetzung des Auftrags und ziehen aus den Erkenntnissen die richtigen Schlüsse für das Konzept. (K6)</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1. LJ. 2. LJ.	üK 1	
1. - 2. LJ.	b1.3	<p><b>Grundlagen für das Kommunikations- und Designkonzept festlegen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ definieren aufgrund der Recherche den Zweck, den Aufbau und die Inhalte für das Kommunikations- und Designkonzept. (K5)</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1. LJ. 2. LJ.		

**Handlungskompetenz b2: Kommunikations- und Designkonzepte erstellen**

Interactive Media Designer EFZ erstellen basierend auf den Rechercheergebnissen Ideen, Entwürfe, Layout-Varianten für das interaktive digitale Kommunikationsmittel.

Die Konzepte erfüllen die funktionalen Anforderungen, sind innovativ und berücksichtigen die Regeln der Benutzerfreundlichkeit sowie User Experience- und User Interface-Aspekte (UX/UI).

Lehrjahr (empfohlen)	Nr.	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziel vermittelt im Lehrjahr...				BFS	üK	Bemerkungen
			1.	2.	3.	4.			
2. - 3. LJ.	b2.7	<b>Ideen entwickeln</b> Interactive Media Designer EFZ entwickeln kreative, funktionale und innovative Ideen, die den Anforderungen des Auftrags entsprechen in Bezug auf: <ul style="list-style-type: none"> <li>- visuellem Stil</li> <li>- gewähltem interaktivem, digitalen Kommunikationsmittel</li> <li>- Interaktions- und Medienverhalten des Zielpublikums</li> </ul> Sie berücksichtigen dabei: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anforderungen an Inhalte</li> <li>- Funktionsweisen von Kommunikationsmitteln</li> <li>- Richtlinien und technische Möglichkeiten von Kommunikationssystemen und der Frontend-Entwicklung (K5)</li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. LJ. 3. LJ.	üK 1 üK 5	
2. - 3. LJ.	b2.8	<b>Konzepte erstellen</b> Interactive Media Designer EFZ erstellen auftragsspezifisch die folgenden Konzepte:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. LJ. 3. LJ.	üK 1 üK 5	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kommunikationskonzept</li> <li>- Designkonzept (gestalterische Sprache, visueller Ausdruck, gestalterischer Stil)</li> <li>- Bedienkonzept (Usability)</li> <li>- Audio-/Videokonzept z.B. Storyboard, Pitch (K5)</li> </ul>							
<b>2. - 3. LJ.</b>	b2.9	<p><b>Layoutvarianten entwickeln</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ entwickeln auftragsspezifisch Layoutvarianten, bewerten diese und treffen eine Auswahl. Dabei berücksichtigen sie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anforderungen der/des Auftraggebenden und des Zielpublikums</li> <li>- Entsprechung mit den Zielen der Kommunikation</li> <li>- Originalität und Innovationswert</li> <li>- Realisierbarkeit (K5)</li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>2. LJ.</b>	<b>üK 1</b>	
							<b>3. LJ.</b>	<b>üK 5</b>	
<b>2. - 3. LJ.</b>	b2.10	<p><b>Vorschläge ausarbeiten</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ visualisieren ausgewählte Vorschläge für die/den Auftraggebenden stimmig und überzeugend. Sie wählen eine geeignete Form, um die Ideen zu visualisieren. (K5)</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>2. LJ.</b>	<b>üK 1</b>	
							<b>3. LJ.</b>	<b>üK 5</b>	

**Handlungskompetenz b3: Anwendertests planen und durchführen**

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

Lehrjahr (empfohlen)	Nr.	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziel vermittelt im Lehrjahr...				BFS	üK	Bemerkungen
			1.	2.	3.	4.			
2. - 4. LJ.	b3.1	<b>b3.1 Usertesting vorbereiten</b> Interactive Media Designer EFZ wählen eine geeignete Methode aus, um die gewünschten Erkenntnisse zu erhalten. Sie bereiten den Test mit den erforderlichen Unterlagen vor. Sie organisieren das Testing. (K5)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. LJ. 4. LJ.	üK 1	
2. - 4. LJ.	b3.2	<b>b3.2 Usertesting durchführen</b> Interactive Media Designer EFZ führen die Testpersonen vor Ort oder virtuell in die Testsituation ein und führen das Usertesting durch. Sie dokumentieren das Useresting für die spätere Auswertung in einer geeigneten Form. (K5)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. LJ. 4. LJ.	üK 1	
2. - 4. LJ.	b3.3	<b>b3.3 Usertesting auswerten und Projekt optimieren</b> Interactive Media Designer EFZ werten das Usertesting korrekt aus und ziehen die richtigen Schlüsse für das Projekt. Aufgrund der Erkenntnisse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. LJ. 4. LJ.	üK 1	

		aus dem Userersting korrigieren oder optimieren sie das Projekt nachvollziehbar. (K5)							
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

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

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

Lehrjahr (empfohlen)	Nr.	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziel vermittelt im Lehrjahr...				BFS	üK	Bemerkungen
			1.	2.	3.	4.			
3. - 4. LJ.	b4.1	<p><b>Präsentation erstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ bestimmen auftrags- und kundenspezifisch eine geeignete Form der Präsentation des Konzepts und erstellen die Präsentation in der Landessprache oder in Englisch. (K5)</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1. LJ. 3. LJ.		
3. - 4. LJ.	b4.2	<p><b>Präsentation durchführen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ präsentieren die Kommunikations- und Designkonzepte überzeugend und begründen diese.</p> <p>Sie zeigen die kundenspezifischen Innovationen und den Mehrwert für die/den Auftraggebenden auf. Auf Fragen, Anregungen und allenfalls Einwände der/des Auftraggebenden gehen sie kundenorientiert ein und argumentieren überzeugend in der Landessprache oder in Englisch.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1. LJ. 3. LJ.		

		Sie dokumentieren die Abmachungen, ergänzen bzw. modifizieren allenfalls die Konzepte. (K5)							
--	--	---	--	--	--	--	--	--	--

**Handlungskompetenzbereich c: Erstellen von Inhalt und Design von interaktiven digitalen Kommunikationsmitteln**

Mit dem Erstellen von Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel werden die Kundenanforderungen in konkrete Produkte umgesetzt. Dazu planen und organisieren Interactive Media Designer EFZ ihre Arbeiten. Sie spezifizieren Inhalte und Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel gemäss Konzept und stellen sie her.

<b>Handlungskompetenz c1: Projekte planen</b>									
Interactive Media Designer EFZ legen die Umsetzung des Konzepts und die technischen Anforderungen fest und erstellen den Projektplan und die Projektorganisation. Dabei berücksichtigen sie die vorgegebene resp. für das Projekt ideale Arbeits- oder Projektmethode (klassisch, agil, etc.).									
Lehrjahr (empfohlen)	Nr.	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziel vermittelt im Lehrjahr...				BFS	üK	Bemerkungen
			1.	2.	3.	4.			
3. - 4. LJ.	c1.1	<b>Umsetzung des Projekts und technische Anforderungen festlegen</b> Interactive Media Designer EFZ legen die Projektumsetzung und die technischen Anforderungen mit den folgenden Punkten fest: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bestimmen der Umsetzungspartner und Verantwortlichkeiten</li> <li>- Zeitbedarf, Termine und Abhängigkeiten</li> <li>- technische Projektabgrenzungen (K5)</li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. LJ.		
3. - 4. LJ.	c1.2	<b>Projektplan erstellen</b> Interactive Media Designer EFZ planen die Arbeiten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			

		<p>projektspezifisch mit den folgenden Inhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- betriebsinterne Arbeiten</li> <li>- Materialien</li> <li>- Infrastruktur</li> <li>- Fremdarbeiten</li> <li>- weitere projektspezifisch wichtige Inhalte (K5)</li> </ul>							
<b>3. - 4. LJ.</b>	c1.3	<p><b>Zusammenarbeit mit Projektpartner/innen klären (intern/extern)</b></p> <p>Interactive Media Designer führen das Gespräch mit Projektpartner/innen (intern oder extern) mit den folgenden Teilen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Visualisierung und Konzept</li> <li>- Technische Anforderungen</li> </ul> <p>Sie klären und bereinigen gemeinsam mit den Partner/innen in der Landessprache oder in Englisch offene Fragestellungen. (K5)</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
<b>3. - 4. LJ.</b>	c1.4	<p><b>Gesundheitsschutz sicherstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ richten ihren Arbeitsplatz ergonomisch ein. (K3)</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
<b>3. - 4. LJ.</b>	c1.5	<p><b>Schutz- und Sicherheitsmassnahmen für Hard- und Software anwenden</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ stellen die Sicherheit und Verfügbarkeit ihrer Daten sicher (Backup) und agieren mit der erforderlichen Sicherheit in Servern und Cloudtools im Internet. Dabei handeln sie nach den betrieblichen Vorgaben. (K3)</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>1. LJ.</b>		
<b>3. - 4. LJ.</b>	c1.6	<p><b>Massnahmen der Büroökologie umsetzen</b></p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>1. LJ.</b>		

		Interactive Media Designer EFZ setzen Arbeitsinstrumente energieeffizient ein und entsorgen Abfälle umweltgerecht. (K3)							
--	--	---	--	--	--	--	--	--	--

**Handlungskompetenz c2: Inhalte herstellen oder spezifizieren**

Interactive Media Designer EFZ spezifizieren statische und bewegte Inhalte für interaktive digitale Kommunikationsmittel gemäss Konzept und erstellen diese.

Lehrjahr (empfohlen)	Nr.	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziel vermittelt im Lehrjahr...				BFS	üK	Bemerkungen
			1.	2.	3.	4.			
1. - 4. LJ.	c2.6	<p><b>Inhalte spezifizieren und herstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ spezifizieren die folgenden Inhalte und stellen sie mittels manuellen und digitalen Techniken und entsprechender Hard- und Software gemäss Konzept her:</p> <p><b>Statische Inhalte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bild</li> <li>- Text (Typografie/Schrift)</li> <li>- Darstellungen 2D/3D</li> <li>- Illustration</li> </ul> <p><b>Bewegte Inhalte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bild</li> <li>- Text (Typografie/Schrift)</li> <li>- Darstellungen 2D/3D</li> <li>- Illustration</li> <li>- Audio/Video</li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1. LJ. 2. LJ.	üK 2 üK 3 üK 4	

		Dabei beachten und integrieren sie die ethischen, sozialen, kulturellen, ökologischen und rechtlichen Gegebenheiten und Standards. (K5)							
<b>1. - 4. LJ.</b>	c2.7	<b>Texte mittels Korrekturprogrammen sprachlich überprüfen</b>  Interactive Media Designer EFZ überprüfen ihre eigenen Texte der Inhalte in der Landessprache oder in Englisch und optimieren sie bei Bedarf mit Hilfsmitteln wie einem ein- oder zweisprachigen Wörterbuch, einem elektronischen Thesaurus oder einem Korrekturprogramm. (K5)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>1. LJ.</b> <b>2. LJ.</b>		

**Handlungskompetenz c3: Design entwickeln**  
Interactive Media Designer EFZ erstellen gemäss Konzept das Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel.

Lehrjahr (empfohlen)	Nr.	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziel vermittelt im Lehrjahr...				BFS	üK	Bemerkungen
			1.	2.	3.	4.			
<b>2. - 4. LJ.</b>	c3.5	<b>Design spezifizieren und herstellen</b>  Interactive Media Designer EFZ spezifizieren das Design gemäss Konzept <sup>1</sup> . Sie berücksichtigen dabei: - Corporate Identity / Corporate Design - Usability im Verständnis von User Interface und	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>2. LJ.</b> <b>3. LJ.</b> <b>4. LJ.</b>	<b>üK 5</b>	

<sup>1</sup> Diese können etwa sein (Liste ist nicht abschliessend, sondern illustrierend): Webseiten, Webdocs, Corporate Videos, Abspanne, Fernschirmschirmgestaltungen, Interaktive Bildschirme, Elektronische Bücher, E-Magazine, Apps, Games, POI / POS, Trailer, Newsletter, soziale Netzwerke sowie zukünftig bedeutsame, heute noch nicht existierende digitale Medien.

		<p>User Experience (UX/UI)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anforderungen der jeweiligen digitalen Kommunikationssysteme<sup>2</sup></li> <li>- ethische, soziale, kulturelle, ökologische und rechtliche Gegebenheiten und Standards.</li> </ul> <p>Sie stellen das Design mittels manuellen und digitalen Techniken und entsprechender Hard- und Software für interaktive digitale Kommunikationsmittel her. (K5)</p>							
--	--	---	--	--	--	--	--	--	--

**Handlungskompetenz c4: Inhalte und Design präsentieren und Rückmeldungen umsetzen**

Interactive Media Designer EFZ erstellen eine auftrags- und adressatengerechte Präsentation in der geeigneten Form. Sie präsentieren Inhalt und Design überzeugend, zielgerichtet und fundiert begründet. Die Präsentation findet in der Landessprache und in Englisch statt. Erhaltene Feedbacks prüfen sie und setzen diese, wenn nötig um.

Lehrjahr (empfohlen)	Nr.	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziel vermittelt im Lehrjahr...				BFS	üK	Bemerkungen
			1.	2.	3.	4.			
3. - 4. LJ.	c4.1	<p><b>Präsentation erstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ bestimmen auftrags- und kundenspezifisch eine geeignete Form der Präsentation der Inhalte und des Designs. Sie erstellen die Präsentation in der Landessprache oder in Englisch. (K5)</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3. LJ. 4. LJ.		
3. - 4. LJ.	c4.2	<p><b>Präsentation durchführen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ präsentieren die Inhalte und das Design überzeugend und begründen</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3. LJ.		

<sup>2</sup> E-Tablets, Mobile, PC, TV, Elektronische Displays, Screens sowie zukünftige digitale Medien

		<p>diese.</p> <p>Sie zeigen die kundenspezifischen Innovationen und den Mehrwert für die/den Auftraggebenden auf. Auf Fragen, Anregungen und allenfalls Einwände die/der Auftraggebenden gehen sie kundenorientiert ein und argumentieren überzeugend in der Landessprache oder in Englisch.</p> <p>Erhaltene Feedbacks prüfen sie und setzen diese, wenn nötig um. (K5)</p>					4. LJ.		
--	--	--	--	--	--	--	--------	--	--

**Handlungskompetenzbereich d: Realisieren und Nachbereiten von Projekten für interaktive digitale Kommunikationsmittel**

Interactive Media Designer EFZ entwickeln Funktionen und Interaktionen für digitale Kommunikationsmittel. Sie spezifizieren die technischen Funktionen und Interaktionen und stellen diese her. Sie testen und publizieren die Kommunikationsmittel und werten diese aus. Anschliessen schliessen sie das Projekt ab.

**Handlungskompetenz d1: Funktionen und Interaktionen für die technische Umsetzung spezifizieren oder herstellen**

Interactive Media Designer EFZ definieren und spezifizieren Funktionen und Interaktionen gemäss den Anforderungen für interaktive digitale Kommunikationsmittel. Sie orientieren sich dabei an den technischen Möglichkeiten, der Frontend-Entwicklung, dem gegebenen Budget und den Bedürfnissen der Benutzer/innen.

Lehrjahr (empfohlen)	Nr.	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziel vermittelt im Lehrjahr...				BFS	üK	Bemerkungen
			1.	2.	3.	4.			
2. - 4. LJ.	d1.1	<p><b>Technische Funktionen und Interaktionen spezifizieren oder herstellen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ spezifizieren die technischen Funktionen und die Interaktionen. Dabei berücksichtigen sie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Konzept</li> <li>- Usability im Verständnis von User Interface und</li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. LJ. 3. LJ. 4. LJ.	üK 5	

		<p>User Experience (UX/UI)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anforderungen der jeweiligen digitalen Kommunikationssysteme</li> <li>- ethische, soziale, kulturelle, ökologische und rechtliche Gegebenheiten und Standards</li> </ul> <p>Sie stellen die Funktionen und die Interaktionen mittels digitalen Techniken und entsprechender Hard- und Software für interaktive digitale Kommunikationsmittel her. (K5)</p>							
<b>4. LJ.</b>	d1.2	<p><b>Neue Technologien integrieren</b></p> <p>Interactive Media Designer setzen sich mit aktuellen und zukünftigen Technologien (z.B. Machine Learning, Artificial Intelligence, Virtual Reality) für interaktive digitale Kommunikationsmittel auseinander und binden diese in die Planung, die Konzeption und das Design von interaktiven digitalen Kommunikationsmitteln ein. Dabei berücksichtigen sie ethische, soziale, kulturelle, ökologische und rechtliche Gegebenheiten und Standards. (K5)</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>2. LJ.</b> <b>4. LJ.</b>		

**Handlungskompetenz d2: Kommunikationsmittel testen, publizieren und die Einführung auswerten**

Interactive Media Designer EFZ testen und publizieren die interaktiven digitalen Kommunikationsmittel auf digitalen Kommunikationssystemen und dokumentieren die Ergebnisse. Nach der Einführung werten sie in Analysewerkzeugen die Nutzung der erstellten und publizierten Inhalte und Kommunikationsmitteln aus und ziehen aus den Erkenntnissen Rückschlüsse für deren Optimierung.

Lehrjahr (empfohlen)	Nr.	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziel vermittelt im Lehrjahr...				BFS	üK	Bemerkungen
			1.	2.	3.	4.			
<b>3. - 4. LJ.</b>	d2.1	<b>Interaktive digitale Kommunikationsmittel testen</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>3. LJ.</b>	<b>üK 5</b>	

		Interactive Media Designer EFZ testen die interaktiven digitalen Kommunikationsmittel auf digitalen Kommunikationssystemen (Media Support). Sie dokumentieren die Feedbacks und nehmen nach Bedarf Korrekturen und Verbesserungen vor oder lassen sie ausführen. (K5)					4. LJ.		
3. - 4. LJ.	d2.2	<b>Interaktive digitale Kommunikationsmittel publizieren</b> Interactive Media Designer EFZ publizieren die interaktiven digitalen Kommunikationsmittel auf digitalen Kommunikationssystemen (Media Support). (K3)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3. LJ. 4. LJ.	üK 5	
3. - 4. LJ.	d2.3	<b>Einführung der interaktiven digitalen Kommunikationsmittel auswerten</b> Interactive Media Designer EFZ werten die interaktiven digitalen Kommunikationsmittel aus. Sie werten mit Analysewerkzeugen die Nutzung der erstellten und publizierten Inhalte und Kommunikationsmitteln aus. Aus den Erkenntnissen ziehen sie Rückschlüsse für deren Optimierung. (K5)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3. LJ. 4. LJ.		

**Handlungskompetenz d3: Projekte abschliessen und Prozessschritte auswerten**

Interactive Media Designer EFZ führen mit der/dem Auftraggebenden sowie Intern eine Nachbesprechung durch und schliessen die Projekte administrativ ab.  
Ihren Lernprozess mit Zielen und Ergebnissen halten sie nachvollziehbar in der Lerndokumentation fest.

Lehrjahr (empfohlen)	Nr.	Leistungsziele Betrieb	Leistungsziel vermittelt im Lehrjahr...				BFS	üK	Bemerkungen
			1.	2.	3.	4.			
3. - 4. LJ.	d3.1	<p><b>Nachbesprechung mit dem Auftraggeber durchführen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ führen mit der/dem Auftraggebenden die Nachbesprechung durch. Dabei besprechen sie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ergebnisse/Zielerreichung</li> <li>- Kundenzufriedenheit</li> <li>- Arbeitsprozess</li> <li>- Zusammenarbeit mit internen und externen Partner/innen</li> <li>- Verbesserungsfähige Punkte</li> <li>- Folgerungen für zukünftige Projekte (K3)</li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
3. - 4. LJ.	d3.2	<p><b>Projekte administrativ abschliessen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ schliessen die Projekte ab und dokumentieren die folgenden Punkte nach betrieblichen Vorgaben:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Projektdokumentation abschliessen</li> <li>- Daten archivieren</li> <li>- Schlussrapporte auswerten (Zeit, Material, Fremdleistungen) (K3)</li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		üK 5	
1. - 4. LJ.	d3.3	<p><b>Lerndokumentation führen</b></p> <p>Interactive Media Designer EFZ führen die Lerndokumentation pflichtbewusst und nach Vorgaben. Diese besprechen sie regelmässig mit ihrem Vorgesetzten. (K3)</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. LJ.		