
Modellelehrgang für die praktische Ausbildung Multimediagestalter Multimediagestalterin

Version 1.0 d – 31. März 2003

Gemäss dem vorläufigen Reglement über die
Ausbildung und die Lehrabschlussprüfung
Multimediagestalter/Multimediagestalterin
vom 20. November 2002

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1. Lehrjahr	
Übersicht 1. Lj.	3
Richtziele für das erste Lehrjahr – Grundbildung der visuellen Kommunikation (GVK)	4
Zeitbedarf für die einzelnen Ausbildungsbereiche 1. Lehrjahr	6
2. Lehrjahr	
Übersicht 2. Lehrjahr	7
Richtziele für das zweite Lehrjahr	8
Zeitbedarf für die einzelnen Ausbildungsbereiche 2. Lehrjahr	10
3. Lehrjahr	
Übersicht 3. Lehrjahr	11
Richtziele für das dritte Lehrjahr	12
Zeitbedarf für die einzelnen Ausbildungsbereiche 3. Lehrjahr	14
4. Lehrjahr	
Übersicht 4. Lehrjahr	15
Richtziele für das vierte Lehrjahr	16
Zeitbedarf für die einzelnen Ausbildungsbereiche 4. Lehrjahr	18



1. Lehrjahr

Das erste Ausbildungsjahr in der GVK umfasst

36 Wochen Schulunterricht

10 Wochen Praktika im Lehrbetrieb

6 Wochen Ferien

Jede Schule organisiert die einzelnen Blocks nach ihren Möglichkeiten selbständig



1. Lehrjahr

Richtziele für das erste Lehrjahr

Allgemeines

Gestaltungs- und Realisationsgrundlagen

Anwendung von Text- und Bildbearbeitungsprogrammen

Grundkenntnisse der Peripheriegeräte und Netzwerke



1. Lehrjahr

<i>Allgemeines</i>	Einrichten des Arbeitsplatzes
	Beachten der Ergonomie am Arbeitsplatz
	Einhalten der Massnahmen der Berufshygiene
	Einhalten der Vorschriften des Giftgesetzes bei der Handhabung, Lagerung und Entsorgung von Chemikalien
	Vermeiden von Unfällen an Betriebseinrichtungen und elektrischen Anlagen
	Treffen von Massnahmen zur Brandverhütung und -bekämpfung
	Beschreiben von verschiedenen Ablauforganisationen des Lehrbetriebes
	Einordnen des erlernten Berufs im Umfeld der visuellen Kommunikation
Anwenden der Kenntnisse von Fachausdrücken und Fachliteratur im Multimediabereich	
<i>Gestaltungs- und Realisationsgrundlagen</i>	Anwenden der im GVK erworbenen Gestaltungskenntnisse in den Bereichen Zeichnung, Entwurf, Farben, Bildkomposition und Typographie
	Mittels grafischer Arbeiten die im GVK erreichten Kenntnisse in den Bereichen Kunst- und Kulturgeschichte sowie visuelle und sprachliche Kommunikation anwenden
<i>Anwendung von Text- und Bildbearbeitungsprogrammen</i>	Kennen der Aufnahmetechniken und Bilderfassung mittels Scan oder Aufnahme
	Bearbeiten von unbewegtem Bild (Pixel und Vektoren) sowie integrieren von Bild und Text unter typografischen Aspekten
	Verwalten und aufbereiten der Daten für den Druck oder deren Bearbeitung am Bildschirm; erstellen von Layouts
<i>Grundkenntnisse der Peripheriegeräte und Netzwerke</i>	Kennen der Informatikgrundlagen im Umgang mit Netzwerken spezifischen Programmen



1. Lehrjahr

10 Wochen à 5 Tage

4										
			B		C					
3										
2										
1										
	A									D

A Allgemeines

B Gestaltungs- und Realisationsgrundlagen

C Anwendung von Text- und Bildbearbeitungsprogrammen

D Grundkenntnisse der Peripheriegeräte und Netzwerke



2. Lehrjahr

Das zweite Lehrjahr umfasst

44 Wochen à 4 Tage im Lehrbetrieb

3 Wochen Einführungskurse

Jede Schule organisiert die einzelnen Blocks nach ihren Möglichkeiten selbständig



2. Lehrjahr

Richtziele für das zweite Lehrjahr

Anwendung der Programme für die On-/Offline-Produktionen

Erfassung und Produktion von bewegten/unbewegten Text-/Bild und Ton-Elementen

Integration dieser Elemente in interaktiven Prozessen

Konzeption und Realisierung von bewegten/unbewegten Text-/Bild- und Ton-Produkten

Erarbeitung multimedialer Gestaltungskonzepte von On- und Offline-Produktionen unter Anleitung



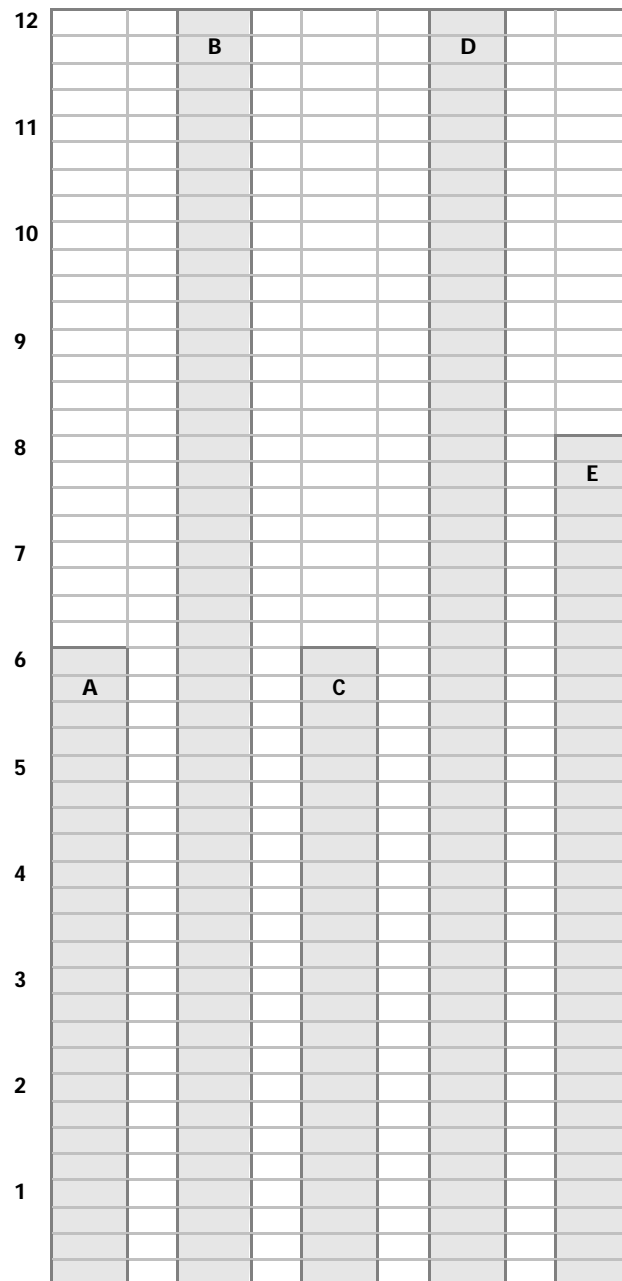
2. Lehrjahr

<i>Anwendung der Programme für die On-/Offline-Produktionen</i>	<p>Unter Anleitung Integrationsprogramme für On- und Offline-Produktionen anwenden</p>
	<p>Unter Anleitung Schnittstellen und ergonomische Navigationen erstellen</p>
<i>Erfassung und Produktion von bewegten/unbewegten Text-/Bild und Ton-Elementen</i>	<p>Mittels praktischer Anwendungen Fähigkeiten zur Erfassung, Erstellung, Bearbeitung und Integration von Text-/Bild- und Ton-Elementen entwickeln</p>
	<p>Unter Anleitung erfassen, montieren und integrieren von bewegtem Bild</p>
	<p>Erstellen von grafischen Produkten, Animationen, Videoclips und Tonintegrationen</p>
<i>Integration dieser Elemente in interaktiven Prozessen</i>	<p>Aneignen von Grundkenntnissen in der Anordnung und Strukturierung von Informationen</p>
	<p>Aneignen von Grundkenntnissen zum Erstellen eines grafischen Grundkonzepts</p>
	<p>Aneignen von Grundkenntnissen zum Erstellen eines Grundkonzepts für die Kommunikation</p>
	<p>Mittels praktischer Anwendung Text-/Bild und Ton-Dateien verwalten in Bezug auf Formate, Komprimierung, Bezeichnungen und Architektur</p>
	<p>Zusammenfügen der einzelnen Text-/Bild- und Tonelemente</p>
<i>Konzeption und Realisierung von bewegten/unbewegten Text-/Bild- und Ton-Produkten</i>	<p>Mittels praktischer Anwendung die grafischen Fähigkeiten im Text-/Bildbereich (Pixel/Vektoren) entwickeln</p>
	<p>Unter Anleitung die erzählerischen Aspekte unter Berücksichtigung des Drehbuches, Story-Bords sowie Schnitt und Montage umsetzen</p>
	<p>Den Sinn der visuellen Kommunikation mittels praktischer Anwendung verstehen</p>
	<p>Unter Anleitung Produktionen erstellen, die die Aspekte von Werbung, Unternehmenskommunikation, Ausbildungszielen, Spiel und Unterhaltung behandeln</p>
<i>Erarbeitung multimedialer Gestaltungskonzepte von On- und Offline-Produktionen unter Anleitung</i>	<p>Mittels praktischer Anwendung kreative Fähigkeiten, Ideenfindung und Konzeptentwicklung vertiefen</p>
	<p>Unter Anleitung On- und Offline-Produkte gemäss Pflichtenheft erarbeiten</p>
	<p>Mittels praktischer Anwendung Multimedia-Produktionen unter Berücksichtigung von CI, Zielpublikum, Budget und Zeitrahmen planen</p>
	<p>Unter Anleitung Multimedia-Produkte unter Einbezug sämtlicher Produktionstechniken und Konzepte erstellen</p>



2. Lehrjahr

44 Wochen à 4 Tage



- A Anwendung der Programme für die On-/Offline-Produktionen
- B Erfassung und Produktion von bewegten/unbewegten Text-/Bild und Ton Elementen
- C Integration dieser Elemente in interaktiven Prozessen
- D Konzeption und Realisierung von bewegten/unbewegten Text-/Bild- und Ton-Produkten
- E Erarbeitung multimedialer Gestaltungskonzepte von On- und Offline-Produktionen unter Anleitung



3. Lehrjahr

Das dritte Lehrjahr umfasst

44 Wochen à 4 Tage im Lehrbetrieb

3 Wochen Einführungskurse

Jede Schule organisiert die einzelnen Blocks nach ihren Möglichkeiten selbständig



3. Lehrjahr

Richtziele für das dritte Lehrjahr

Anwendung der Programme für die On-/Offline-Produktionen

Erfassung und Produktion von bewegten/unbewegten Text-/Bild und Ton-Elementen

Integration dieser Elemente in interaktiven Prozessen

Konzeption und Realisierung von bewegten/unbewegten Text-/Bild- und Ton-Produkten

Erarbeitung multimedialer Gestaltungskonzepte von On- und Offline-Produktionen unter Anleitung



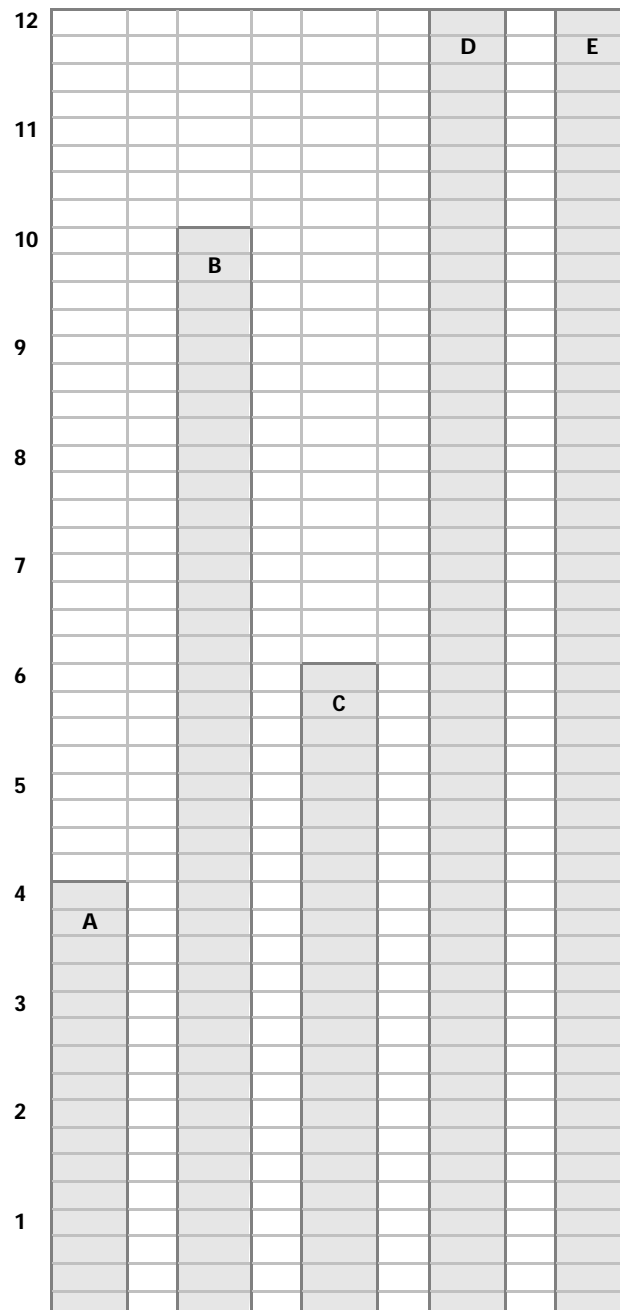
3. Lehrjahr

<i>Anwendung der Programme für die On-/Offline-Produktionen</i>	Integrationsprogramme für On- und Offline-Produktionen anwenden und vertiefen
	Schnittstellen und ergonomische Navigationen erstellen
	Unter Anleitung Programmiersprachen, Scripts und Formulare anwenden
	Mittels praktischer Anwendungen Datenbankenverwaltung verstehen
<i>Erfassung und Produktion von bewegten/unbewegten Text-/Bild und Ton-Elementen</i>	Mittels praktischer Anwendungen Fähigkeiten zur Erfassung, Erstellung, Bearbeitung und Integration von Text-/Bild- und Ton-Elementen vertiefen
	3D-Kenntnisse hinsichtlich Modellisierung, Textur, Beleuchtung und Kamerabewegung anwenden
<i>Integration dieser Elemente in interaktiven Prozessen</i>	Informationen anordnen und strukturieren
	Grafische Grundkonzepte erstellen
	Grundkonzepte für die Kommunikation erstellen
	Text-/Bild- und Ton-Dateien verwalten in Bezug auf deren Formate, Komprimierung, Bezeichnungen und Architektur
	Die einzelnen Text-/Bild- und Ton-Elemente zusammenfügen
<i>Konzeption und Realisierung von bewegten/ unbewegten Text-/Bild- und Ton-Produkten</i>	Die grafischen Fähigkeiten in Bezug auf Text, Bild, 3D, Video und Ton vertiefen
	Die erzählerischen Aspekte unter Berücksichtigung des Drehbuches, Story-Bords sowie Schnitt und Montage umsetzen
	Das Verständnis für die visuellen Kommunikation mittels praktischer Anwendung vertiefen
	Produktionen erstellen, die die Aspekte von Werbung, Unternehmenskommunikation, Ausbildungszielen, Spiel und Unterhaltung behandeln
<i>Erarbeitung multimedialer Gestaltungskonzepte von On- und Offline-Produktionen unter Anleitung</i>	Kreative Fähigkeiten, Ideenfindung und Konzeptentwicklung vertiefen
	On- und Offline-Produkte nach Pflichtenheft erarbeiten
	Multimedia-Produktionen unter Berücksichtigung von CI, Zielpublikum, Budget und Zeitrahmen planen
	Multimedia-Produkte unter Einbezug sämtlicher Produktionstechniken und Konzepte erstellen
	Üben der Präsentation des Konzeptes und des Produktes in seinen Entwicklungsphasen



3. Lehrjahr

44 Wochen à 4 Tage



- A Anwendung der Programme für die On-/Offline-Produktionen
- B Erfassung und Produktion von bewegten/unbewegten Text-/Bild und Ton Elementen
- C Integration dieser Elemente in interaktiven Prozessen
- D Konzeption und Realisierung von bewegten/unbewegten Text-/Bild- und Ton-Produkten
- E Erarbeitung multimedialer Gestaltungskonzepte von On- und Offline-Produktionen unter Anleitung



4. Lehrjahr

Das vierte Lehrjahr umfasst

44 Wochen à 4 Tage im Lehrbetrieb inkl. Prüfungsvorbereitung
und LAP

Jede Schule organisiert die einzelnen Blocks nach ihren
Möglichkeiten selbständig



4. Lehrjahr

Richtziele für das vierte Lehrjahr

Anwendung der Programme für die On-/Offline-Produktionen

Erfassung und Produktion von bewegten/unbewegten Text-/Bild und Ton-Elementen

Integration dieser Elemente in interaktiven Prozessen

Konzeption und Realisierung von bewegten/unbewegten Text-/Bild- und Ton-Produkten

Erarbeitung multimedialer Gestaltungskonzepte von On- und Offline-Produktionen



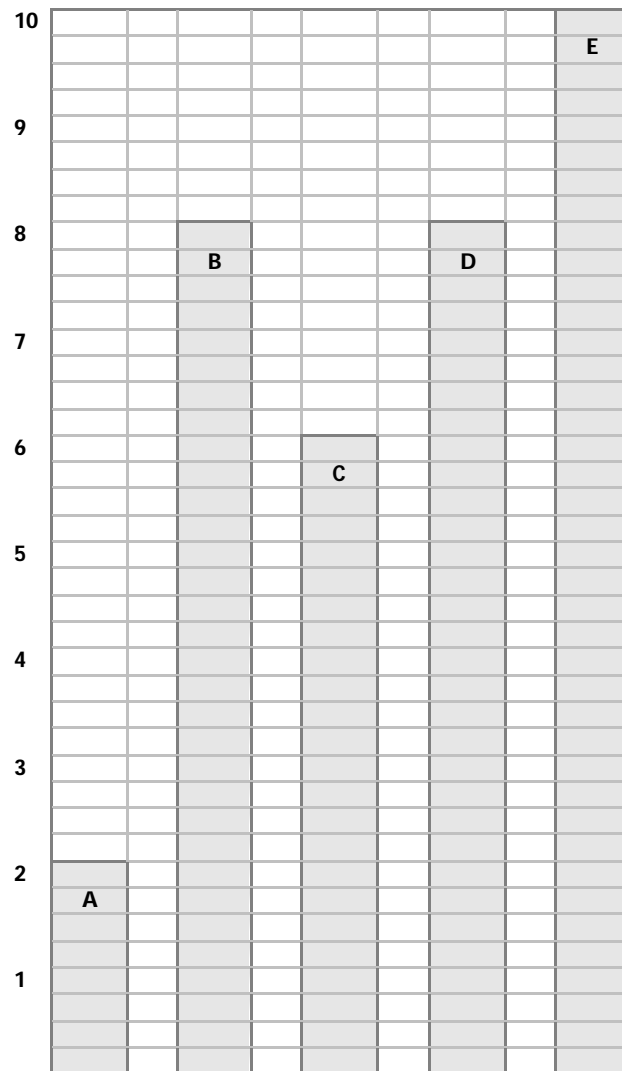
4. Lehrjahr

<i>Anwendung der Programme für die On-/Offline-Produktionen</i>	Integrationsprogramme für On- und Offline-Produktionen anwenden und vertiefen
	Schnittstellen und ergonomische Navigationen selbständig erstellen
	Programmiersprachen, Scripts und Formulare anwenden
	Den Aufbau und die Verwaltung von Datenbanken begreifen
<i>Erfassung und Produktion von bewegten/unbewegten Text-/Bild und Ton-Elementen</i>	Fähigkeiten zur Erfassung, Erstellung, Bearbeitung und Integration von Text-/Bild- und Ton-Elementen vertiefen
	3D-Kenntnisse hinsichtlich Modellisierung, Textur, Beleuchtung und Kamerabewegung vertiefen und anwenden
<i>Integration dieser Elemente in interaktiven Prozessen</i>	Informationen anordnen und strukturieren
	Grafische Konzepte erstellen
	Kommunikationskonzepte erstellen
	Text-/Bild- und Ton-Dateien verwalten in Bezug auf deren Formate, Komprimierung, Bezeichnungen und Architektur
<i>Konzeption und Realisierung von bewegten/ unbewegten Text-/Bild- und Ton-Produkten</i>	Die einzelnen Text-/Bild- und Ton-Elemente zusammenfügen
	Die grafischen Fähigkeiten in Bezug auf Text, Bild, 3D, Video und Ton vertiefen
	Die erzählerischen Aspekte unter Berücksichtigung des Drehbuches, Story-Bords sowie Schnitt und Montage umsetzen
	Das Verständnis für die visuellen Kommunikation mittels praktischer Anwendung vertiefen
	Produktionen selbständig erstellen, die die Aspekte von Werbung, Unternehmenskommunikation, Ausbildungszielen, Spiel und Unterhaltung behandeln
<i>Erarbeitung multimedialer Gestaltungskonzepte von On- und Offline-Produktionen</i>	Kreative Fähigkeiten, Ideenfindung und Konzeptentwicklung vertiefen
	On- und Offline-Produkte nach Pflichtenheft selbständig erarbeiten
	Multimedia-Produktionen unter Berücksichtigung von CI, Zielpublikum, Budget und Zeitrahmen selbständig planen
	Multimedia-Produkte unter Einbezug sämtlicher Produktionstechniken und Konzepte selbständig erstellen
	Präsentieren des Konzeptes und des Produktes in seinen Entwicklungsphasen



4. Lehrjahr

44 Wochen à 4 Tage inkl. Prüfungsvorbereitung und LAP



- A** Anwendung der Programme für die On-/Offline-Produktionen
- B** Erfassung und Produktion von bewegten/unbewegten Text-/Bild und Ton-Elementen
- C** Integration dieser Elemente in interaktiven Prozessen
- D** Konzeption und Realisierung von bewegten/ unbewegten Text-/Bild- und Ton-Produkten
- E** Erarbeitung multimedialer Gestaltungskonzepte von On- und Offline-Produktionen

Die übrigen Wochen dienen zur Vertiefung der gesamten Ausbildung