
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



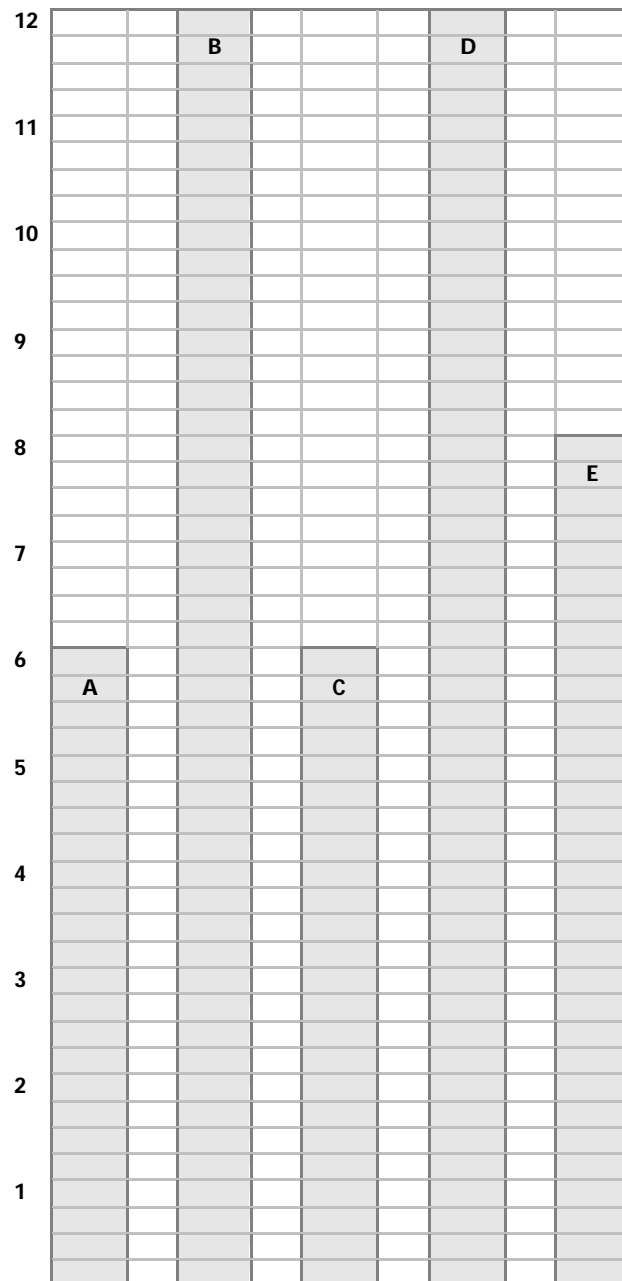
2. Lehrjahr

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



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



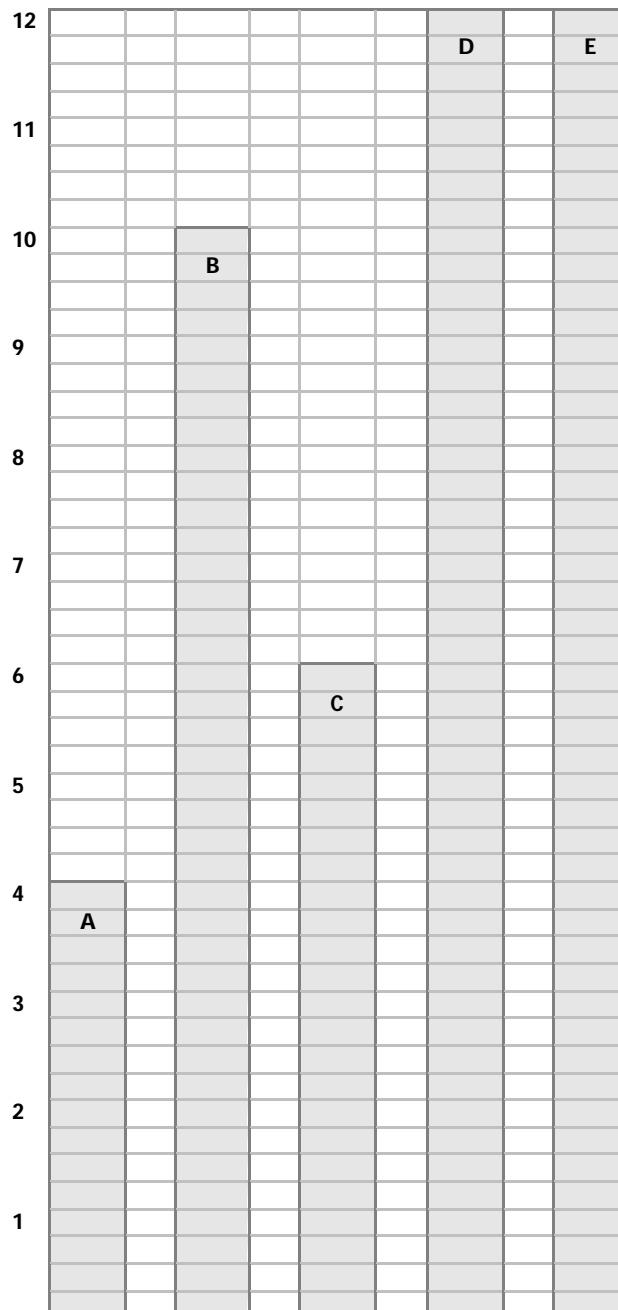
3. Lehrjahr

| | |
|---|--|
| <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



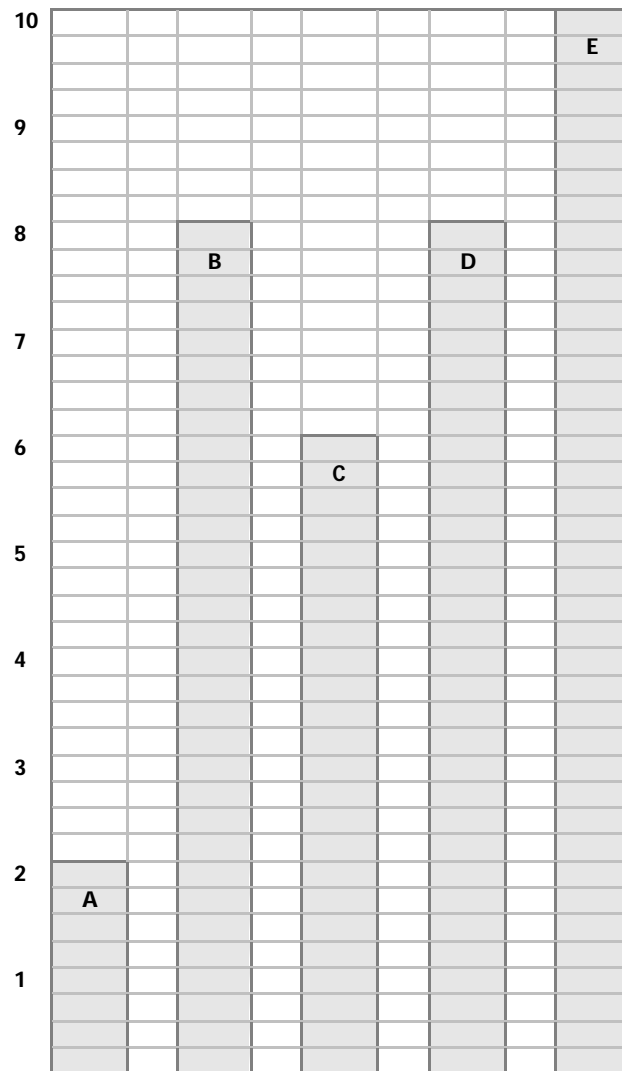
4. Lehrjahr

| | |
|---|---|
| <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