

# Übersicht über die Handlungskompetenzen für IMD

1. Vorbereiten von Projekten für interaktive digitale Kommunikationsmittel	a1 Kundenauftrag erfassen und Projektbeschreibung für interaktive digitale Kommunikationsmittel erstellen	a2 Kundenbedürfnisse, Zielgruppe und Kontext für interaktive digitale Kommunikationsmittel analysieren	a3 Ideenskizze und Vorkonzeption für interaktive digitale Kommunikationsmittel erstellen	a4 Ideenskizze und Vorkonzeption für interaktive digitale Kommunikationsmittel präsentieren
2. Entwickeln von Konzepten für interaktive digitale Kommunikationsmittel	b1 Detailrecherchen für interaktive digitale Kommunikationsmittel durchführen	b2 Kommunikations- und Designkonzepte für interaktive digitale Kommunikationsmittel erstellen	b3 Anwendungstests für interaktive digitale Kommunikationsmittel planen und durchführen (Useresting)	b4 Konzepte für interaktive digitale Kommunikationsmittel präsentieren
3. Erstellen von Inhalt und Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel	c1 Projektplanung für interaktive digitale Kommunikationsmittel erstellen	c2 Inhalte für interaktive digitale Kommunikationsmittel herstellen oder spezifizieren	c3 Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel herstellen	c4 Inhalte und Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel präsentieren
4. Entwickeln von interaktiven digitalen Kommunikationsmitteln	d1 Funktionen und Interaktionen für die technische Umsetzung des interaktiven digitalen Kommunikationsmittels spezifizieren oder herstellen	d2 Interaktive digitale Kommunikationsmittel testen, publizieren und auswerten	d3 Projekt eines interaktiven digitalen Kommunikationsmittels abschließen	

## Lektionentafel der Berufsfachschule

	1. Lehr- jahr	2. Lehr- jahr	3. Lehr- jahr	4. Lehr- jahr	Total
<b>a Vorbereiten von Projekten für interaktive digitale Kommunikationsmittel</b>	<b>30</b>	<b>120</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>150</b>
<b>a1 Kundenauftrag erfassen und Projektbeschreibung für interaktive digitale Kommunikationsmittel erstellen</b> Interactive Media Designer EFZ führen das Kundengespräch adressatengerecht, um den Auftrag zu verstehen und die Bedürfnisse des Auftraggebers zu erfassen. Die Gespräche finden in der Landessprache und in Englisch statt. Sie protokollieren das Gespräch und erstellen den Projektbeschreibung in der Landessprache und in Englisch.	10	30	0	0	40
<b>a2 Kundenbedürfnisse, Zielgruppe und Kontext für interaktive digitale Kommunikationsmittel analysieren</b> Interactive Media Designer EFZ machen projektspezifische Analysen, um die Bedürfnisse und Ziele des Auftraggebers 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.	0	10	0	0	10
<b>a3 Ideenskizze und Vorkonzeption für interaktive digitale Kommunikationsmittel erstellen</b> Interactive Media Designer EFZ sammeln Ideen und erstellen Ideenskizzen. 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 an, um eine Vorkonzeption mit geeigneten analogen oder digitalen Mitteln zu erstellen. Sie planen das weitere Vorgehen.	20	40	0	0	60
<b>a4 Ideenskizze und Vorkonzeption für interaktive digitale Kommunikationsmittel präsentieren</b> 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 Projektbeschreibung in der Landessprache und in Englisch.	0	40	0	0	40

		1. Lehr- jahr	2. Lehr- jahr	3. Lehr- jahr	4. Lehr- jahr	Total
<b>b Entwickeln von Konzepten für interaktive digitale Kommunikationsmittel</b>		<b>190</b>	<b>170</b>	<b>90</b>	<b>40</b>	<b>490</b>
	<b>b1 Detailrecherchen für ein interaktive digitale Kommunikationsmittel durchführen</b> 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.	20	20	0	0	40
	<b>b2: Kommunikations- und Designkonzepte für interaktive digitale Kommunikationsmittel erstellen</b> Interactive Media Designer EFZ erstellen basierend auf den Rechercheergebnissen Ideen, Entwürfe, Layout-Varianten für das Projekt. Die Konzepte erfüllen die funktionalen Anforderungen, sind innovativ und berücksichtigen die Regeln der Benutzerfreundlichkeit.	130	130	70	0	330
	<b>b3 Anwendungstests für interaktive digitale Kommunikationsmittel planen und durchführen (Useresting)</b> Interactive Media Designer testen ihr Konzept mit Vertretern der Zielgruppe, um Fehler oder Probleme im Konzept früh zu erkennen. Sie bereiten die Useresting 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.	0	20	0	40	60
	<b>b4 Konzepte für interaktive digitale Kommunikationsmittel präsentieren</b> Interactive Media Designer EFZ erstellen eine auftrags- und adressatengerechte Präsentation in der geeigneten Form. Sie präsentieren ihre Konzepte 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 das Konzept einfließt.	40	0	20	0	60

		1. Lehr- jahr	2. Lehr- jahr	3. Lehr- jahr	4. Lehr- jahr	Total
<b>c Erstellen von Inhalt und Design für interaktive digitalen Kommunikationsmittel</b>		<b>295</b>	<b>200</b>	<b>60</b>	<b>90</b>	<b>645</b>
	<b>c1 Projektplanung für interaktive digitale Kommunikationsmittel erstellen</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.).	10	10	0	0	20
	<b>c2 Inhalte für interaktive digitale Kommunikationsmittel herstellen oder spezifizieren</b> Interactive Media Designer EFZ spezifizieren statische und bewegte Inhalte für interaktive digitale Kommunikationsmittel gemäss Konzept und erstellen diese.	165	120	0	0	285
	<b>c3 Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel herstellen</b> Interactive Media Designer EFZ erstellen gemäss Konzept das Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel.	120	70	40	80	310
	<b>c4 Inhalte und Design für interaktive digitale Kommunikationsmittel präsentieren</b> 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.	0	0	20	10	30

		1. Lehr- jahr	2. Lehr- jahr	3. Lehr- jahr	4. Lehr- jahr	Total
<b>d Entwickeln von interaktiven digitalen Kommunikationsmitteln</b>		<b>5</b>	<b>30</b>	<b>50</b>	<b>70</b>	<b>155</b>
	<b>d1 Für die technische Umsetzung des interaktiven digitalen Kommunikationsmittels Funktionen und Interaktionen spezifizieren oder herstellen</b> 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, dem gegebenen Budget und den Bedürfnissen der Benutzer.	0	30	20	70	120
	<b>d2 Interaktive digitale Kommunikationsmittel testen, publizieren und auswerten</b> Interactive Media Designer EFZ testen und publizieren die interaktiven digitalen Kommunikationsmittel auf digitalen Kommunikationssystemen und dokumentieren die Ergebnisse. Sie werten in Analysewerkzeugen die Nutzung der erstellten und publizierten Inhalte und Kommunikationsmitteln aus und ziehen aus den Erkenntnissen Rückschlüsse für deren Optimierung.	0	0	30	0	30
	<b>d3 Projekt eines interaktiven digitalen Kommunikationsmittels abschliessen</b> Interactive Media Designer EFZ führen mit dem Auftraggeber sowie Intern eine Nachbesprechung durch und schliessen das Projekt administrativ ab. Ihren Lernprozess mit Zielen und Ergebnissen halten sie nachvollziehbar in der Lerndokumentation fest.	5	0	0	0	5
		1. Lehr- jahr	2. Lehr- jahr	3. Lehr- jahr	4. Lehr- jahr	Total
	<b>Total Lektionen alle Lehrjahre</b>	<b>520</b>	<b>520</b>	<b>200</b>	<b>200</b>	<b>1440</b>

Leistungsziele der Berufsfachschule mit Anzahl Lektionen in den entsprechenden Semestern.	Leistungsziele des Betriebs mit Angabe der Semester, in welchen das Ziel gemäss Modelllehrgang bearbeitet wird.				Leistungsziele des üK.				
Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele	1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.	4. Sem.	5. Sem.	6. Sem.	7. Sem.	8. Sem.	BFS Total
<b>a Vorbereiten von Projekten für interaktive digitale Kommunikationsmittel</b>	0	30	40	80	0	0	0	0	150
<b>a1 Kundenauftrag erfassen und Projektbeschreibung für interaktive digitale Kommunikationsmittel erstellen (K2)</b>	0	10	10	20	0	0	0	0	40
a1.1 Kommunikation verstehen (K5)			10						10
a1.2 Kunden- und Beratungsgespräche verstehen (K2) (Anteil Fachenglisch 5 Lektionen im 4. Sem.)		10		10					20
a1.2 Kunden- und Beratungsgespräche verstehen (K5) (+ Fachenglisch)									0
a1.3 Projektbeschreibung erstellen (K3) (Fachenglisch) (Anteil Fachenglisch 5 Lektionen im 4. Sem.)				10					10
a1.3 Ergebnisse festhalten und Projektbeschreibung erstellen (K3) (+ Fachenglisch)									0
Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele	1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.	4. Sem.	5. Sem.	6. Sem.	7. Sem.	8. Sem.	BFS Total
<b>a2 Bedürfnisse des Auftraggebers, Zielgruppe und Kontext für interaktive digitale Kommunikationsmittel analysieren (K2)</b>	0	0	10	0	0	0	0	0	10
a2.1 Bedürfnisse des Auftraggebers, Zielgruppe und Kontext analysieren (K2)			10						10
a2.1 Bedürfnisse des Auftraggebers, Zielgruppe und Kontext analysieren (K5)									0
a2.2 Machbarkeit und Zweckmässigkeit des Auftrags klären und beurteilen (K5)									0
a2.3 Grobe Aufwandschätzung für ein Vorkonzept vornehmen (K3)									0
<b>a3 Ideenskizze und Vorkonzeption für interaktive digitale Kommunikationsmittel erstellen</b>	0	20	20	20	0	0	0	0	60
a3.1 Ideen sammeln und entwickeln (K5)		10							10
a3.1 Ideen sammeln und entwickeln (K5)									0
a3.2 Ideen visualisieren (K5)		10							10

Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele	1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.	4. Sem.	5. Sem.	6. Sem.	7. Sem.	8. Sem.	BFS Total
a3.2 Ideen visualisieren (K5)									0
a3.3 Erste gestalterische Ansätze entwickeln (K5)			20						20
a3.3 Erste gestalterische Ansätze entwickeln (K5)									0
a3.4 Vorkonzeption erstellen (K5)				10					10
a3.4 Vorkonzeption erstellen (K5)									0
a3.5 Bestandteile von Offerten beschreiben (K2)				5					5
a3.6 Ziele und Anforderungen an die Arbeitsplanung beschreiben (K2)				5					5
a3.7 Arbeitsplanung erstellen (K5)									0
a4 Ideenskizze und Vorkonzeption für interaktive digitale Kommunikationsmittel präsentieren	0	0	0	40	0	0	0	0	40
a4.1 Präsentation erstellen (K3) (Anteil Fachenglisch 10 Lektionen im 4. Sem.)				20					20
a4.1 Präsentation erstellen (K5) (+ Fachenglisch)									0
a4.2 Präsentation durchführen (K3) (Anteil Fachenglisch 10 Lektionen im 4. Sem.)				20					20
a4.2 Präsentationen durchführen und Abmachungen dokumentieren (K5) (+ Fachenglisch)									0
Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele	1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.	4. Sem.	5. Sem.	6. Sem.	7. Sem.	8. Sem.	BFS Total
b Entwickeln von Konzepten für interaktive digitale Kommunikationsmittel	110	80	80	90	40	50	40	0	490
b1 Detailrecherchen für ein interaktive digitale Kommunikationsmittel durchführen	20	0	20	0	0	0	0	0	40
b1.1 Recherchen durchführen (K5)	10		10						20
b1.1 Recherchen durchführen (K5)									0
b1.2 Rechercheergebnisse auswerten (K6)	5		5						10
b1.2 Rechercheergebnisse auswerten (K6)									0
b1.3 Grundlagen für das Kommunikations- und Designkonzept festlegen (K5)	5		5						10

Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele	1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.	4. Sem.	5. Sem.	6. Sem.	7. Sem.	8. Sem.	BFS Total
b1.3 Grundlagen für das Kommunikations- und Designkonzept festlegen (K5)									0
b2 Kommunikations- und Designkonzepte für interaktive digitale Kommunikationsmittel erschaffen (K5)	70	60	60	70	40	30	0	0	330
b2.1 Grundlagen der visuellen Kommunikation erkennen (K4)	40	20							60
b2.2 Grundlagen der visuellen Wahrnehmung erklären (K4)	20								20
b2.3 Grundlagen der visuellen Wahrnehmung einsetzen (K5)	10	20							30
b2.4 Anforderungen an Inhalte erklären (K2)		10							10
b2.5 Funktionsweisen von Kommunikationsmitteln erklären (K2)		5							5
b2.6 Richtlinien und technische Möglichkeiten von Kommunikationssystemen erklären (K2)		5							5
b2.7 Ideen entwickeln (K5)			20	20	10				50
b2.7 Ideen entwickeln (K5)									0
b2.8 Konzepte erstellen (K5)			20	20	10	10			60
b2.8 Konzepte erstellen (K5)									0
b2.9 Layoutvarianten entwickeln (K5)			20	20	10	10			60
b2.9 Layoutvarianten entwickeln (K5)									0
b2.10 Vorschläge ausarbeiten (K5)				10	10	10			30
b2.10 Vorschläge ausarbeiten (K5)									0
Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele	1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.	4. Sem.	5. Sem.	6. Sem.	7. Sem.	8. Sem.	BFS Total
b3 Anwendungstests für interaktive digitale Kommunikationsmittel planen und durchführen (K5)	0	0	0	20	0	0	40	0	60
b3.1 Usertesting vorbereiten (K5)				5			10		15
b3.1 Usertesting vorbereiten (K5)									0
b3.2 Usertesting durchführen (K3)				10			10		20



Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele	1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.	4. Sem.	5. Sem.	6. Sem.	7. Sem.	8. Sem.	BFS Total
b3.2 Usertesting durchführen (K5)									0
b3.3 Usertesting auswerten und Projekt optimieren (K5)				5			20		25
b3.3 Usertesting auswerten und Projekt optimieren (K5)									0
b4 Konzepte für interaktive digitale Kommunikationsmittel präsentieren	20	20	0	0	0	20	0	0	60
b4.1 Präsentation erstellen (K5) (Anteil Fachenglisch 5 Lektionen im 6. Sem.)	10	10				10			30
b4.1 Präsentation erstellen (K5) (+ Fachenglisch)									0
b4.2 Präsentation durchführen (K3) (Anteil Fachenglisch 5 Lektionen im 6. Sem)	10	10				10			30
b4.2 Präsentation durchführen (K5) (+ Fachenglisch)									0
c Erstellen von Inhalt und Design für interaktive digitalen Kommunikationsmittel	145	150	120	80	20	40	40	50	645
c1 Projektplanung für interaktive digitale Kommunikationsmittel erstellen	0	10	10	0	0	0	0	0	20
c1.1 Umsetzung des Projekts und technische Anforderungen festlegen (K3)			10						10
c1.1 Umsetzung des Projekts und technische Anforderungen festlegen (K5)									0
c1.2 Projektplan erstellen (K5)									0
c1.3 Zusammenarbeit mit Projektpartnern klären (intern/extern) (K5)									0
c1.4 Gesundheitsschutz sicherstellen (K3)									0
c1.5 Schutz- und Sicherheitsmassnahmen für Hard- und Software anwenden (K3)		5							5
c1.5 Schutz- und Sicherheitsmassnahmen für Hard- und Software anwenden (K3)									0
c1.6 Massnahmen der Büroökologie beschreiben (K3)		5							5
c1.6 Massnahmen der Büroökologie umsetzen (K3)									0
c2 Inhalte für interaktive digitale Kommunikationsmittel herstellen oder spezifizieren	85	80	60	60	0	0	0	0	285
c2.1 Illustration/Zeichnung entwerfen (K5)	40	40							80
c2.2 Infografiken erstellen (K5)			20						20





Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele	1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.	4 . Sem.	5. Sem.	6. Sem.	7. Sem.	8. Sem.	BFS Total
Total Stunden Berufsfachschule	260	260	260	260	100	100	100	100	1440
Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele	1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.	4 . Sem.	5. Sem.	6. Sem.	7. Sem.	8. Sem.	BFS Total
Total Stunden Berufsfachschule alt:	260	260	260	260	100	100	100	100	1440
Fachenglisch neu:	0	0	0	45	0	20	0	0	65
Fachenglisch alt:	40	40	40	0	0	0	0	0	120