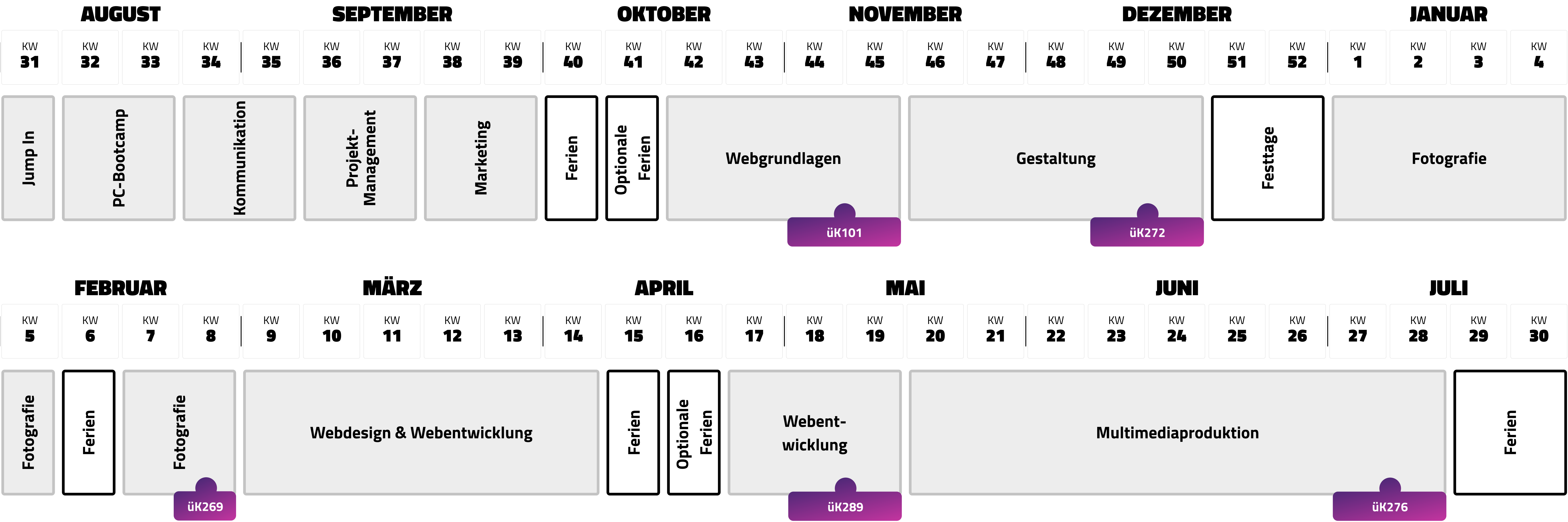


Lehrablaufplan 2027/2028 Basislehrjahr Mediamatik (St.Gallen)



ÜBERBETRIEBLICHE KURSE (ÜK)

- 101 Webauftritt erstellen und veröffentlichen
- 272 Printprodukte entwerfen
- 269 Fotografie Projekt realisieren
- 289 CMS einsetzen und bewirtschaften
- 276 Medien für Marketing Aktion erstellen

FERIEN

- | | |
|-------------------------------|-------------------------|
| Herbstferien 27 | 4.10.2027 - 10.10.2027 |
| Herbstferien (optional) 27 | 11.10.2027 - 17.10.2027 |
| Festtage 27/28 | 24.12.2027 - 9.1.2028 |
| Sportferien 28 | 7.2.2028 - 13.2.2028 |
| Frühlingsferien 28 | 10.4.2028 - 13.4.2028 |
| Frühlingsferien (optional) 28 | 18.4.2028 - 23.4.2028 |
| Sommerferien 28 | 17.7.2028 - 31.7.2028 |

Die Lernenden haben Anspruch auf die Anzahl Ferientage gemäss ihrem Lehrvertrag. Lernende mit mehr als 5 Wochen Ferien können die optionalen Ferienwochen nutzen.

FEIERTAGE 27/28

- | | |
|----------------------------|-----------|
| Nationalfeiertag | 1.8.2027 |
| Allerheiligen | 1.11.2027 |
| Karfreitag | 14.4.2028 |
| Ostermontag | 17.4.2028 |
| Auffahrt | 25.5.2028 |
| Tag nach Auffahrt (Brücke) | 26.5.2028 |
| Pfingstmontag | 5.6.2028 |

KW52 und KW1 sind vorgearbeitet. Es müssen keine Ferientage eingesetzt werden.

Kurzbeschreibung der Ausbildungsmodule

BERUFSÜBERGREIFENDE KOMPETENZEN

Lehrstartlager Jump In

Die Hauptziele der Einstiegswoche JumpIn in Fiesch (VS) sind das gegenseitige Kennenlernen und der Aufbau von Vertrauen. Die Lernenden erwarten ein abwechslungsreiches Programm mit verschiedenen Aktivitäten wie spannenden Workshops, Ausflüge und viel Sport.

MODULÜBERGREIFENDE KOMPETENZEN

Marketing & Kommunikation

Kundenkontakt wird über unterschiedliche Medien hergestellt und gepflegt. Marketingprodukte werden zielgruppenspezifisch für verschiedene Kanäle und Medien ausgearbeitet. Gesprächsführungsstrategien werden aufgebaut und angewendet.

Design Thinking

Anhand der Vorgehensmethodik Design Thinking lernen Mediamatik-Lernende, Auftragsarbeiten strukturiert und projektorientiert anzugehen und umzusetzen.

Projektmanagement

Mit verschiedenen Projektarbeiten werden allgemeingültige Projektmethoden und produktspezifische Entwicklungsprozesse vermittelt. Erarbeitung persönlicher Vorgehensmethoden (Aufgabenplanung, Zeit- und Taskmanagement, Qualitätssicherung).

AUSBILDUNGSMODULE BASISLEHRJAHR

PC-Bootcamp

Aneignung grundlegender Fähigkeiten im Umgang mit der Microsoft Office-Produktpalette (Word, Excel und Outlook). Betriebssysteme und Software herunterladen, installieren und konfigurieren. Sicherheitsmassnahmen für Computer kennen und anwenden.

Kommunikation

Angepasste Kommunikation im betrieblichen Umfeld (schriftliche und mündliche, Präsentationstechnik).

Marketing

Begriffe, Konzepte und Best Practices. Vergleich verschiedener Marketingtechniken und Verkaufskanäle. Einsatz von Social Media im Geschäftsumfeld.

Web-Grundlagen

Anwendung von UX-Best Practices im Screendesign-Prozess, Entwicklung einer einfachen Webseite mit HTML und CSS.

Gestaltung

Grafische Grundlagen (Bildkomposition, Farbenlehre und Typografie). Effizienter Umgang mit branchenführenden Grafikbearbeitungsprogrammen wie Adobe Illustrator und InDesign. Erarbeitung ganzheitlicher Produktentwicklungsprozesse, von der Konzeption über die Planung und Produktion bis hin zur medienspezifischen Publikation.

Fotografie

Fotografische Grundkenntnisse (Aufbau und Bedienung einer Kamera, Bildkomposition, Licht), Fotografiertechniken (Studio-, Portrait-, Architektur- und Produktfotografie) und digitale Postproduktion mit Adobe Lightroom und Photoshop.

Webdesign

Konzeption einer kompletten Webseite (Entwicklung einer Informationsarchitektur, Sitemap, Navigationskonzept, Wireframes/Mockups). Anwendung aktueller Design Patterns und Best Practices.

Webentwicklung

Entwicklung eines Datenbankdesigns (ERM), Implementation und Datenabfragen mit SQL. Serverseitige Verarbeitung mit PHP. Clientseitige Ausgabe mit HTML, CSS und Java-Script. Installation, Konfiguration und Bewirtschaftung eines CMS (Content Management System). Qualitätssicherungs- und Testing-Verfahren für Softwareentwicklungs-Projekte.

Multimedia

Erarbeitung von Storyboards. Erstellung und Bearbeitung multimedialer Inhalte (Bild und Ton) mit Hilfe beliebiger Aufnahmegeräte (Kameras, Mikrofone). Datenablage und Archivierung von Rohmaterial. Anwendung verschiedener Schnitttechniken, Aufbereitung und mediengerechte Publikation der Multimediainhalte.