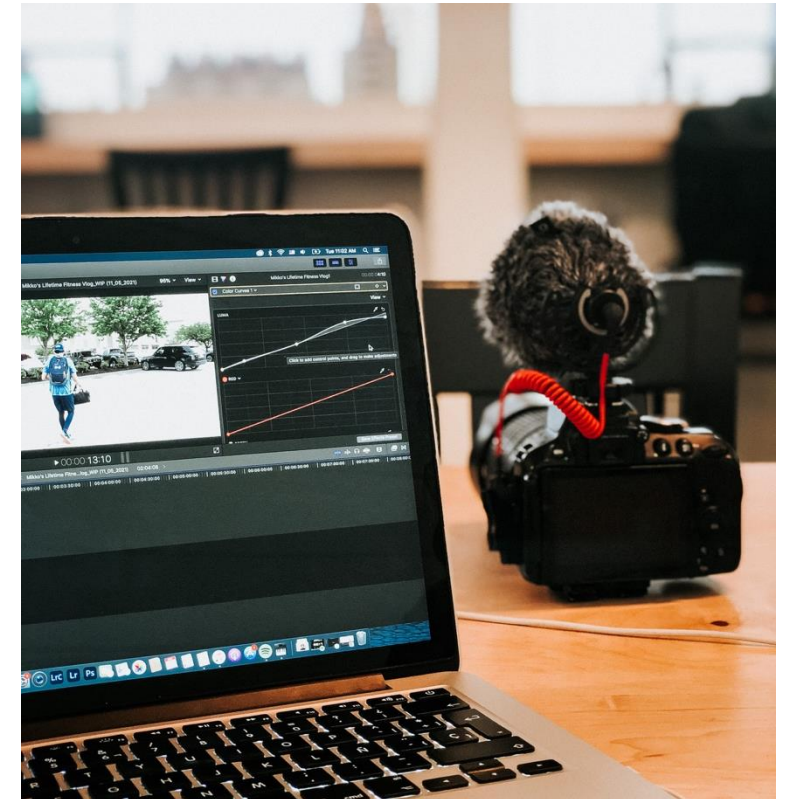




**Gewerbliche  
Berufsschule  
Chur**

Scalettastrasse 33  
7000 Chur  
Telefon 081 254 45 16  
[www.gbchur.ch](http://www.gbchur.ch)

# Mediamatiker/-in EFZ Interner Schullehrplan





## Inhaltsverzeichnis

### Handlungskompetenzbereich a «Produzieren von digitalen Medieninhalten»

Grundsätze .....	5
Modul 264 im 1. Semester .....	6
Modul 265 im 2. Semester .....	8
Modul 266 im 3./4. Semester .....	10
Modul 268 im 5. Semester .....	15
Modul 267 im 6. Semester .....	18

### Handlungskompetenzbereich b «Gestalten von Medieninhalten»

Modul 270 im 1. Semester .....	20
Modul 271 im 2. Semester .....	23
Modul 273 im 3. Semester .....	26
Modul 274 im 6. Semester .....	29
Modul 275 im 8. Semester .....	31

### Handlungskompetenzbereich c «Entwickeln und Umsetzen von Marketing- und Kommunikationsmassnahmen»

Modul 278 im 3. Semester .....	33
Modul 279 im 4. Semester .....	35
Modul 280 im 5. Semester .....	37
Modul 281 im 6. Semester .....	39
Modul 282 im 7. Semester .....	41

### Handlungskompetenzbereich d «Mitwirken in der Betriebsadministration»

Modul 283 im 1. Semester .....	43
Modul 284 im 2. Semester .....	45
Modul 285 im 5. und 6. Semester .....	47

**Handlungskompetenzbereich e «Einsetzen von Informations- und Kommunikationstechnologien (ICT)»**

Modul 286 im 1. Semester .....	49
Modul 287 im 2. Semester .....	51
Modul 288 im 3. Semester .....	53
Modul 307 im 4. Semester .....	56
Modul 290 im 5. Semester .....	58
Modul 291 im 6. Semester .....	61

**Handlungskompetenzbereich f «Führen von einfachen Projekten»**

Modul 213 im 1. und 2. Semester .....	63
Modul 431 im 3. und 4. Semester .....	66
Modul 306 im 5. Semester .....	69

Erweiterte Grundkompetenzen .....	72
Betriebskommunikation 3. Semester .....	72
Betriebskommunikation 4. Semester .....	74
Betriebskommunikation 7. und 8. Semester .....	75
Marketingfachsprache 3. Semester .....	76
Marketingfachsprache 4. Semester .....	78
Marketingfachsprache 5. und 6. Semester .....	79
zweite Landessprache Italienisch .....	80
Englisch .....	86
Beschreibung der Taxonomiestufen .....	91

## Grundsätze

Die GBC stellt möglichst praxisnahe und niveaugerechte Beispielprojekte/Berufssituationen zur Verfügung oder bemüht sich um reelle Kundenprojekte. Dadurch wird eine praxisorientierte Umsetzung im Unterricht ermöglicht.

Es folgen zwei Zitate aus dem Kapitel «Methodisch-didaktische Überlegungen und Grundsätze» des Dokuments «Lehrplan für die Berufsfachschulen, MediamatikerIn EFZ» vom 25. Oktober 2018, Seiten 3 und 4:

«Schulischer Unterricht sollte sich also möglichst auf konkrete, erlebte Situationen beziehen.»

«Beim Handlungsorientierten Unterricht sollen die Lernenden möglichst aktiv und selbsttätig sein. [...] Um einen möglichst hohen Anteil an echter Lernzeit zu erreichen, wird die Selbsttätigkeit der Lernenden in den Vordergrund gestellt (erkunden, entdecken, erörtern und verwerfen). Die Themenstellung erfolgt situations- und problemorientiert. Um die Handlungsplanung produktbezogen zu gestalten soll im handlungsorientierten Unterricht mit möglichst konkret formulierten Arbeitsaufträgen gearbeitet werden. Das Einhalten von Spielregeln, Terminen und Qualitätsstandards soll dabei eine wichtige Rolle spielen. Der Unterricht soll so gestaltet werden, dass neben den Fach- und Methodenkompetenzen auch Sozial- und Selbstkompetenzen gefördert werden.

Wann immer möglich soll sich der Unterricht an der Lernsystematik (induktive Lernstrategie, vom Naheliegenden zum Grundlegenden) orientieren und der wissenschaftlichen Fachsystematik (deduktive Lernstrategie, vom Grundlegenden zum Besonderen, von der Theorie zur Praxis) vorgezogen werden. Die Orientierung an der Lernsystematik manifestiert sich im handlungsorientierten Unterricht unter anderem dadurch, dass Unterrichtssequenzen bei praktischen Lernsituationen beginnen und bei der dazugehörigen Theorie enden.»

### Hinweis

Bei den zugewiesenen Anzahl Lektionen fehlen Erfahrungswerte. Eine Überarbeitung diesbezüglich ist im Sommer 2023 geplant.

## Modul 264 im 1. Semester

Titel		Digitale Medienproduktionen vorbereiten	
Kompetenz	Entwickelt ein Konzept für eine einfache digitale Produktion, archiviert Daten und kontrolliert und wartet die Arbeitsgeräte.		
		Taxonomie	Lektionen
	1. Prüft, ob die auftragsrelevanten Informationen vollständig und klar verständlich sind.	3/4	4
	2. Erstellt ein Konzept (z.B. Moodboard, Materialliste) für eine einfache digitale Produktion.	3/5	18
	3. Wendet einfache Kreativitätstechniken an.	3	4
	4. Geht mit Geräten und Materialien sorgfältig um.	3	3
	5. Kontrolliert und wartet Geräte und Materialien fachgerecht.	3	1
	6. Transferiert digitale Daten von einem Speichermedium auf die vorgegebene Dateiablage und legt sie korrekt strukturiert ab.	3	2
	7. Wählt aufgrund der spezifischen Anforderungen verschiedener Plattformen das geeignete Zielformat aus.	4	3
	8. Beschriftet und archiviert Daten gemäss Vorgaben vollständig und strukturiert.	3	1
Kompetenzfeld	Multimediatechnik		
Objekt	Visuelle Konzepte, Planungsinstrumente und Datenmanagement für einfache digitale Medienproduktionen. Zum Beispiel: Moodboard und Materiallisten für Fotografie/Film/Audio/Animation, Material-, Personal-, Budgetlisten.		
Niveau	1		
Voraussetzungen	keine		
Anzahl Lektionen	40		
Anerkennung	Eidg. Fähigkeitszeugnis		

Unterrichts- woche, HZ	Handlungsziele und handlungsnotwendige Kenntnisse	Taxonomie	Anzahl Lektionen
1.1	Kennt Instrumente zur Überprüfung (z.B. Checklisten) von Informationen auf ihre Vollständigkeit.	4	2
1.2	Kennt projektrelevante Fachbegriffe und verwendet diese korrekt.	3	2
2.1	Kennt die Grundlagen der visuellen Sprache (z.B. Farbenlehre).	3	10
2.2	Erstellt ein Konzept (z.B. Moodboard, Materialliste) für eine einfache digitale Produktion. Kennt verschiedene Quellen zur Konzepterstellung.	5	8
3.1	Kennt unterschiedliche Kreativitätstechniken.	3	4
3.2	Kennt geeignete Verwendungszwecke unterschiedlicher Kreativitätstechniken.		
4.1	Kennt die verschiedenen Geräte/Materialien und ihre vorgesehenen Verwendungszwecke.	3	3
4.2	Kennt die Verhaltensweisen beim sorgfältigen Umgang mit Geräten/Materialien.		
5.1	Kennt verschiedene Quellen für technische Dokumentationen.	3	1
5.2	Kennt die Aspekte zur fachgerechten Wartung von Geräten/Materialien.		
6.1	Kennt die gängigen Schnittstellen zur Übertragung von Daten.	3	2
6.2	Kennt die gängigen Speichermedien zur Datenablage.		
7.1	Kennt gängige Plattformen und deren Anforderungen, um digitale Medieninhalte zu platzieren.	4	3
7.2	Kennt verschiedene Dateiformate und deren Verwendungszwecke.		
8.1	Kennt unterschiedliche Namenskonventionen (z.B. SEO).	3	1
8.2	Kennt verschiedene Archivierungsstrukturen (z.B. Nummerisch).		

## Modul 265 im 2. Semester

Titel		Digitale Fotografien produzieren	
Kompetenz	Bereitet eine Fotografieproduktion konzeptionell vor und richtet die Produktion ein. Erstellt und bearbeitet Fotorohdaten und bereitet diese für das erforderliche Zielformat auf.		
		Taxonomie	Lektionen
	1. Erstellt ein Konzept für eine einfache digitale Fotografieproduktion.	5	4
	2. Organisiert die benötigte Infrastruktur und Materialien für eine Aufnahme.	3	2
	3. Baut einen Aufnahmeort gemäss Konzept mit allen notwendigen Geräten und Materialien auf.	3	4
	4. Erstellt Rohdaten mit einer Fotokamera gemäss Konzept.	4	18
	5. Analysiert die Fotografien vor Ort.	3	4
	6. Transferiert Fotografierohdaten von einem Speichermedium auf die vorgegebene Dateiablage und legt sie korrekt strukturiert ab.	3	2
	7. Setzt Farbkorrekturen und Farbgebungen für digitale Fotografien um.	3	10
	8. Bereitet die finalen Fotografien für das erforderliche Zielformat auf.	3	2
Kompetenzfeld	Multimediatechnik		
Objekt	Digitalfotografien mit konzeptionell nachvollziehbarer Bildkomposition und technisch korrekter Umsetzung. Zum Beispiel: einfache Produktfotografien, Portraitfotografien.		
Niveau	1		
Voraussetzungen	264		
Anzahl Lektionen	40 (effektiv 36–38)		
Anerkennung	Eidg. Fähigkeitszeugnis		



Unterrichts- woche	Handlungskompetenzen, Thema	Unterrichtsstoff	Notizen	Anzahl Lektionen
1	Geschichte Einführung	Einführung Fotografie Begriffe 1. Fotoaufgabe: GBC Schulhaus innen fotografieren (auch Handy ist ok) Geschichte der Fotografie		2
2	Basiskonntenisse 1	Kennt die Funktionsweise und Handhabung einer Kamera. Sie kennen Faktoren zur Bildbeurteilung (Beispielbilder). 2. Fotoaufgabe: GBC Schulhaus aussen fotografieren (zu zweit oder dritt)	3.1, 3.2, 4.1, 4.2, 4.3, 5.1	2
3	Basiskonntenisse 2	Fototechnik Blende, Bewegungsunschärfe, ISO, Weissabgleich Gemeinsame Fotoaufgabe Bewegungsunschärfe Gemeinsame Übung in zwei Gruppen: Bewegungsunschärfe 3. Fotoaufgabe: kalt	6.1, 6.2, 7.1	2
4	Basiskonntenisse 3	Fototechnik Brennweite, evtl. Blende mit Tiefenunschärfe  Kennt Technik zur Farbkorrektur, Gradation und Farbgebung, Unterschied von Formaten und von komprimierten und unkomprimierten Daten	4.1, 7.2, 7.3, 8.1, 8.2  Wird teilweise im Modul 271 unterrichtet	2
5	Basiskonntenisse 4	Zusammenwirken von Blende, Verschlusszeit und ISO Brennweiten Prüfungsvorbereitung 4. Fotoaufgabe: aktuelles Thema oder flüssig		2
6	Fotografie: Wissensprüfung	Prüfung der Basiskonntenisse in Praxis  Kennt Schnittstellen und Arten zur Übertragung (Tethering) und Programm Lightroom zur Bearbeitung von Fotografien  Kennt die Produktionsphasen, Instrumente zur zeitlichen Planung der Produktion, Beleuchtungsskizzen und Symbole (Produktionsrelevantes Material und Vorgehen Reservationsprozess), Kennt unterschiedliche Lichtformen und Lichtcharakteristiken, Abgabe 3. Fotoaufgabe	1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2	2

Unterrichts- woche	Handlungskompetenzen, Thema	Unterrichtsstoff	Notizen	Anzahl Lektionen
7–10	Fotografie Konzept  Fotografie: Input  Fotografie Konzept LB Teil 1	Konzept in der Fotografie Konzept Makrofotografie Besprechung: wie setzen Sie es um (Partnerarbeit) Umsetzung Makrofotografie Film zur kommerziellen Fotografie (Annie Leibovitz)  Konzept erstellen (und fertigstellen) bewertet nach LBV, jedoch mit angepassten Bewertungskrite- rien	1.1, 1.2, 1.3, 2.1  5.1  1.1, 1.2, 1.3, 2.1	7
11		RAW Bearbeitung (zusammen mit Modul 271)	7.1, 7.2, 7.3	2
12–13	Fotografie LB Teil 3	Portraits (bewertet nach LBV)	4.2, 4.3 7.1, 7.2, 7.3	4
14–15	Input Film  Input Licht und Bild-Kompression	Film zur Autoren-Fotografie (z.B. Henri Cartier-Bresson / Input zur Komposition und Bildgeometrie des Fotografen) Lichtcharakteristiken und Lichtformer Bild-Kompression	5.1  3.1, 3.2 8.2	4
16–19	Pflichtwahlprogramm	Fotografie-Wettbewerb, surreale Fotografie oder Blitzlichtfoto- grafie		7
20	Exkursion	Fotografie: Besuch Photomuseum- Pasquart oder ähnlich (Öffnungszeiten)		2

### Modul 266 im 3./4. Semester

<b>Titel</b>	Digitale Animationen produzieren		
<b>Kompetenz</b>	Erstellt anhand von Schlüsselbildern animierte Sequenzen und passt diese auf bestehen- des Rohmaterial (vektor- oder rasterbasierte Bilddokumente) an.		
		Taxonomie	Lektionen

	1. Entwickelt ein visuelles Animationskonzept (z.B. mittels Schlüsselbildern, oder Shootingboard) für Animationsabläufe und bindet Effekte für eine einfache digitale Animation ein.	5	6 (Modulübergreifend mit M431 möglich)
	2. Erstellt sinnvolle Datenstrukturen für Animationsprojekte.	4	2
	3. Animiert grafische Elemente (Icons, Piktogramme, Logos, Bauchbinden) in einem geeigneten Programm.	3	12
	4. Bindet animierte Elemente korrekt in bestehende digitale Filmaufnahmen ein.	3	10
	5. Bindet Elemente in bewegtes Footage ein.	3	10
	6. Erstellt animierte Übergänge für Filmschnitte.	3	2
	7. Bereitet die finalen Daten für unterschiedliche Verwendungszwecke auf (z.B. Masterfiles, Stream, Präsentation).	3	4
Kompetenzfeld	Multimediatechnik		
Objekt	Animierte Sequenzen mit konzeptbasierter und technisch korrekter Umsetzung. Zum Beispiel: Bauchbinden, einfache Erkläranimationen, Werbebanner, Animatics		
Niveau	2		
Voraussetzungen	264, 271		
Anzahl Lektionen	40		
Anerkennung	Eidg. Fähigkeitszeugnis		

Dieses Modul kann im Blockunterricht 5 Tage à 8 Lektionen unterrichtet werden. Dies hat den Vorteil, dass die Lernenden im 2. Lehrjahr keine 10 Lektionen Unterrichtstage haben.

Unterrichts- woche	Handlungskompetenzen, Thema	Unterrichtsstoff	Notizen	Anzahl Lektionen
1	Grundlagen Animation	Geschichte Grundlagen Compositing und Begriffe 12 Prinzipien der Animation Software (Layer oder Nodes) Workflow (in After Effects) Animationen in AE (Keyframes) <i>Übung 0: Import und einfache Animation</i>	3.1 2	2
2	Grundlagen Animation Einführung Adobe After Effects	Repetition Animationen in AE (Insbesondere Keyframes) Frameraten (und Einstellungen in AE) Ebenen (-typen, -stile, Ausrichtentool, Text auf Pfad) Symbole Kompositionsfenster in AE <i>Übung 1: Ebenen und Animation</i> <i>Und Übung: Sterne und Schrift (Folie in AE)</i>	3.3 4.3, 5.2	2
3	Einführung Adobe After Effects	Repetition Ebenentypen (inkl. Pre-Composing) Fenster in AE Werkzeuge bis Formwerkzeug in AE Einführung Effekte <i>Übung 2: Effekte (CC Snow/Rain, FX Blenden, Weichzeichner)</i>	4.3, 5.2 3.2 1.2	2
4	Einführung Adobe After Effects	Werkzeuge Form, Zeichenstift, Text → Masken, Formebenen <i>Übung 3a: Maske basic</i> Räumliche/Zeitliche Animation (Diagramm-Editor) <i>Übung 3b: Räumliche/Zeitliche Animation</i>	3.1	2
5	Einführung Adobe After Effects	Parent-child Beziehung, Ankerpunkt <i>Übung 4: Sonne Erde Mond</i> Voreinstellungen Rendering	5.3 7	2
6	Einführung Adobe After Effects	Animationsvorgaben <i>Übung 5: animierte SBB-Uhr</i> <i>(Datenaufbereitung in Illustrator)</i> Voreinstellungen Rendering	2.2	2

Unterrichts- woche	Handlungskompetenzen, Thema	Unterrichtsstoff	Notizen	Anzahl Lektionen
7	Theorieprüfung Vorstellung Projektarbeit	Grundlagen Animation und AE (S. 1–14 im Skript), keine Unterlagen erlaubt (→ zählt nicht) Multimediakonzept mit Animation	1.1	2
8	After Effects	Animationsvorgaben <i>Übung 6: Greenscreen mit animiertem Hintergrund</i>		2
9		Tracking, Null-Objekt Übung 7: Tracking	5.1	2
10	Charakter Animator	Charakter Animator Luma-Alpha Masken	6.1	2
11		Unterschiede zwischen Ebenenmasken (Layer Masks) und bewegten Masken (Track Mattes). evtl. Übung Masken evtl. Einführung 3d evtl. Einführung Particle System	6.2 4.2	2
12	Beginn Projektarbeit	Beginn Projektarbeit Multimediakonzept mit Storyboard und Animation evtl. Übung 10: «Animation Albertli»	1.1, modulübergreifend 431	1
13–14	Projektarbeit Konzept	Storyboard	1.1, modulübergreifend 431	2
15–16	Projektarbeit Konzept	Animatic	1.1, modulübergreifend 431	2
17	Projektarbeit Konzept	Abgabe Konzept	1.1, modulübergreifend 431	1
18	Projektarbeit Produktion	Theorie nach Bedarf (evtl. Puppet-Tool, Formebenen, Expressions, Text animieren, Pinsel/Malen animieren...)		2
19	Projektarbeit Produktion	Abgabe Produktion Elemente in Illustrator		2
20	Projektarbeit Produktion			2
21	Projektarbeit Produktion (Abschluss und Export)	Footage verwalten, Rendering Vertiefung Container und Codec für Animationsprojekte (z.B. GIF, MOV, MPEG4, h.264) und deren Eigenschaften. Verwendungszwecke standardisierter Container.	7.2 7.3	2

Unterrichts- woche	Handlungskompetenzen, Thema	Unterrichtsstoff	Notizen	Anzahl Lektionen
22	Abgabe Projekt	Theorie: Dynamik Linking und Vorlagen für Adobe Premiere (essential graphics, kurz) Reserve 1.3 Möglichkeiten und Grenzen der Nachbearbeitung von Visuellen Effekten (VFX)	4.1 Angleichen von unterschiedlichen ISO-Werten, Angleichen von unterschiedlichen Farbgebungen (wird im Modul 268 unterrichtet)	2
			Das Projekt wird anschliessend im Modul 431 präsentiert	

## Modul 268 im 5. Semester

Titel		Digitale Filme produzieren		
Kompetenz	Erstellt digitale Filmsequenzen gemäss Konzept und bearbeitet und exportiert diese für den finalen Verwendungszweck.			
			Taxonomie	Lektionen
	1.	Erstellt ein Konzept für eine einfache digitale Filmproduktion und verwendet passend zur jeweiligen Produktionsphase verschiedene Hilfsmittel (z.B. Storyboard).	5	4
	2.	Erstellt eine Produktionsplanung und gliedert diese in die Produktionsphasen: Vorproduktion (Pre-Production), Produktion (Production) und Postproduktion (Post-Production).	3	2
	3.	Organisiert die benötigte Infrastruktur und Materialien für die Produktion.	3	2
	4.	Erstellt Filmrohdaten (Film und Audio) gemäss konzeptioneller Planung.	3	8
	5.	Analysiert die Filmrohdaten vor Ort (z.B. Belichtung) und erarbeitet, falls nötig, Alternativen.	4	4
	6.	Importiert die Filmrohdaten von einem Speichermedium auf die vorgegebene Dateiablage und legt diese korrekt strukturiert ab.	3	2
	7.	Sortiert und arrangiert Filmrohdaten innerhalb der Schnittsoftware.	3	4
	8.	Schneidet Filmrohdaten und wendet verschiedene Schnitttechniken an.	3	8
	9.	Finalisiert den Feinschnitt und nimmt Farbanpassungen (z.B. Farbkorrektur, Farbgebung) vor.	3	4
	10.	Bereitet den Feinschnitt für das erforderliche Zielformat auf und exportiert diesen.	3	2
				40
Kompetenzfeld	Multimediatechnik			
Objekt	Vertonter Film mit nachvollziehbarer Struktur und technisch korrekter Umsetzung. Zum Beispiel: Erklärungsfilm, Tutorial, Interview			
Niveau	3			
Voraussetzungen	264, 265			
Anzahl Lektionen	44 (inkl. 4 Lektionen des Moduls 267, Audiofunktionen und Audiomix Adobe in Premiere)*			
Anerkennung	Eidg. Fähigkeitszeugnis			

Dieses Modul wird vor dem Modul 267 unterrichtet, damit die Lernenden die notwendigen Handlungskompetenzen für den ÜK 276 haben.

Unterrichts- woche	Handlungskompetenzen, Thema	Unterrichtsstoff	Notizen	Anzahl Lektionen
1–2	Videokonzept Produktionsplanung Vorstellung LBV	<p>Kennt den Konzeptionsprozess innerhalb der Vorproduktion einer Filmproduktion. (Repetition)</p> <p>Kennt die einzelnen Tätigkeiten innerhalb der Konzeptionsphase (z.B. Exposé, Repetition).</p> <p>Kennt die einzelnen Tätigkeiten einer Filmproduktion und deren Zuordnung zu den Produktionsphasen: Vorproduktion, Produktion und Postproduktion.</p> <p>Kennt die Wichtigkeit einer ReKo.</p> <p>Kennt verschiedene Quellen, um die benötigten materiellen und personellen Ressourcen zu organisieren.</p> <p>Kennt unterschiedliche Berufsgruppen für einfache Filmproduktionen.</p> <p>Kennt die Anforderungen an das Projektteam und das Material, um eine erfolgreiche Durchführung der einzelnen Phasen zu gewährleisten.</p> <p>Kennt die rechtlichen Aspekte und die gängige Vorgehensweise bei der Durchführung einer einfachen Filmproduktion. (kurz, Überschneidung mit Modul 283)</p>	1.1, 1.2, 2.1, 2.2 3.1, 3.2	4
3–4	Infrastruktur und Materialien für eine Videoproduktion Ideenfindung LBV	<p>Kennt die zur Produktion benötigte Ausrüstung.</p> <p>Kennt verschiedene Kameratypen und deren grundlegende Funktionen.</p> <p>Kennt die Anforderungen das Material, um eine erfolgreiche Durchführung der einzelnen Phasen zu gewährleisten.</p>	3.2, 4.1, 4.2, 4.4	4
5–6	Lichtworkshop Umsetzung LBV Konzept	Kennt verschiedene Lichtquellen und deren Charakteristik.	4.3	4
7–8	Kameratypen und Hilfsmittel Gesamtdisposition LBV Produktion Abgabe LBV Konzept	<p>Kennt die zur Produktion benötigte Ausrüstung.</p> <p>Kennt verschiedene Kameratypen und deren grundlegende Funktionen.</p> <p>Kennt verschiedene Hilfsmittel zur Qualitätsprüfung (z.B. Histogramm, Kontrollmonitor).</p>	4.1, 4.2 5.1	4
9–10	Umsetzung LBV: Produktion	Interviewübung im Plenum Grundlagen Audio in Video		4



Unterrichts- woche	Handlungskompetenzen, Thema	Unterrichtsstoff	Notizen	Anzahl Lektionen
11–12	Filmmontage LBV Beginn Postproduktion	<p>Kennt non-lineare Schnittsysteme bzw. Applikationen zur Bearbeitung von Rohdaten.</p> <p>Kennt Methoden zur effizienten Sichtung von Filmrohmaterial.</p> <p>Kennt Schnitttechniken und deren filmische Wirkung.</p> <p>Kennt die Unterschiede zwischen Roh- und Feinschnitt.</p> <p>Kennt den Zusammenhang von Schnitt und Storytelling.</p>		4
13–16	Filmmontage LBV Schnitt	<p>Grundlagen Audio in Video (in Adobe Premiere)</p> <p>*Audiofunktionen und Audiomix</p>		8
17–18	LBV Colorcorrection (wird auch im ÜK unterrichtet)	<p>Kennt Farbsysteme und deren Verwendungszweck.</p> <p>Kennt grundlegende Techniken und Werkzeuge, um eine Farbgebung vorzunehmen.</p> <p>Kennt verschiedene Container und Codecs für Filmprojekte und deren Eigenschaften.</p> <p>Kennt WWW-Plattformen zur Veröffentlichung von Filmmaterial und deren Anforderungen an das zu veröffentlichende Material.</p>		4
19–20	Abgabe LBV	<p>Kennt die rechtlichen Aspekte und die gängige Vorgehensweise bei der Durchführung einer einfachen Filmproduktion.</p> <p>Kennt verschiedene Schnittstellen, welche beim Import von Filmrohdaten verwendet werden.</p> <p>Kennt unterschiedliche Berufsgruppen für einfache Filmproduktionen.</p> <p>Kennt die Anforderungen an das Projektteam und das Material, um eine erfolgreiche Durchführung der einzelnen Phasen zu gewährleisten.</p>	4.4 6.2	4
21–22	Abschluss	Präsentieren der Arbeiten Lernkontrolle		4

## Modul 267 im 6. Semester

Titel		Digitale Audioaufnahmen produzieren		
Kompetenz	Bereitet eine Audioaufnahme vor, erstellt und bearbeitet Rohdaten und bereitet diese für die Weiterverarbeitung oder für das erforderliche Zielmedium auf. Beschafft unter Berücksichtigung urheberrechtlicher Aspekte zusätzliche Audiodateien (z.B. Musik, Geräusche).			
			Taxonomie	Lektionen
4	1.	Bereitet eine Audioaufnahme technisch und konzeptionell vor.	4	14
	2.	Plant den Ablauf einer einfachen Audioproduktion.	3	4
	3.	Organisiert und reserviert die benötigte Infrastruktur und richtet die Räumlichkeit für eine Audioaufnahme ein.	3	2
	4.	Erstellt Rohdaten mit einem Audioaufnahmegerät gemäss Konzept.	3	4
	5.	Analysiert die Aufnahmen vor Ort und nimmt allfällige Anpassungen vor.	4	2
	6.	Transferiert Audiorohdaten von einem Speichermedium auf die vorgegebene Dateiablage und legt sie korrekt strukturiert ab.	3	2
	7.	Setzt Audiokorrekturen, Klangoptimierungen und Lautstärkeangleichungen um.	3	4
	8.	Bereitet die Daten für die Weiterverarbeitung (Film) oder für das erforderliche Zielformat auf.	3	2
	9.	Beschafft zusätzliches Audiomaterial (z.B. Musik, Geräusche) unter der Berücksichtigung der urheberrechtlichen Aspekte.	3	2
Kompetenzfeld	Multimediatechnik			
Objekt	Finalisierte Audioaufnahmen mit optimierter Klangqualität und technisch korrekter Umsetzung. Zum Beispiel: Podcasts, Audioaufnahmen für Filmsequenzen			
Niveau	3			
Voraussetzungen	264			
Anzahl Lektionen	36 (Audiofunktionen und Audiomix in Adobe Premiere wurden im Modul 268 integriert)			
Anerkennung	Eidg. Fähigkeitszeugnis			

Unterrichts- woche	Handlungskompetenzen, Thema	Unterrichtsstoff	Notizen	Anzahl Lektionen
1–2	Vorstellung LBV Einstieg ins Modul Audiogrundlagen	Was interessiert Sie speziell am Modul 267 Analysen von Tonbeispielen aus Youtube Was ist Schall? Akustik Stecker-, Anschlüsse Signalqualität Digitale Siganlverareitung		8
3–4	Mikrofontypen	Welches Mikrofon, wähle ich für welche Anwendung? Grundlagen Mikrofonteknik		3
5–6	Aufzeichnungstechnik	Hardwarebasierte Technik, Softwarebasierte Technik		3
7	Konzept für die Produktion des Po- dcasts	Projektplanung, Konzept, Fragekatalog für Interview Urheberrechte, Urheberfreie Audiolibrabries		2
8	Mikrofontypen	Phantomspeisungen Repetition Audiogrundlagen		2
9–10	Instruktion in Adobe Audition	Themenbestimmung Erste Experimente mit Adobe Audition		4
11	Urheberrechte Letzte Übungen mit Audition Grobfassung des Storyboards bespre- chen			2
12	Instruktion in Audiomaterial			1
13–18	Modulprüfung gemäss besonderem Auftrag (Modul 267)	Partnerarbeit LBV 267		10
19	Notenbesprechung Reflektion Modul	Wer hat welche Erfahrungen bei der Produktion gemacht? Was würde heute anders gemacht?		1

## Modul 270 im 1. Semester

<b>Titel</b>	Farbe und Typografie bestimmen und einsetzen			
<b>Kompetenz</b>	Bestimmt Farbe und Typografie für Web- und Printprodukte, setzt sie auftrags- und mediengerecht ein und speichert die Daten entsprechend.			
<b>Handlungsziele</b>			Taxonomie	Lektionen
	1.	Erstellt zielgruppengerechte Gestaltungsaufträge unter Berücksichtigung der Gestaltprinzipien/Gestaltgesetze.	5	10
	2.	Wählt aufgrund der vorgegebenen visuellen Sprache passende Schriften für die Gestaltungsaufträge aus.	4	8
	3.	Formatiert Texte unter Einhaltung der Lesefreundlichkeit, einer korrekten Hierarchie und der gängigen Satzregeln.	3	8
	4.	Wählt gemäss Auftrag das geeignete Dateiformat für verschiedene Elemente.	3	2
	5.	Erstellt Farbkontraste, -harmonien und -kombinationen für Gestaltungsaufträge und legt diese fachgerecht im Programm an. (Modulübergreifend mit M264)	3	6
	6.	Wendet Farbmodelle (RGB, CMYK) und Farbprofile dem Zielmedium entsprechend an. (Modulübergreifend mit M264)	3	6
<b>Kompetenzfeld</b>	Design			
<b>Objekt</b>	Einfache Broschüren, Flyer und Geschäftsdrucksachen sowie digitale Inhalte.			
<b>Niveau</b>	1			
<b>Voraussetzungen</b>	keine			
<b>Anzahl Lektionen</b>	40			
<b>Anerkennung</b>	Eidg. Fähigkeitszeugnis			

Unterrichts- woche	Handlungsziele, Thema	Unterrichtsstoff	Notizen	Anzahl Lektionen
1	Einführung M270 Klassenspiegel erstellen	Portraitfoto realisieren mit Namen (PS Arbeit). Klassenspiegel machen (InDesign)		2
2	Typographie: Theorie und Praxis analog	Erste Auseinandersetzung mit Schrift/Lesbarkeit der Schrift; Einsatz von verschiedenen Schriftarten erproben, Weiterentwicklung Klassenspiegel		2
3	Typographie: Theorie und Praxis im Indesign	Unterschiedliche Schriften erkennen und diese Einordnen können		2
4	Typographie: Theorie und Praxis im Indesign	Unterschied zwischen Display und Text-Schrift kennen (Lesbarkeit der Schrift); Anhand von Schriftfamilien die Fachbegriffe der Schrift kennen		2
5	Typographie: Theorie, Praktische Übungen	Benennen der wichtigsten Fachbegriffe um den Buchstaben – Mikrotypografie (Grundlagen Buchstabenanatomie)		2
6	Typographie: Theorie und Praxis im Indesign	Unterschied Makro- und Mikrotypografie; Im Indesign verschiedene Satzformen, Satzbreiten, Schriftgrössen, Buchstaben-Wort- und Zeilenabstände ausprobieren sowie dessen Einfluss auf die Lesbarkeit der Schrift reflektieren; Exemplarische Darstellungen der unterschiedlichen Satzarten aufzeigen		2
7	Typographie: Theorie LB1	Wissen Prüfen und theoretisches Wissen anwenden.		2
8	Typographie: Theorie und Praxis im Indesign (Gestaltungsauftrag) Beginn LB2	Gestaltungsauftrag einfaches Layout gestalten; Einführung im Indesign; Dokument nach Vorgaben anlegen; Hierarchische Strukturen in grösseren Textmengen erzielen; Umgang mit Text und Bild im InDesign erproben		2
9	Typographie: Praxis im Indesign (Gestaltungsauftrag)	Umgang mit InDesign; Variationen erproben; Theoretisches Wissen anwenden und Vertiefung im Bereich Makrotypografie; Anhand von kurz Übungen erproben wie Texte optimiert werden können.		2
10	Typographie: Theorie und Praxis im Indesign (Gestaltungsauftrag) Abgabe LB2	Gestaltungsauftrag ausdrucken, anhand einer Selbst- und Fremdbeurteilung diesen optimieren und Variationen erproben; Gestaltungsauftrag abschliessen; Unterschiedliche Dateien in eigenes Layout einbinden; Eigenes Layout in unterschiedlichen Dateiformaten exportieren.		2

Unterrichts- woche	Handlungsziele, Thema	Unterrichtsstoff	Notizen	Anzahl Lektionen
11	Komposition/Form: Theorie und Praxis im Illustrator	Anhand von Werbekampagnen Variationen im Bildaufbau erkennen		2
12	Komposition/Form/Farbe: Theorie und Praxis im Photoshop/Illustrator	Anhand konkreter Experimente die additive und subtraktive Farbsysteme nachvollziehen können; Grundlegenden Begriffe rund um Farbe direkt in Photoshop kennen und erleben; Gestaltungsauftrag zu Farbe, Form und Komposition – Arbeit im Illustrator		2
13	Komposition/Form/Farbe: Theorie und Praxis im Illustrator	Farbzusammenstellungen anhand des Farbkreises erzeugen; Beziehungen zwischen Komplementäre, teilkomplementäre und benachbarte Farbtöne verstehen; Gestaltungsauftrag zu Farbe, Form und Komposition – Arbeit im Illustrator		2
14	Komposition/Form/Farbe: Theorie und Praxis im Illustrator Beginn LB3	Plakate unter dem Aspekt der Farben analysieren, Kontraste erkennen und diese einordnen können; Anhand kurzer Übungen Wirkung der Kontraste erproben; Einzelne Elemente durch Farbkontraste gruppieren, einordnen und abgrenzen; Gestaltungsauftrag zu Farbe, Form und Komposition – Arbeit im Illustrator		2
15	Komposition/Form/Farbe: Theorie und Praxis im Illustrator	Gestalterische Umsetzung in unterschiedlichen Farbtönen erstellen und vergleichen; Farbmischhilfen anwenden im Illustrator anwenden; Reflektion Farbwirkung; Gestaltungsauftrag zu Farbe, Form und Komposition – Arbeit im Illustrator		2
16	Abgabe LB3	Fertigstellung des Gestaltungsauftrag; Export des Auftrags in unterschiedlichen Dateiformaten		2
17	Wahrnehmung, Sinne	Wahrnehmungsgesetze		2
18	Wahrnehmung, Sinne	Arbeitsjournal		2
19	Wahrnehmung, Sinne	Fotografische Umsetzung Wahrnehmungsgesetze		2
20	gängige Plattformen für digitale Medieninhalte			2

## Modul 271 im 2. Semester

Titel	Vektordaten erstellen und Bilder bearbeiten			
Kompetenz	Erstellt Grafiken, Diagramme und Bilder, bearbeitet sie unter gestalterischen Gesichtspunkten und speichert sie mediengerecht.			
			Taxonomie	Lektionen
Handlungsziele	1.	Erstellt grafische Elemente in einem vektorbasierten Illustrationsprogramm.	3	16
	2.	Nimmt in einem pixelbasierten Bildbearbeitungsprogramm einfache Korrekturen und Montagen vor.	3	20
	3.	Speichert Bilder und Vektordateien in einem geeigneten Dateiformat ab.	3	2
Kompetenzfeld	Design			
Objekt	Vektor- und Pixeldaten erstellen und bearbeiten (z.B. Piktogramme, Logos, einfache Bildkorrekturen und -montagen)			
Niveau	1			
Voraussetzungen	keine			
Anzahl Lektionen	40 (effektiv 36–38)			
Anerkennung	Eidg. Fähigkeitszeugnis			

Unterrichts- woche	Handlungsziele, Thema	Unterrichtsstoff	Notizen	Anzahl Lektionen
1	Illustrator (Ai)	Pixel versus Vektor Grundlagen Illustrator	1.1, 3.1 1.2	2
2–3	Ai: Zeichenstift-Werkzeug	Grundlagen Zeichenstiftwerkzeug Mediametro Leitprogramm	1.3	4
4	Ai: Bild-Nachzeichner	Bild einfügen (SBB-Uhr), Bildnachzeichnervariablen kennenlernen und gezielt je nach Pixelbild anwenden.	1.6	2
5	Ai: Allgemeine Vektorgrafiken	Infografik: Piktogramme erstellen	Ai: Allgemeine Vektor- grafiken	2
6	Prüfungsvorber.	Prüfungsvorbereitung	Prüfungsvorber.	2
7	Ai: Ausgabeformate  Prüfungsvorbereitung	Ausgabeformate kennenlernen und Praxisbezug herstellen (Druckerei, Plotterdaten aufbereiten) Exkurs: Diagramme in Illustrator Prüfungsvorbereitung	Ai: Ausgabeformate	2
8	LB	Vektorbasierte Grafikbearbeitung, Illustrator	LB	2
9	Ps: Bildauflösung und Grösse	Einführung Photoshop Eigenes Bild skalieren und Bildauflösungen variieren, Zusammenhang Grösse und Auflösung erkennen	Ps: Bildauflösung und Grösse	2
10	Ps: Farbkorrekturen  Ps: Helligkeit / Kontrast und Schärfe	Anhand eines Bildes Farbkorrekturen anwenden. Unterschied Schwarz-Weiss und Graustufenbild, Einstellungsebenen  Anhand eines Bildes Helligkeit und Kontrast (inkl. Gradidationskurven) anwenden.	Ps: Farbkorrekturen  Ps: Helligkeit / Kontrast und Schärfe	2
11–12	Ps: Maskierung und Ausschneiden	Farbbalance, Bildschärfe anwenden Anhand eines Bildes versch. Maskierungs-Werkzeuge anwenden, ausschneiden und neue Ebene einfügen, Collage		3
13	Ps: Einfach Retuschen	Anhand eines Bildes versch. Techniken und Werkzeuge zum Retuschieren kennenlernen Prüfungsvorbereitung Beginn Übung Panini-Bildli		3



Unterrichts- woche	Handlungsziele, Thema	Unterrichtsstoff	Notizen	Anzahl Lektionen
14	Ps advance	Ebenentheorie II Übung Panini-Bildli Prüfungsvorbereitung		3
15	LB Ps: Bildsprache generieren	Pixelbasierte Bildbearbeitung, Photoshop Kombinieren sehr unterschiedlicher Bilder		2
16–17	Ps: Ausgabe und Komprimierung	Filter Beispiele für Web, Print und CAC behandeln und Unterschiede thematisieren.		3
18	Ps: Stapelverarbeitung	Grosse Mengen von Bildern müssen verändert und in der Stapelanlage verarbeitet werden		2
19	Ps: Farbprofile	Flyer in den Druck geben (Farbprofile kennen und anpassen), Preflight		2

## Modul 273 im 3. Semester

Titel		Layouts anlegen		
Kompetenz	Erstellt ein- und mehrseitige Layouts mit Text, Grafik und Bild produktionsorientiert und mediengerecht.			
Handlungsziele			Taxonomie	Lektionen
	1.	Entwickelt einfache Layoutstrukturen.	4	11
	2.	Erstellt, nutzt und verwaltet die Musterseiten sowie die Absatz- und Zeichenformate.	3	8
	3.	Definiert Farben und Kontraste für ein Layout.	3	11
	4.	Fügt verschiedene Elemente (Bilder, Texte, Hintergründe, Logos, Icons, Tabellen) fachgerecht und auf optisch ansprechende Weise in das Layout ein und nimmt allfällige Anpassungen vor.	3	10
Kompetenzfeld	Design			
Objekt	Produktionsorientierte und mediengerechte Seitenlayouts mit verschiedenen Elementen (z.B. Texte, Tabellen, Grafiken, Bilder)			
Niveau	2			
Voraussetzungen	270 und 271			
Anzahl Lektionen	40			
Anerkennung	Eidg. Fähigkeitszeugnis			

HBK	Handlungskompetenzen, Thema	Notizen	
1.1	Kennt die wichtigsten Begriffe und Bestandteile des Layouts (Satzspiegel, Spalten, Spaltenabstand, Grundlinienraster, Anschnitt).		
1.2	Kennt verschiedene Layoutstrukturen (Liniensystem, einspaltiges Layout, Spaltensystem, Rastersystem) zur Anordnung von Seitenelementen und Funktionen, um diese im Layoutprogramm einzurichten und anzupassen.		
1.3	Kennt medienspezifische Satzspiegelmethoden (Diagonalkonstruktion, freier Satzspiegel nach Randverhältnissen), um die Randeinteilung im Layoutprogramm situationsgerecht vorzunehmen.		
2.1	Kennt das Prinzip und die Funktionen von Musterseiten (z.B. Einfügen von Signet, automatischen Seitenzahlen, Hilfslinien).		
2.2	Kennt Funktionen, um Musterseiten zuzuweisen und zu verändern.		
2.3	Kennt die Funktionen der Absatz- und Zeichenformate, um Texte korrekt zu formatieren, die Formate einzurichten, anzuwenden, zu bearbeiten und zu löschen.		
2.4	Kennt das Prinzip von aufeinander basierenden Absatzformaten.		
3.1	Kennt die Anforderungen für situationsgerechtes Anlegen, Verwalten und Einsetzen von Farben für Print- und Digitalmedien.		
3.2	Kennt Möglichkeiten, vorgegebene Farben anhand von Farbwerten abzumischen und abzustufen.		
3.3	Kennt Möglichkeiten, um Farben aus anderen Dokumenten zu übernehmen.		
3.4	Kennt die Funktion, im Dokument nicht verwendete Farben zu löschen.		
3.5	Kennt geeignete Farbkontraste, um zwischen Vordergrund und Hintergrund eine gute Lesbarkeit zu erzielen.		
3.6	Kennt den Nutzen und die Einsatzmöglichkeiten von Sonderfarben (Pantone C, Pantone U, HKS), um diese programmgerecht anzulegen, zu verwalten und einzusetzen.		
4.1	Kennt die Funktionen des Layoutprogramms, um ein- und mehrseitige Dokumente zu erstellen.		
4.2	Kennt Funktionen im Layoutprogramm, um neue Dokumente einzurichten und die wichtigsten Grund- und Spracheinstellungen vorzunehmen.		
4.3	Kennt Funktionen, um die Bereiche eines Dokumentes mit Satzspiegel, Spalten, Spaltenabstand, Grundlinienraster und Anschnitt einzustellen sowie nachträglich zu verändern.		
4.4	Kennt Dokumentfunktionen, um Seiten zu verwalten (einfügen, löschen, verschieben, duplizieren).		

HBK	Handlungskompetenzen, Thema	Notizen	
4.5	Kennt grundlegende Raster- und Hilfslinieneinstellungen, um sie für das Layout einzusetzen.		
4.6	Kennt die wichtigsten Importoptionen beim Platzieren von Texten/Bildern.		
4.7	Kennt die Funktionen, um einfache Tabellen zu erstellen und zu bearbeiten.		
4.8	Kennt die Ebenenoptionen in einem Layout, um sie produktiv einzurichten, anzuwenden und um die Ebenreihenfolge gegebenenfalls zu verändern.		
4.9	Kennt Wege, um im Layout eine zweckmässige und durchdachte Raumaufteilung, Gliederung von Texten, Bildern und Weissraum zu bestimmen.		
4.10	Kennt typografische und gestalterische Kriterien, um Texte, Grafiken und Bilder/Illustrationen im Layout zu platzieren.		

## Modul 274 im 6. Semester

Titel		Druckdaten aufbereiten und ausgeben			
Kompetenz	Bereitet Druckdaten für Medienprodukte nach Corporate Design-Manual auftragspezifisch, mediengerecht und produktionsfähig für die Datenausgabe auf.				
				Taxonomie	Lektionen
Handlungsziele	1.	Setzt ein Layout gemäss Kundenwunsch und/oder Corporate Identity- und Corporate Design-Vorgaben um.		4	10
	2.	Überprüft vor dem Export das Dateiformat, die Auflösung der Bilder und den Farbraum gemäss Auftrag.		3	6
	3.	Holt die nötigen Informationen zum Druck und zur Weiterverarbeitung ein und bereitet die Daten entsprechend auf.		3	8
	4.	Exportiert die Daten in das dem Auftrag entsprechende Format und organisiert die Datenübergabe.		3	9
	5.	Bereitet ein Layout mit Schnitt- und Passermarken für den Druck vor.		4	7
Kompetenzfeld	Design				
Objekt	Medienprodukte und Medienproduktion (z.B. Dateieinstellungen und Formate, Varianten von Druck und Weiterverarbeitung)				
Niveau	3				
Voraussetzungen	keine				
Anzahl Lektionen	40				
Anerkennung	Eidg. Fähigkeitszeugnis				

HBK	Handlungskompetenzen, Thema	Notizen	Anzahl Lektionen
1.1	Kennt die Begriffe Corporate Identity und Corporate Design und ihre Unterschiede.		10
1.2	Kennt den Aufbau, die Basiselemente und Gestaltungsrichtlinien eines Corporate Design-Manuals.		
1.3	Kennt die Gestaltungsrichtlinien eines Corporate Design-Manuals, um Medienprodukte nach Vorgaben zu gestalten und zu erstellen.		
2.1	Kennt das Einsatzgebiet der Daten sowie aktuelle Standards.		6
2.2	Kennt die DIN-Formate, um diese auftragsgerecht zu bestimmen und einzusetzen.		
2.3	Kennt die praxisnahe Qualitätskontrolle und die Preflight-Funktionen, um diese bei Layouts durchzuführen.		
3.1	Kennt die Eigenschaften und Einsatzgebiete der Druckverfahren Hoch-, Tief-, Flach- und Siebdruck.		8
3.2	Kennt die notwendigen Fragen, um beim Druckdienstleister und Weiterverarbeiter Informationen in Bezug auf Bindeverfahren, Machbarkeit, Qualität, Veredelung und Kosten einzuholen.		
3.3	Kennt die Möglichkeiten der Druckveredelung und Weiterverarbeitung, um diese auftragsspezifisch zu nutzen.		
3.4	Kennt die technische Umsetzbarkeit von Druckverfahren, Veredelung und Weiterverarbeitung, um bei den Dienstleistern die notwendigen Abklärungen zu machen.		
4.1	Kennt Varianten der Datenübergabe, um beim Druckdienstleister die benötigten Informationen dazu einzuholen.		9
4.2	Kennt Wege, um die Daten vor der Übergabe auf ihre Vollständigkeit zu prüfen.		
4.3	Kennt Möglichkeiten, um Daten elektronisch effizient zu übermitteln.		
4.4	Kennt die gängigen Anforderungen der Druckdienstleister, um PDF-Dateien, welche diese Anforderungen erfüllen, zu erstellen.		
4.5	Kennt Sinn und Zweck der Funktion «Verpacken eines Layouts».		
4.6	Kennt die Funktion «Verpacken eines Layouts», um Bilder, Grafiken, Schriften und das Dokument zu sammeln.		
5.1	Kennt den Zweck von Passer- und Schnittmarken und nutzt die Funktion, um das Layout entsprechend aufzubauen.		7
5.2	Kennt wichtige PDF-Einstellungen, um diese praxisgerecht anzuwenden.		
5.3	Kennt das ISO-Standard-Datenformat PDF/X für die Druckproduktion.		

## Modul 275 im 8. Semester

Titel		Gestaltungsentwürfe entwickeln und präsentieren			
Kompetenz	Entwickelt und präsentiert Gestaltungsentwürfe für unterschiedliche Medien				
				Taxonomie	Lektionen
Handlungsziele	1.	Trägt alle für die Entwicklung der Gestaltungsentwürfe relevanten Informationen zusammen.		3	8
	2.	Entwickelt verschiedene Gestaltungsentwürfe für Print- und Digitalmedien unter Berücksichtigung aller relevanten Aspekte (z.B. Kundenwünsche, Zielgruppe, Typografie, Bild- und Farbwirkung).		4	14
	3.	Präsentiert Gestaltungsentwürfe mit geeigneten Hilfsmitteln und erläutert deren Vor- und Nachteile.		5	4
	4.	Passt den ausgewählten Gestaltungsentwurf gemäss Rückmeldungen an.		3	4
Kompetenzfeld	Design				
Objekt	Gestaltungsentwürfe für Print- und Digitalmedien nach Vorgaben (z.B. gemäss Kundenwunsch, Corporate Design-Manual)				
Niveau	4				
Voraussetzungen	273 und 274				
Anzahl Lektionen	40 (effektiv ca. 30)				
Anerkennung	Eidg. Fähigkeitszeugnis				

HBK	Handlungskompetenzen, Thema	Notizen	Anzahl Lektionen
1.1	Kennt die Planungsschritte für die Ausführung eines Gestaltungsauftrags.		8
1.2	Kennt die Anforderungen eines auftragsbezogenen Briefings.		
1.3	Kennt die notwendigen Fragen, um Kundenwünsche in Erfahrung zu bringen.		
2.1	Kennt unterschiedliche Kreativitätstechniken (z.B. Brainstorming, Worldcafé, morphologischer Kasten).		8
2.2	Kennt die Stilmittel und Regeln der Mikro- und Makrotypografie sowie die Bild- und Farbwirkung und ihre Einsatzmöglichkeiten bei Gestaltungsentwürfen von Print- und Digitalmedien.		2
2.3	Kennt den Umgang mit einem Corporate Design-Manual, um Gestaltungen in den entsprechenden Vorgaben zu erstellen.		2
2.4	Kennt Möglichkeiten, um nach Vorgaben Interaktivität in Medienprodukte einzufügen und mediengerecht zu speichern.		2
3.1	Kennt die Vor- und Nachteile verschiedener Hilfsmittel für Präsentationen (z.B. Beamer/Computer, Tageslicht-Folienprojektor, Pinnwand, Plakat, Flipchart, Handout).		4
3.2	Kennt Varianten, um dem Kunden Gestaltungsentwürfe zu präsentieren, sowie deren Vor- und Nachteile.		
3.4	Kennt die technische Umsetzbarkeit von Druckverfahren, Veredelung und Weiterverarbeitung, um bei den Dienstleistern die notwendigen Abklärungen zu machen.		
4.1	Kennt Varianten, um Kundenwünsche entgegenzunehmen und zu dokumentieren.		4
4.2	Kennt die Arbeitsabläufe bei einem Gestaltungsauftrag, um sie gegebenenfalls zu formulieren und festzulegen.		
4.3	Kennt typische/häufige Änderungswünsche von Kundinnen und Kunden und kann die Gestaltungsentwürfe entsprechend anpassen.		
4.4	Kennt die medienspezifische Nutzung von Daten, um die Dateiformate entsprechend aufzubereiten und zu übergeben.		



## Modul 278 im 3. Semester

Titel		Den Markt analysieren und strategische Ziele ableiten	
Kompetenz	Analysiert verschiedene Aspekte eines Marktes mittels einfachen Marktanalyse-Instrumenten. Leitet daraus Ziele und strategische Stossrichtungen für eine erfolgreiche Marktpositionierung eines Angebots ab.		
Handlungsziele		Taxonomie	Lektionen
	1. Analysiert Zielgruppen für ein bestimmtes Produkt mittels geeigneter Methoden.	4	10
	2. Führt eine Konkurrenz-Recherche durch.	4	6
	3. Führt eine einfache SWOT-Analyse durch.	4	4
	4. Definiert aufgrund der Analyse ökonomische und psychologische Marketingziele.	5	5
	5. Bestimmt Marketingsegmente und strategische Stossrichtungen für ein bestimmtes Angebot.	3	5
	6. Hält die Ergebnisse der Analyse übersichtlich und nachvollziehbar fest und formuliert daraus die Grundlagen für ein Marketingmix-Konzept.	4	10
Kompetenzfeld	Marketing Communication		
Objekt	Einfache Marktanalyse und Marketingstrategie für ein kleines, mittelständisches Unternehmen.		
Niveau	2		
Voraussetzungen	keine		
Anzahl Lektionen	40		
Anerkennung	Eidg. Fähigkeitszeugnis		

Schul- woche	Thema	Kapitel	Inhalt	Anzahl Lektionen
1	Einführung	1.1-1-4	Allgemeine Informationen, Was ist Marketing?	2
2	Marketing-Grundlagen	1.5-1.8	Bedürfnisse / Güter, Angebot / Nachfrage	2
3	Marketing-Definitionen	2.1-2.4	Marketing als Tätigkeit / Funktion / Denkhaltung	2
4	Marketing-Definitionen	2.5-2.7	Marktorientierung, B2B- / B2C-Marketing	2
5	Marketing-Analyse	3.1-3.2	Strategie, Umweltanalyse	2
6	Marketing-Analyse	3.3-3.5	Markt- / Branchenanalyse, Konkurrenzanalyse	2
7	Marketing-Analyse	3.6	Unternehmensanalyse	2
8	Marketing-Analyse	3.7	SWOT-Analyse	2
9	Marketingziele	4.1	SMART, qualitative / quantitative Ziele	2
10	Marketingstrategie	4.2 / 4.3	Marketingplanungsebenen, Marktsegmentierung	2
11	Marketingstrategie	4.3	Leistungsangebot / Quantitative Ziele	2
12	Marketing-Konzept	4.3 / 4.4	Strategische Stossrichtungen, Übersicht M-Konzept	2
13–14	Schriftliche Prüfung	Kapitel 1-4	Prüfung Marketing (1L), Info Leistungsnachweis	4
15	Gruppenarbeit	-	LN "Marktanalyse & Strategieentwicklung"	2
16	Präsentation	-	Präsentation LN	2
17	Abschluss	Kapitel 1-4	Feedback Leistungsnachweis / Notenbesprechung	2
18	Marktforschung	5.1 – 5.3	Einführung, Ziele & Inhalte, Methoden	2
19	Marktforschung	5.4 – 5.6	Marktforschungsprozess, Fragebogen, Bericht	2
20	Marktforschung	5.7	Leistungsnachweis "Marktforschungsauftrag"	2

## Modul 279 im 4. Semester

Titel		Marketingkonzept entwickeln und präsentieren	
Kompetenz	Entwickelt auf der Basis einer Marketingstrategie und als Ergebnis einer Marketinganalyse ein umfassendes Marketingkonzept und präsentiert dieses nachvollziehbar und überzeugend.		
Handlungsziele		Taxonomie	Lektionen
	1. Führt eine einfache Marktforschungs-Umfrage durch, um eine Marktprognose zu eruieren	4	6
	2. Definiert relevante Marketingaspekte wie Produkt, Preis, Distribution und Kommunikation unter Berücksichtigung des Marketingmixes und mittels geeigneter Methoden.	4	10
	3. Leitet aus einer (Markt)analyse konkrete Kommunikationsmassnahmen ab.	4	6
	4. Erstellt eine realistische Zeit- und Kostenplanung der umzusetzenden Marketing-aktivitäten.	4	8
	5. Verfasst ein übersichtliches und nachvollziehbares Marketingkonzept.	3	6
	6. Präsentiert überzeugend ein Marketingkonzept und den Kommunikations-Mix.	4	4
Kompetenzfeld	Marketing Communication		
Objekt	Marketingkonzept für das Angebot eines kleinen, mittelständischen Unternehmens.		
Niveau	2		
Voraussetzungen	keine		
Anzahl Lektionen	40 (effektiv 36–38)		
Anerkennung	Eidg. Fähigkeitszeugnis		

Schul- woche	Thema	Kapitel	Inhalt	Anzahl Lektionen
1	Marktforschung	5.7	Leistungsnachweis "Marktforschungsauftrag"	2
2	Marktforschung	5.7	Leistungsnachweis "Marktforschungsauftrag"	2
3	Marktforschung	5.7	Leistungsnachweis "Marktforschungsauftrag"	2
4	M-Mix / Product	6	4P (+3) / Product	2
5	Product	7	Qualität, Design, Verpackung, Marke, Zusatzleistungen	2
6	Price	8	Preisbildung, Rabattpolitik, Preisdifferenzierung	2
7	Price	8	Preisbildung, Rabattpolitik, Preisdifferenzierung	2
8	Place	9	Distributionskanäle, Absatzmittler, Logistischer Vertrieb	2
9	Place	9	Distributionskanäle, Absatzmittler, Logistischer Vertrieb	2
10	Promotion	10	Kommunikationsmix	2
11	Promotion	10	Kommunikationsmix / Abgabe M-Mix Konzept	2
12	Marketing-Planung	-	Massnahmen / Aktivitäten, Zeit- und Budgetplanung	2
13	Werbekampagne	-	Kampagnenplanung, Storyboard	2
14	MAR-Kampagne	-	Marketing-Kampagne erstellen	2
15	MAR-Kampagne	-	Marketing-Kampagne erstellen	2
16	Präsentation	-	Marketing-Kampagne vorstellen	2
17	Feedback / Noten	-	Feedback Leistungsnachweis / Notenbesprechung	2
18–19	Modul Reflektion/ Exkursion	-	Abschluss	4

## Modul 280 im 5. Semester

Titel		Analoge und digitale Marketingprodukte konzipieren	
Kompetenz	Konzipiert analoge und digitale Marketingprodukte auf Grundlage der Positionierung eines Produkts und der Corporate Identity und Positionierung eines Unternehmens. Leitet daraus Marketinginstrumente für die externe Kommunikation ab.		
Handlungsziele		Taxonomie	Lektionen
	1. Entwickelt die Positionierung einer Marke oder Unternehmung, als Grundlage für die Gestaltung von Slogans und Botschaften.	4	10
	2. Definiert die Anforderungen an analoge und digitale Marketingmittel in Abstimmung mit der Unternehmenspositionierung, der Corporate Identity und der Markenpolitik.	4	8
	3. Definiert geeignete Marketinginstrumente für die externe Kommunikation und hält diese in einem Kommunikationsplan fest.	4	8
	4. Definiert und gestaltet Customer-Touchpoints.	4	8
	5. Legt geeignete Instrumente des Online Marketings fest.	3	6
Kompetenzfeld	Marketing Communication		
Objekt	Ein Kommunikationsplan für ein mittelständisches Unternehmen und darauf abgestimmte Konzeption von analogen und digitalen Customer-Touchpoints (wie z.B. Werbeplakate oder Corporate Websites).		
Niveau	3		
Voraussetzungen	279		
Anzahl Lektionen	40		
Anerkennung	Eidg. Fähigkeitszeugnis		

HZ	Handlungskompetenzen, Thema	Taxonomie	Anzahl Lektionen
1	<p>Entwickelt die Positionierung einer Marke oder Unternehmung, als Grundlage für die Gestaltung von Slogans und Botschaften.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kennt die Anforderungen an eine Marke als Mittel zur Kundengewinnung und Kundenbindung.</li> <li>2. Kennt die Elemente der Corporate Identity als Teil einer Unternehmenspositionierung.</li> <li>3. Kennt die Vor- und Nachteile unterschiedlicher Markenstrategien.</li> <li>4. Kennt Möglichkeiten zur Positionierung von Produkten und Unternehmen.</li> </ol>	4	10
2	<p>Definiert die Anforderungen an analoge und digitale Marketingmittel in Abstimmung mit der Unternehmenspositionierung, der Corporate Identity und der Markenpolitik.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kennt die Methoden, um ein konkretes Produkt oder eine Dienstleistung zu gestalten (z.B. Die Anforderungen an ein Leistungsprogramm oder den Nutzen von Value Added Services).</li> <li>2. Kennt die Methoden, um eine Verpackung für ein konkretes Produkt zu erstellen.</li> <li>3. Kennt die Möglichkeiten, um eine spezifizierte, abweichende Positionierung eines konkreten Produktes oder einer Dienstleistung vornehmen zu können</li> </ol>	4	8
3	<p>Definiert geeignete Marketinginstrumente für die externe Kommunikation und hält diese in einem Kommunikationsplan fest.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kennt die Vorgehensweise zur Erstellung eines strukturierten Kommunikationsplans.</li> <li>2. Kennt analoge Marketinginstrumente der externen Kommunikation (z.B. Werbeflyer, Plakatwerbungen).</li> <li>3. Kennt digitale Marketinginstrumente der externen Kommunikation (z.B. Werbebanner, Newsletter).</li> <li>4. Kennt die Modelle zur Beurteilung der Wirkung von externer Kommunikation (z.B. AIDA Modell).</li> </ol>	4	8
4	<p>Definiert und gestaltet Customer-Touchpoints.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kennt die Bedeutung des Einbezugs der Kunden in den Marketingprozess (Co-Creation, Communal Activation, Conversation).</li> <li>2. Kennt die möglichen Kontaktpunkte von Kunden mit einem Unternehmen (Customer-Touchpoints).</li> <li>3. Kennt die Theorie des geänderten Weges des Kunden im konnektiven Zeitalter (Customer Journey).</li> <li>4. Kennt geeignete Massnahmen zur Erhöhung des «Website-Traffics».</li> </ol>	4	8
5	<p>Legt geeignete Instrumente des Online Marketings fest.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kennt die Erfolgsfaktoren des Online-Marketings. Kennt die gängigen Funktionen einer Corporate Website.</li> <li>2. Kennt geeignete Massnahmen, um den Call-to-Action in die Corporate Website einzubauen.</li> <li>3. Kennt den Einsatz von Online-Werbung als Mittel zur zielgruppengerichteten Kommunikation.</li> </ol>	3	6

## Modul 281 im 6. Semester

<b>Titel</b>	<b>Social-Media-Kanäle aufbauen und bewirtschaften</b>
<b>Kompetenz</b>	Entwickelt unter Einhaltung der rechtlichen Rahmenbedingungen und Berücksichtigung kundenspezifischer Vorgaben ein geeignetes Social-Media-Konzept, berät und unterstützt den Kunden bei der Einrichtung der Social Media Plattform(en) und verwaltet den Content von verschiedenen Plattformen proaktiv.
<b>Handlungsziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definiert einem Kundenauftrag entsprechende geeignete Social-Media-Kanäle.</li> <li>2. Erstellt ein einem Kundenauftrag entsprechendes Social-Media-Konzept, unter Berücksichtigung der Zielgruppenanalyse und der Zielsetzungen.</li> <li>3. Baut einen Social-Media-Kanal auf.</li> <li>4. Publiziert verschiedene Inhalte (z.B. Texte, Videos, Animationen) auf geeigneten Social-Media-Kanälen.</li> <li>5. Bewirtschaftet Social-Media-Kanäle in Bezug auf Inhalt, Verantwortlichkeiten und Beiträge.</li> <li>6. Prüft unter Einhaltung der rechtlichen Rahmenbedingungen Einträge und Profil-Informationen auf den Social-Media-Plattformen und berät den Kunden bezüglich Datenschutz, Schutz der Firmengeheimnisse und/oder Wahrung der Privatsphäre der Mitarbeitenden.</li> </ol>
<b>Kompetenzfeld</b>	Marketing Communication
<b>Objekt</b>	Social-Media-Kanäle und verschiedene Inhalte (z.B. Texte, Videos, Animationen) für ein kleines mittelständisches Unternehmen
<b>Niveau</b>	3
<b>Voraussetzungen</b>	278, 279
<b>Anzahl Lektionen</b>	40
<b>Anerkennung</b>	Eidg. Fähigkeitszeugnis

HZ	Handlungskompetenzen, Thema	Taxonomie	Anzahl Lektionen
1	Definiert einem Kundenauftrag entsprechende geeignete Social-Media-Kanäle. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Handlungsnotwendige Kenntnisse:</li> <li>2. Kennt die Bedeutung sozialer Medien in der heutigen Zeit.</li> <li>3. Kennt Inhalte und Anwendung des Social-Media-Conversation Prisma.</li> <li>4. Kennt die aktuellen Social-Media-Prinzipien (Netzwerke, Communities, Cloud, Kollaboration).</li> <li>5. Kennt die wesentlichen Unterschiede in Bezug auf Zielgruppen und Content der gängigsten Social-Media-Plattformen und deren Nutzerzahlen.</li> </ol>	5	6
2	Erstellt ein einem Kundenauftrag entsprechendes Social-Media-Konzept, unter Berücksichtigung der Zielgruppenanalyse und der Zielsetzungen. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kennt die Trends im Bereich Social-Media und deren Bedeutung bei der Kundenberatung.</li> <li>2. Kennt Stolpersteine und Erfolgsfaktoren im Umgang mit Social-Media-Plattformen.</li> <li>3. Kennt Methoden und Vorgehensweisen zur Entwicklung von einfachen Social-Media-Strategien und Konzepten.</li> </ol>	5	6
3	Baut einen Social-Media-Kanal auf. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kennt Massnahmen zur Steigerung der Online-Präsenz und die Funktionsweise von gängigen Suchmaschinen.</li> <li>2. Kennt die taktischen und operativen Ziele für die Nutzung von Social-Media.</li> </ol>	3	12
4	Publiziert verschiedene Inhalte (z.B. Texte, Videos, Animationen) auf geeigneten Social-Media-Kanälen. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kennt die Unterschiede zwischen verschiedenen Werbeformen im Social-Media Bereich (Paid Media, Owned Media, Earned Media).</li> </ol>	3	4
5	Bewirtschaftet Social-Media-Kanäle in Bezug auf Inhalt, Verantwortlichkeiten und Beiträge. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kennt die wichtigsten Anforderungen zur Erstellung und Pflege von Kundenauftritten auf den gängigen Social-Media-Plattformen.</li> <li>2. Kennt Möglichkeiten für die Vorbereitung und den Umgang mit negativer Publicity.</li> </ol>	3	6
6	Prüft unter Einhaltung der rechtlichen Rahmenbedingungen Einträge und Profil-Informationen auf den Social-Media-Plattformen und berät den Kunden bezüglich Datenschutz, Schutz der Firmengeheimnisse und/oder Wahrung der Privatsphäre der Mitarbeitenden. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kennt die rechtlichen Rahmenbedingungen zur Veröffentlichung von Fotos.</li> <li>2. Kennt die Bedeutung der Privatsphäre im Social-Web.</li> <li>3. Kennt die Vorgaben/Empfehlungen für einen sicheren Umgang mit sozialen Medien.</li> <li>4. Kennt die nötigen Massnahmen zur Schliessung von Social-Media-Accounts.</li> </ol>	3	6



## Modul 282 im 7. Semester

<b>Titel</b>	Marketingkennzahlen auswerten und Inhalte für die betriebliche Kommunikation aufbereiten
<b>Kompetenz</b>	Wertet die für ein Unternehmen relevanten Marketingkennzahlen nach einfachen Analyse-Methoden aus und bereitet die Ergebnisse aussagekräftig auf. Verfasst und publiziert unternehmensrelevante Informationen gegen Innen und Aussen.
<b>Handlungsziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Interpretiert Kennzahlen für die Marketingproduktivität und für das Marketingcontrolling einer Unternehmung.</li> <li>2. Misst, ermittelt und analysiert anhand von gängigen Tools Marketing- und Onlinekennzahlen und bereitet die Ergebnisse zu aussagekräftigen Reports und Dashboards auf.</li> <li>3. Leitet aus den relevanten Marketing- und Onlinekennzahlen Optimierungspotenziale für ein Unternehmen ab und bereitet diese als Kundenempfehlungen auf.</li> <li>4. Bewertet mögliche Kommunikationsmittel für ein Unternehmen und wählt entsprechend einem betrieblichen Auftrag geeignete Kommunikationsmittel und Kommunikationsarten aus.</li> <li>5. Kommuniziert Ergebnisse und Informationen (z.B. Kennzahleninterpretationen, Optimierungspotentiale, interne News) in zielgruppenorientierten, aussagekräftigen und klar strukturierten Texten.</li> <li>6. Publiziert einen finalisierten Text in einem definierten Medium.</li> </ol>
<b>Kompetenzfeld</b>	Marketing Communication
<b>Objekt</b>	Relevante Marketing- und Onlinekennzahlen für ein kleines mittelständisches Unternehmen. Betriebliche Informationen/Texte für die internen wie auch externe Kommunikation (z.B. Firmenanlässe, Intranetnews).
<b>Niveau</b>	4
<b>Voraussetzungen</b>	–
<b>Anzahl Lektionen</b>	40
<b>Anerkennung</b>	Eidg. Fähigkeitszeugnis

HZ	Handlungskompetenzen, Thema	Taxonomie	Anzahl Lektionen
1	<p>Interpretiert Kennzahlen für die Marketingproduktivität und für das Marketingcontrolling einer Unternehmung.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kennt die Bedeutung von Kennzahlen der Marketingproduktivität (Bsp. Purchase Action Ratio und Brand Advocacy Ratio).</li> <li>2. Kennt die Bedeutung der gängigsten Kennzahlen des Marketingcontrollings.</li> </ol>	5	6
2	<p>Misst, ermittelt und analysiert anhand von gängigen Tools Marketing- und Onlinekennzahlen und bereitet die Ergebnisse zu aussagekräftigen Reports und Dashboards auf.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kennt die wesentlichen Kennzahlen im Zusammenhang mit Social-Media.</li> <li>2. Kennt die gängigen Reporting-Möglichkeiten und -Tools im Zusammenhang mit Social-Media-Plattformen.</li> <li>3. Kennt die Kennzahlen und die Auswertungsmöglichkeiten mit Schwerpunkt Positionierung bei den gängigen Suchmaschinen.</li> <li>4. Kennt die gängigen Darstellungsmöglichkeiten für Marketing- und Onlinekennzahlen.</li> </ol>	5	6
3	<p>Leitet aus den relevanten Marketing- und Onlinekennzahlen Optimierungspotenziale für ein Unternehmen ab und bereitet diese als Kundenempfehlungen auf.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kennt Optimierungspotenziale, welche aufgrund von gängigen Online- und Marketingkennzahlen abgeleitet werden können.</li> </ol>	5	4
4	<p>Bewertet mögliche Kommunikationsmittel für ein Unternehmen und wählt entsprechend einem betrieblichen Auftrag geeignete Kommunikationsmittel und Kommunikationsarten aus.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kennt den Einsatzbereich und Anwendungsbeispiele der gängigen Kommunikationsmittel.</li> <li>2. Kennt den Einsatzbereich und Anwendungsbeispiele der gängigen Kommunikationsarten.</li> </ol>	5	10
5	<p>Kommuniziert Ergebnisse und Informationen (z.B. Kennzahleninterpretationen, Optimierungspotentiale, interne News) in zielgruppenorientierten, aussagekräftigen und klar strukturierten Texten.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kennt die «Dos and Don'ts» für die interne Unternehmenskommunikation.</li> <li>2. Kennt die allgemein gültigen Unternehmens-Kommunikationsregeln für die externe Kommunikation.</li> <li>3. Kennt die allgemein gültigen Kommunikationsformen und -codes der unterschiedlichen Kommunikationsplattformen.</li> </ol>	4	10
6	<p>Publiziert einen finalisierten Text in einem definierten Medium.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kennt mögliche firmeninterne verantwortliche Kommunikationsstellen (z.B. Corporate Communications, Investor Relations, Pressestelle) und deren Aufgaben.</li> <li>2. Kennt das richtige Vorgehen, um die zuständigen Stellen in den Publikationsprozess miteinzubeziehen.</li> </ol>	3	4

## Modul 283 im 1. Semester

<b>Titel</b>	Offerten rechtskonform erstellen und überprüfen		
<b>Kompetenz</b>	Erstellt eine Offerte unter Berücksichtigung der relevanten Rechtsgrundlagen und Rechtsaspekte. Überprüft die Einhaltung der Vertragsinhalte und der Schutzrechte für die eigenen Dienstleistungen und Produktionen.		
<b>Handlungsziele</b>		Taxonomie	Lektionen
	1. Verfasst eine Offerte entsprechend dem zugrundeliegenden Vertragsobjekt in der rechtlich korrekten Form.	3	12
	2. Klärt die rechtlichen Voraussetzungen im Hinblick auf eine Offerte ab.	3	12
	3. Trifft Abklärungen bezüglich der relevanten Aspekte des Immaterialgüterrechts für die erbrachten Dienstleistungen und Produktionen. Überprüft eine Offerte hinsichtlich Verletzungen des Immaterialgüterrechts und der Einhaltung der Schutzrechte.	3	12
	4. Überprüft eine Offerte hinsichtlich einer Gefährdung oder Verletzung des Datenschutzgesetzes.	4–5	6
<b>Kompetenzfeld</b>	Business Management		
<b>Objekt</b>	Offerten für wiederkehrende betriebliche Dienstleistungen und Produkte im Betriebsumfeld (z.B. Werbekonzepte, Websites, Abonnementsverträge)		
<b>Niveau</b>	1		
<b>Voraussetzungen</b>	keine		
<b>Anzahl Lektionen</b>	40		
<b>Anerkennung</b>	Eidg. Fähigkeitszeugnis		

Unterrichts- woche	Handlungsziele, Thema	Unterrichtsstoff	Notizen, HBK	Anzahl Lektionen
1–2	1.2 Grundlagen Recht	Sitte/Moral/Recht, Normenhierarchie, Rechtsquellen, Rechtsanwendung Personenrecht (Rechts-, Handlungs-, Deliktsfähigkeit), Sachenrecht (Eigentum und Besitz)		4
3	2.1 Vertragsentstehung	Entstehung Obligation		2
4	2.2 Offertarten	Voraussetzungen Vertragsabschluss: Einigung (Verbindlichkeit Antrag/Offerte, Widerrufsrecht bei Haustürgeschäften)		2
5	2.3 Vertragsformen	Voraussetzungen Vertragsabschluss: Formvorschriften		2
6	1.2-2.3 Repetition	Zusatzaufgaben, Fälle, Fragerunde		2
7	L1: Schriftliche Prüfung L2: 2.4 Nichtigkeit	L1: Prüfung 1.2-2.3 (Note 30 %) L2: Voraussetzungen Vertragsabschluss: Inhalt (Grenzen Vertragsfreiheit: unmöglich, widerrechtlich, unsittlich)		2
8	2.4 Anfechtbarkeit	Voraussetzungen Vertragsabschluss: Mängel (Irrtum, Täuschung, Furchterregung, Übervorteilung), Verjährung		2
9–10	1.1 Vertragsarten	Kaufvertrag Arbeitsvertrag, Werkvertrag, Auftrag		4
11	2.4, 1.1 Repetition	Zusatzaufgaben, Fälle, Fragerunde		2
12	L1: Schriftliche Prüfung L2: Immaterialgüterrecht, Datenschutzgesetz	L1: Prüfung 2.4, 1.1 (Note 30 %) L2: Gruppeneinteilung, Start Gruppenarbeit		2
13–15	3 Immaterialgüterrecht, 4 Datenschutzgesetz	Gruppenarbeit: Erarbeitung von Präsentation und Handout		6
16	Präsentationen	Präsentationen und Abgabe Handout (Gruppennote 40 %)		2
17–18	3 Immaterialgüterrecht	Vertiefung Patent-, Marken-, Design-, Urheberrecht; Gesetze und Verordnungen; rechtswidrige Handlungen, Sanktionen		4
19–20	4 Datenschutzgesetz	Vertiefung zu Persönlichkeitsschutz; rechtliche und organisatorische Konsequenzen bei Datenschutzverletzungen		4

## Modul 284 im 2. Semester

<b>Titel</b>	Leistungserbringung kalkulieren und Zahlungsprozess abwickeln			
<b>Kompetenz</b>	Kalkuliert die zu erbringenden Leistungen inkl. Mehrwertsteuer für die Offertstellung aufgrund interner Vorgaben. Kontrolliert den Zahlungseingang, leitet gegebenenfalls die rechtlichen Schritte des Inkassos ein und stellt damit die Zahlung sicher.			
			<b>Taxonomie</b>	<b>Lektionen</b>
<b>Handlungsziele</b>	1.	Kalkuliert den Verkaufspreis von Dienstleistungen und Produkten.	3	10
	2.	Berechnet die Mehrwertsteuer (MwSt.) und die geschuldete Umsatzsteuer auf den erbrachten Leistungen (Dienstleistungen und Produkte) nach der Netto- und Saldomethode.	3	5
	3.	Organisiert die Abrechnung der MwSt. mit der Eidgenössischen Steuerverwaltung.	3	5
	4.	Leitet alle relevanten rechtlichen Schritte für das Inkasso von ausstehenden Rechnungen ein.	3	20
<b>Kompetenzfeld</b>	Business Management			
<b>Objekt</b>	Kalkulation und Zahlungsabwicklung wiederkehrender betrieblicher Dienstleistungen und Produkte im Betriebsumfeld (z.B. Werbekonzepte, Websites, Abonnementsverträge, Kleinprojekte)			
<b>Niveau</b>	2			
<b>Voraussetzungen</b>	keine			
<b>Anzahl Lektionen</b>	40			
<b>Anerkennung</b>	Eidg. Fähigkeitszeugnis			

Unterrichts- woche	Handlungsziele, Thema	Unterrichtsstoff	Notizen, HBK	Anzahl Lektionen
1–3	Mehrwertsteuer	System der MWST (Steuersätze, Vorsteuer, Umsatzsteuer) MWST berechnen, Nettomethode, Saldomethode MWST Abrechnung (Periodizität, Formular)		6
4	Prüfung	Kapitel MWST (30 %)		2
5–8	Kalkulation	Einkaufskalkulation Betriebliche Kalkulation (Gesamtkalkulation/Einzelkalkulation) Verkaufskalkulation Vollständiges Kalkulationsschema		8
9	Prüfung	Kapitel Kalkulation (30 %)		2
10–14	Betreibung (SchKG)	Einleitungsverfahren, Rechtsvorschlag, Rechtsöffnung Betreibungsarten (Pfändung, Pfandverwertung, Konkurs) Fortsetzungs- und Verwertungsverfahren inkl. Fristen Verlustscheine (Bedeutung und Gültigkeit von Pfandausfall- schein, Verlustschein aus Pfändung/Konkurs)		10
15	Prüfung	Kapitel Betreibung (40 %)		2
16–20	Schulden	Verschuldung und Budget		8

## Modul 285 im 5. und 6. Semester

<b>Titel</b>	Jahresabschluss analysieren und Wirtschaftlichkeitsrechnung durchführen		
<b>Kompetenz</b>	Analysiert die Bilanz und Erfolgsrechnung des Betriebes und beurteilt die Auswirkungen von typischen Geschäftsfällen. Führt projekt- oder produktbezogen eine einfache Wirtschaftlichkeitsrechnung durch.		
<b>Handlungsziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analysiert die Bilanz und Erfolgsrechnung in Bezug auf die wichtigsten Grössen.</li> <li>2. Analysiert die Auswirkungen von typischen Geschäftsfällen auf Bilanz und Erfolgsrechnung.</li> <li>3. Führt eine einfache Wirtschaftlichkeitsrechnung (Berechnung Nutzschwelle, Make-or-Buy-Entscheidung) in Bezug auf ein Projekt oder Produkt durch.</li> </ol>	Taxonomie	Lektionen
		3	20
		3	14
		3	6
<b>Kompetenzfeld</b>	Business Management		
<b>Objekt</b>	Bilanz und Erfolgsrechnung eines KMU (keine Konzernrechnungen, keine Buchungssätze)		
<b>Niveau</b>	3		
<b>Voraussetzungen</b>	keine		
<b>Anzahl Lektionen</b>	40		
<b>Anerkennung</b>	Eidg. Fähigkeitszeugnis		

Dieses Modul kann im Blockunterricht 5 Tage à 8 Lektionen unterrichtet werden. Dies hat den Vorteil, dass die Lernenden im 3. Lehrjahr keine 10 Lektionen Unterrichtstage haben.

HBK	Handlungskompetenzen, Thema	Notizen	
1.1	Kennt den Unterschied zwischen Vermögen (Aktiven) und Schulden (Passiven).		
1.2	Kennt den Unterschied zwischen Umlauf- und Anlagevermögen.		
1.3	Kennt den Unterschied zwischen Fremd- und Eigenkapital.		
1.4	Kennt das Eigenkapital als Differenz-Konto.		
1.5	Kennt die Begriffe Reingewinn/-verlust als wichtigste Grösse der Rentabilität und kennt die richtige Interpretation des Saldos der Erfolgsrechnung.		
1.6	Kennt einfache Analyseinstrumente für Bilanz und Erfolgsrechnung (Liquiditätsgrad 2, Anlagedeckungsgrad 2, Eigenkapitalrentabilität, Anlageintensität, Reingewinnmarge, Bruttogewinnmarge).		
2.1	Kennt die Begriffe Kapitalbeschaffung, Kapitalrückzahlung, Aktivtausch und Passivtausch und kennt die korrekte Zuordnung von Geschäftsfällen zu diesen vier Vorgängen.		
2.2	Kennt die Veränderungen der Bilanzsumme und des Erfolges, welche durch einzelne einfache Geschäftsfälle ausgelöst werden.		
2.3	Kennt die Auswirkungen von Zunahme oder Abnahme der Forderungen respektive Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen als Geschäftsfälle auf Bilanz und Erfolgsrechnung.		
2.4	Kennt die Einsatzmöglichkeiten einer einfachen Buchhaltungssoftware.		
3.1	Kennt die einzelnen Schritte der Wirtschaftlichkeitsberechnung (Deckungsbeitrag, Nutzschwelle) in Projekten oder Produkten.		
3.2	Kennt die Grundlagen für Make-or-Buy-Entscheidungen (variable Kosten, fixe Kosten, Opportunitätskosten).		



## Modul 286 im 1. Semester

Titel		Eigene ICT-Arbeitsinstrumente einrichten und bedienen		
Kompetenz	Richtet die eigenen Arbeitsinstrumente selbstständig ein und bedient sie korrekt und sicherheitsbewusst.			
			Taxonomie	Lektionen
	1.	Verbindet verschiedene Benutzerendgeräte (Peripheriegeräte).	3	6
	2.	Nimmt Benutzerendgeräte in Betrieb.	3	6
	3.	Prüft den aktuellen Stand der Benutzerendgeräte und aktualisiert sie bei Bedarf (Update).	4	4
	4.	Klärt die Sicherheitsrelevanz von Geschäftsdaten ab und definiert bei Bedarf erforderliche Massnahmen.	4	12
	5.	Installiert und konfiguriert Anwendungssoftware.	3	8
	6.	Sichert selbstständig eigene und projektrelevante Daten.	3	10
Kompetenzfeld	Hardware Management			
Objekt	Persönliche Arbeitsgeräte			
Nachweis	1			
Niveau	1. Lehrjahr			
Voraussetzungen	Keine			
Arbeitsaufwand	40			
Anerkennung	Eidg. Fähigkeitszeugnis			

HBK	Handlungskompetenzen, Thema	Notizen	
1.1	Kennt kabel- und kabellose Verbindungen und ihre Eigenschaften (z.B. Übertragungsraten, Geschwindigkeiten).		
1.2	Kennt verschiedene Schnittstellen von Benutzerendgeräten.		
1.3	Kennt ein Verfahren zum Prüfen der Verbindung.		
2.1	Kennt das Vorgehen für die Inbetriebnahme (z.B. Vollständigkeit, Lieferumfang).		
2.2	Kennt verschiedene Schnittstellen von Benutzerendgeräten.		
3.1	Kennt die Bedeutung von Software-Aktualisierung (Updates).		
3.2	Kennt verschiedene Möglichkeiten von Updateverfahren (z.B. automatisch, manuell).		
4.1	Kennt die gesetzlichen Datenschutzrichtlinien.		
4.2	Kennt Beispiele von Situationen, in denen Datenschutzrichtlinien angewendet werden.		
4.3	Kennt mögliche Folgen, wenn Datenschutzrichtlinien nicht eingehalten werden.		
5.1	Kennt verschiedene Vorgehensweisen, um Anwendungssoftware korrekt zu installieren und zu konfigurieren.		
5.2	Kennt mögliche Lizenzmodelle.		
5.3	Kennt das Vorgehen zum Einrichten von kollaborativen Plattformen und Cloud-Diensten.		
6.1	Kennt verschiedene Vorgehensweisen für das korrekte Sichern von eigenen oder projektrelevanten Daten (z.B. Versionierung).		
6.2	Kennt die möglichen Speichermedien und deren Vor- und Nachteile.		
6.3	Kennt die Risiken und Folgen eines Datenverlusts.		

## Modul 287 im 2. Semester

Titel	Websites mit CSS gestalten		
Kompetenz	Gestaltet eine Website mit Cascading Style Sheets (CSS) nach Vorgaben und überprüft das Endprodukt.		
		Taxonomie	Lektionen
	1. Erstellt syntaktisch und semantisch korrekten Code mit Cascading Style Sheets (CSS).	3	10
	2. Realisiert mit CSS eine benutzerfreundliche und responsive Website.	3	10
	3. Setzt CSS-Bibliotheken (CSS-Frameworks) ein.	3	5
	4. Gestaltet eingebundene Multimedia-Elemente (Bild, Audio, Video, einfache Animation) in einer Website.	3	5
	5. Testet das Endprodukt auf die Erfüllung der Vorgaben mit verschiedenen Browsern und nimmt geeignete Anpassungen vor.	3	10
Kompetenzfeld	Web Engineering		
Objekt	HTML-Websites und Cascading Style Sheets (CSS)		
Niveau	1. Lehrjahr		
Voraussetzungen	101 Webauftritt erstellen und veröffentlichen		
Arbeitsaufwand	40		
Anerkennung	Eidg. Fähigkeitszeugnis		

HBK	Handlungskompetenzen, Thema	Notizen	
1.1	Kennt die eigene Entwicklungsumgebung und Werkzeuge (Tools), um effizient Websites zu gestalten und mögliche Codierungsfehler zu beheben.		
1.2	Kennt den Aufbau (Syntax) und die Bedeutung (Semantik) von Cascading Style Sheets (CSS) und deren Einbindung in HTML-Seiten.		
1.3	Unterscheidet verschiedene Arten von CSS-Selektoren (z.B. Typ, Klasse, ID, Attribut und Wert).		
1.4	Kennt verschiedene Arten der Schreibweise und Darstellung von CSS-Code (z.B. Coding-Standards) und deren sinnvolle Kommentierung.		
1.5	Kennt CSS-Validatoren, um CSS-Code zu überprüfen.		
2.1	Kennt die Vor- und Nachteile von benutzerfreundlichen Webschnittstellen (Webinterface).		
2.2	Kennt die grundlegenden Gestaltungsmöglichkeiten (z.B. ein- oder mehrspaltige Seitenraster, Grid, Boxen) zur Erstellung benutzerfreundlicher Webschnittstellen.		
2.3	Kennt die grundlegenden Techniken zur Erstellung von benutzerfreundlichen Navigationen und Eingabemasken.		
2.4	Kennt Strategien (Mobile-First, Desktop-First) zur Erstellung von responsiven Websites.		
2.5	Kennt Werkzeuge (Tools), um die Reaktionsfähigkeit (Responsiveness) von Websites zu überprüfen.		
3.1	Kennt aktuelle CSS-Bibliotheken und deren wichtigste Vor- und Nachteile.		
3.2	Kennt verschiedene Techniken zur Einbindung von CSS-Bibliotheken (z.B. CDN, lokal, http-Link)		
4.1	Kennt unterschiedliche Darstellungen der verschiedenen Multimedia-Elemente (Bild, Audio, Video, einfache Animation).		
4.2	Kennt Strategien und Techniken zur Gestaltung der verschiedenen Multimedia-Elemente.		
5.1	Kennt Vorgehensweisen (z.B. Abnahmetest, Akzeptanztest) für die Erfolgskontrolle und kann deren Einsatz für die Bestimmung der Zielerfüllung erläutern.		
5.2	Kennt Testkriterien, um die korrekte Funktionsweise des Webauftritts auf unterschiedlichen Endgeräten und Browsern sicherzustellen.		
5.3	Kennt verschiedene Quellen, um sich über unterstützte CSS-Funktionen von Browsern zu informieren (z.B. caniuse.com).		
5.4	Kennt einfache Varianten von Browserweichen zur Optimierung der Browserkompatibilität.		

## Modul 288 im 3. Semester

Titel	Programmiertechniken im Webfrontend einsetzen		
Kompetenz	<p>Programmiert mit JavaScript basierten Sprachen korrekte Abläufe, wiederverwendbare Funktionen und einfache Objekte. Manipuliert das HTML-DOM und liest Datenstrukturen in der JavaScript Object Notation (JSON) aus.</p>		
		Taxonomie	Lektionen
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definiert mit JavaScript basierten Programmiersprachen sinnvolle Datenstrukturen</li> <li>2. Programmiert effiziente Abläufe anhand von Kontrollstrukturen (z.B. Fallunterscheidung, Schleifen).</li> <li>3. Kapselt Daten und Abläufe in Funktionen, um die Wiederverwendbarkeit und Wartbarkeit des Programmcodes zu verbessern.</li> <li>4. Durchsucht und manipuliert mit JavaScript basierten Programmiersprachen das HTML-DOM (Document Object Model).</li> <li>5. Kapselt Daten und Methoden in JavaScript basierte Objekte, um die Wiederverwendbarkeit und Wartbarkeit des Programmcodes zu verbessern.</li> <li>6. Liest mit JavaScript basierten Programmen einfache Datenstrukturen in der JavaScript Object Notation (JSON) aus.</li> </ol>	<p>3 3 3 3 3 3</p>	<p>8 8 6 8 6 4</p>
Kompetenzfeld	Web Engineering		
Objekt	HTML-Websites mit JavaScripts und JSON-Daten		
Niveau	2		
Voraussetzungen	101 Webauftritt erstellen und veröffentlichen		
Arbeitsaufwand	40		
Anerkennung	Eidg. Fähigkeitszeugnis		

HBK	Handlungskompetenzen, Thema	Notizen	
1.1	Kennt die eigene Entwicklungsumgebung und Werkzeuge (Tools), um effizient JavaScript basierte Programme zu erstellen und mögliche Codierungsfehler zu beheben.		
1.2	Kennt den Aufbau (Syntax) und die Bedeutung (Semantik) von JavaScript basierten Programmiersprachen und Varianten (zum Beispiel mit ECMAScript oder TypeScript) und Frameworks (zum Beispiel jQuery und AngularJS) und deren Einbindung in Websites.		
1.3	Kennt die wichtigsten Datentypen von JavaScript basierten Programmiersprachen (z.B. String, Boolean, Number, Null, Undefined).		
1.4	Kennt den Zweck von Datenstrukturen (z.B. Variablen, Arrays, Konstanten) und wie man sie korrekt deklariert, initialisiert und anwendet.		
1.5	Kennt verschiedene Arten der Schreibweise und Darstellung von JavaScript basiertem Code (z.B. Coding-Standards) und deren sinnvolle Kommentierung.		
1.6	Kennt den Einsatz der Webbrowser-Konsole, um verschiedene Meldungstypen auszugeben.		
2.1	Kennt verschiedene Operatoren (z.B. Vergleich, Rechen, Logische, Typenbestimmung, Zeichenkettenverknüpfung) und deren sinnvolle Anwendung.		
2.2	Kennt verschiedene Fallunterscheidungen (z.B. if-then-else und switch) und deren Besonderheiten (z.B. entweder-oder mit ternärem Operator).		
2.3	Kennt verschiedene Schleifen-Arten (z.B. while, for, for...in, for...of, do-while, foreach) und deren Besonderheiten (z.B. break und continue).		
2.4	Kennt einfache, verschachtelte Darstellungen von Schleifen und Fallunterscheidungen.		
2.5	Kennt den Einsatz des Webbrowser-Debuggers, um die eigenen Kontrollstrukturen nachzuvollziehen und mögliche Fehler selbstständig zu beheben.		
2.6	Kennt weiterführende Quellen, um sich selbstständig über die Kontrollstrukturen und deren beispielhafte Anwendung zu informieren.		
3.1	Kennt den Zweck von JavaScript basierten Funktionen.		
3.2	Kennt die Deklaration von JavaScript basierten Funktionen und deren Varianten (z.B. mit Eingang- und Rückgabe-Parametern, anonyme Funktionen).		
3.3	Kennt den sinnvollen Einsatz von JavaScript basierten Funktionen.		
3.4	Kennt den Gültigkeitsbereich (Scope) von Datenstrukturen mit Funktionen.		

HBK	Handlungskompetenzen, Thema	Notizen	
4.1	Kennt den Aufbau des DOMs (Document Object Model) und dessen wesentliche Bestandteile (Document, Element, Node, Event).		
4.2	Kennt die wichtigsten Methoden, um das DOM zu manipulieren (auslesen, verändern und erweitern).		
4.3	Kennt verschiedene Beispiele von Events, um Benutzerereignisse zu verarbeiten.		
4.4	Kennt den Einsatz des DOM-Inspektors, um die DOM-Struktur zu analysieren und mögliche Fehler selbstständig zu beheben.		
4.5	Kennt weiterführende Quellen, um sich selbstständig über das DOM (z.B. DOM-Referenz) und deren beispielhafte Anwendung zu informieren.		
5.1	Kennt den Zweck von JavaScript basierten Objekten.		
5.2	Kennt den Aufbau eines JavaScript basierten Objektes und dessen Bestandteile (Daten und Methoden).		
5.3	Kennt Varianten von Konstruktoren (z.B. mit Schlüsselwort new, Prototyp), um einfache JavaScript basierte Objekte zu erzeugen.		
5.4	Kennt eine Notation (Klammern- oder Punkt-Notation) eines JavaScript basierten Objektes, um auf Daten und Methoden zuzugreifen.		
6.1	Kennt den Zweck und den Aufbau von JavaScript Object Notation (JSON).		
6.2	Kennt die Struktur von JSON und wie Daten mit deren Datentypen (String, Number, Array, Boolean) integriert werden.		
6.3	Kennt eine Variante des JavaScript basierten Auslesens (Parsen) von Daten im JSON-Format.		
6.4	Kennt die Möglichkeiten der XMLHttpRequest für das Übertragen von Daten über das HTTP-Protokoll und die Anfragemethoden (GET, POST, HEAD, PUT).		

## Modul 307 im 4. Semester

Titel	Interaktive Webseite mit Formular erstellen		
Kompetenz	Interaktive Webseiten gemäss Aufgabenstellung mit einer serverseitigen Programmiersprache realisieren und testen.		
		Taxonomie	Lektionen
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Funktionalität der interaktiven Webseite gemäss Aufgabenstellung entwerfen.</li> <li>2. Layout für die Erfassung und Präsentation der Daten unter Berücksichtigung ergonomischer Aspekte entwerfen.</li> <li>3. Geeignete Formularelemente zur Erfüllung der Aufgabenstellung auswählen und Validierung der eingegebenen Daten sicherstellen.</li> <li>4. Anwendung modular und gemäss Codierungs-Richtlinien programmieren.</li> <li>5. Für interaktive Webseiten geeignete Testfälle definieren, durchführen und im Testprotokoll dokumentieren.</li> </ol>	<p>3</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>3</p>	<p>6</p> <p>8</p> <p>6</p> <p>16</p> <p>4</p>
Kompetenzfeld	Web Engineering		
Objekt	Interaktive Webseiten mit einfachen Formularen. (z.B. Newsletter-Anmeldung, Kontakt-Formular usw.).		
Niveau	2		
Voraussetzungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Statische Webseiten erstellen</li> <li>• Anwenden von Script- oder Programmiersprachen</li> </ul>		
Arbeitsaufwand	40		
Anerkennung	Eidg. Fähigkeitszeugnis		



HBK	Handlungskompetenzen, Thema	Notizen	
1.1	Kennt Kriterien, nach denen eine Vorgabe in einen umsetzbaren Entwurf überführt werden kann.		
1.2	Kennt die Elemente und Protokolle einer Web-Applikation, sowie deren Aufgaben im Client- / Server-Modell.		
1.3	Kennt die wichtigsten Vorkehrungen zur Gewährleistung der Sicherheit von interaktiven Webseiten und kann erläutern, wie damit Missbrauch vorgebeugt werden kann.		
2.1	Kennt das Prinzip der Gruppenbildung von Informationen.		
2.2	Kennt die wichtigsten Regeln, für die Gestaltung eines Web-Formulars für die Dateneingabe und Datenausgabe hinsichtlich Abfolge und Bezeichnung der Informationen.		
3.1	Kennt die Formularelemente in HTML und deren Einsatzmöglichkeiten. Kennt die wesentlichen Kategorien von Formularelementen in HTML und kann erläutern, für welche Arten von Informationen sich die Formularelemente eignen und wie diese ausgelesen und in das Verarbeitungsprogramm übernommen werden können.		
3.2	Kennt die Übertragungsmethoden von Formulardaten und deren Auswertung in einer Webapplikation.		
3.3	Kennt Client- und Server-seitige Möglichkeiten der Validierung von Formulareingabedaten und deren Beitrag zur Vermeidung von Fehleingaben und zur Begegnung von Sicherheitsrisiken.		
4.1	Kennt die Grundelemente einer clientseitigen Scriptsprache und welche Funktionen sich damit realisieren lassen (z.B. Popup Fenster, Formularvalidierung, Link Automation).		
4.2	Kennt die Grundelemente einer serverseitigen Programmiersprache.		
4.3	Kennt Möglichkeiten zur Strukturierung von Quellcode in Module und deren Umsetzung unter Berücksichtigung von Codierungs-Richtlinien.		
5.1	Kennt den Aufbau der Testspezifikation einer Web-Applikation.		
5.2	Kennt die Schritte Testspezifikation, -durchführung, -auswertung, die bei einem Test durchlaufen werden müssen..		

## Modul 290 im 5. Semester

Titel		Datenbanken abfragen und verändern		
Kompetenz	Interpretiert und implementiert ein vorgegebenes, logisches Datenbankschema in ein relationales Datenbank Management System (RDBMS) mit Testdaten. Selektiert und manipuliert dessen Datenbestände, schützt diese mit Rollen und Berechtigungen, überprüft die Vorgaben und protokolliert deren Ergebnisse.			
			Taxonomie	Lektionen
	1.	Interpretiert ein vorgegebenes Datenbankschema anhand dessen Bestandteilen.	3	10
	2.	Implementiert ein vorgegebenes, logisches Datenbankschema in ein relationales Datenbank Management System (RDBMS) mit einer Datenbanksoftware oder mit Structured Query Language-Befehlen (SQL).	3	8
	3.	Importiert Testdaten in ein RDBMS.	3	2
	4.	Importiert und exportiert eine komplette Datenbank anhand vorgegebener SQL-Skripte.	3	6
	5.	Selektiert und manipuliert die Datenbestände eines RDBMS mit SQL-Befehlen.	3	6
	6.	Vergibt Rollen und Berechtigungen, um Vorgaben hinsichtlich Datensicherheit und Datenschutz zu gewährleisten.	3	4
	7.	Überprüft die Vorgaben und protokolliert deren Ergebnisse.	3	4
Kompetenzfeld	Web Data Management			
Objekt	Relationales Datenbank Management System (RDBMS) mit bis zu 10 Tabellen			
Niveau	3			
Voraussetzungen	–			
Arbeitsaufwand	40			
Anerkennung	Eidg. Fähigkeitszeugnis			

HBK	Handlungskompetenzen, Thema	Notizen	
1.1	Kennt den Zweck eines Datenbankschemas.		

HBK	Handlungskompetenzen, Thema	Notizen	
1.2	Kennt den Unterschied zwischen einem konzeptuellen und einem logischen Datenbankschema.		
1.3	Kennt die wesentlichen Bestandteile eines konzeptionellen Datenbankschemas (Entität, Attribut und Beziehung) und deren Darstellung.		
1.4	Kennt die unterschiedlichen Kardinalitäten und deren Aussage bezüglich der Beziehungen.		
1.5	Kennt die wesentlichen Bestandteile eines logischen Datenbankschemas (Tabellen, Attribute, Beziehungen, Primär- und Fremdschlüssel) und deren Darstellung.		
2.1	Kennt die eigene Entwicklungsumgebung und Werkzeuge (Tools), um SQL-Skripte zu erstellen und mögliche Codierungsfehler zu beheben.		
2.2	Kennt den wesentlichen Aufbau (Syntax) und die Bedeutung (Semantik) von SQL-Befehlen.		
2.3	Kennt die wesentlichen Bestandteile eines relationalen Datenbank Management Systems (RDBMS).		
2.4	Kennt die wichtigsten SQL-Befehle oder eine Datenbanksoftware, um eine Datenbank in einem RDBMS gemäss Vorgaben einzurichten.		
3.1	Kennt Varianten, wie Testdaten in eine Datenbank geladen werden, sowie deren Vor- und Nachteile.		
4.1	Kennt Varianten, wie eine Datenbank mit vorgegebenen SQL-Skripten in ein RDBMS importiert (geladen) werden kann.		
4.2	Kennt Varianten, wie eine Datenbank aus einem RDBMS als SQL-Skript(e) exportiert werden kann.		
5.1	Kennt die wichtigsten SQL-Befehle und deren Aufbau zur Selektion und Auswertung von Datenbeständen (über eine oder mehrere Tabellen).		
5.2	Kennt die wichtigsten SQL-Befehle und deren Aufbau zur Manipulation von Datenbeständen.		
5.3	Kennt häufige Fehlerquellen bei der Programmierung mit SQL und Vorgehensweisen zur selbständigen Fehlerbehebung.		
5.4	Kennt weiterführende Quellen, um sich selbstständig über SQL-Befehle (z.B. SQL-Referenz) und deren beispielhafte Anwendung zu informieren.		
6.1	Kennt die wesentlichen Grundlagen zur Datensicherheit und zum Datenschutz.		
6.2	Kennt die wesentlichen Kriterien, welche Daten in einem RDBMS geschützt und gesichert werden müssen.		
6.3	Kennt die Möglichkeit eines Datenbankprogrammes oder dessen entsprechende SQL-Befehle, um Rollen und Berechtigungen in einem RDBMS umzusetzen.		

HBK	Handlungskompetenzen, Thema	Notizen	
7.1	Kennt Vorgehensweisen und Werkzeuge (z.B. Testprotokoll, Abnahmetest), um die Erfolgskontrolle zu dokumentieren.		
7.2	Kennt Testkriterien, um die Vorgaben gezielt und effizient zu überprüfen.		

## Modul 291 im 6. Semester

Titel	Oberflächen (UIs) mit Webtechnologien entwickeln		
Kompetenz	Anforderungen an auf Webtechnologien basierte und interaktive Oberflächen erkennen und interpretieren, sowie diese für verschiedene Geräte- und Systemklassen unter der Betrachtung von User Experience (UX) Regeln umsetzen.		
		Taxonomie	Lektionen
	1. Identifiziert gängige Elemente von auf Webtechnologien basierte Oberflächen, implementiert und wendet diese mit JavaScript an	3	6
	2. Erfragt gezielt Benutzereingaben und validiert diese Client-seitig.	4	6
	3. Setzt und manipuliert Oberflächen mit JavaScript und reichert diese mit interaktiven Elementen an.	3	8
	4. Gestaltet eine interaktive Oberfläche mit Animation unter Betrachtung von User Experience (UX) Aspekten.	3	10
	5. Empfängt Daten von Schnittstellen, zeigt diese in Oberflächen an und versendet Formulardaten an Schnittstellen.	3	4
	6. Liefert mit Webtechnologien gestaltete Oberflächen aus und testet diese manuell und automatisiert.	3	6
Kompetenzfeld	Web Engineering		
Objekt	<p>Oberfläche für Webapplikation mit typischen Bedienelementen über mehr als 5 Seiten umsetzen und ausliefern. Als Lernobjekt könnten folgende Beispiele dienen: Mehrstufiges Formular mit Eingabeassistent (Wizard)</p> <p>Oberfläche (Client) für eine öffentliche API            – SBB Fahrplan: <a href="https://transport.opendata.ch/">https://transport.opendata.ch/</a>            – Flugverkehrsinformationen: <a href="https://aviation-edge.com/">https://aviation-edge.com/</a>            Datenaufbereitung von öffentlichen Daten            – Öffentlicher Verkehr: <a href="https://data.sbb.ch/explore/">https://data.sbb.ch/explore/</a>            – Stadt Zürich: <a href="https://data.stadt-zuerich.ch/">https://data.stadt-zuerich.ch/</a>            – Schweiz: <a href="https://opendata.swiss">https://opendata.swiss</a></p>		
Niveau	3		
Voraussetzungen	101 und 307		
Arbeitsaufwand	40		
Anerkennung	Eidg. Fähigkeitszeugnis		

HBK	Handlungskompetenzen, Thema	Notizen	
1.1	Kennt die Unterschiede zwischen den Elementklassen (Layout, Formular, Navigation, Anzeige).		
1.2	Kennt den Anwendungszweck der einzelnen Elemente.		
1.3	Kennt die Grundfunktionalitäten von JavaScript und deren Anwendung.		
1.4	Kennt die Handhabung der einzelnen Elemente.		
2.1	Kennt die Hilfsmittel um gezielt Benutzereingaben zu erfragen.		
2.2	Kennt die für die Validierung notwendigen Schritte		
2.3	Kennt die Unterschiede zwischen Client- und Serverseitiger Validierung		
3.1	Kennt die Funktionalität des DOMs und kann dieses mit JavaScript manipulieren		
3.2	Kennt grundlegende JavaScript Events.		
3.3	Kennt Möglichkeiten/Wege/Funktionen, um interaktive Elemente und solche in Abhängigkeit zu erstellen		
3.4	Kennt die Möglichkeiten einzelne Elemente im DOM zu selektieren.		
4.1	Kennt die Möglichkeiten einzelne Elemente im DOM zu selektieren.		
4.2	Kennt Wege um JavaScript und Style Sheets zusammen zu benutzen.		
4.3	Kennt CSS-Erweiterungen (wie SCSS, Less).		
4.4	Kennt fortgeschrittene CSS-Anweisungen (z. B. Masken, Grid, Animationen).		
4.5	Kennt verschiedene Formen von HTML & CSS, um Animationen zu erstellen		
5.1	Kennt Vorgehensweisen um HTTP-Schnittstellen gezielt abzufragen		
5.2	Kennt Möglichkeiten um Formulardaten zu versenden.		
5.3	Kennt die JavaScript Object Notation (JSON).		
6.1	Kennt Hilfsmittel um Weboberflächen zur Verfügung zu stellen.		
6.2	Kennt Möglichkeiten um Weboberflächen hinsichtlich der Performance (z. B. minification, chunking) zu optimieren.		
6.3	Kennt Frameworks um Oberflächen automatisiert zu testen.		
6.4	Kennt Vorgehensweisen um Oberflächen manuell zu testen.		

## Modul 213 im 1. und 2. Semester

Titel		Teamarbeit entwickeln			
Kompetenz	Reflektiert das eigene Verhalten im Team und setzt Handlungsalternativen um, die zu einer konstruktiven Teamentwicklung beitragen. Plant die Zusammenarbeit im Team mit Hilfe von einfachen Projektmanagement-Tools.				
Handlungsziele				Taxonomie	Lektionen
	1.	Nimmt Entwicklungsphasen eines Teams im klassischen und agilen Projektmanagement wahr.		3	8
	2.	Kommuniziert mit Teamkolleginnen und Teamkollegen sach- und beziehungsorientiert. Erstellt Teamregeln und setzt diese gemeinsam mit dem Team um.		3	16
	3.	Erkennt die Rollen im Team und bringt eigene Beiträge zielorientiert in die Teamarbeit ein.		3	4
	4.	Reflektiert die eigenen Stärken und Schwächen in einem Projekt und hält diese in einem Lern- oder Projektjournal fest.		4	10
	5.	Setzt einfache Projektmanagement-Tools zur Durchführung eines klassischen und agilen Projekts ein.		3	2
Kompetenzfeld	Führen von Projekten im Team				
Objekt	Eigene Person / kleines Team				
Niveau	1				
Voraussetzungen	keine				
Anzahl Lektionen	40				
Anerkennung	Eidg. Fähigkeitszeugnis				

Unterrichts- woche	Handlungsziele, Thema	Unterrichtsstoff	Notizen	Anzahl Lektionen
1–2	Lern- und Projektjournale	Modulbeschreibung, Semesterplan, LBV Projekt-/Lernjournal		2
3	Lern- und Projektjournale	Projekt-/Lernjournal Beispiele		1
4	Reflexion	Schreiben und Abgeben eines Lernjournals mit Reflexion		1
5	Lern- und Arbeitstechnik	unser Gehirn Aufgabe		1
6	Lern- und Arbeitstechnik	Skript «Lerntechniken» Video BR Mediathek		1
7	Lern- und Arbeitstechnik	Skript «Lerntechniken» Motivation Lernvertrag (fakultativ)		1
8	Einführung Teambildung	Was ist Teamarbeit? Was sind Vor- und Nachteile? Beginn Skript Teamarbeit		1
9–12	5 Phasen der Teamentwicklung:  Forming Storming  Norming  Rückkopplung Forming Performing Adjourning	≈ KW 43: Skript bearbeiten und Übungen 1, 6, 7 → Wahl Klassensprecher ≈ KW 44: Gruppenspiel Bauer, Jäger, Wirt und Schamane ≈ KW 45: Belbin Test  Teamregeln erstellen, Unterschiedliches Verständnis von Rollen und Arbeitsweisen  Gefahren im Performing Abschluss eines Projektes	1.1 3.1, 3.2 1.2	4
13	Teambildung	Leistungsbeurteilung 1		1
14–15	LBV Teil 1	Fachthema präsentieren	Modulübergreifend mit Modul 264	2



Unterrichts- woche	Handlungsziele, Thema	Unterrichtsstoff	Notizen	Anzahl Lektionen
16–20	Kommunikation im Team	Abgabe Reflexion LB1 Einführung Kommunikation Paul Watzlawick 5 Grundregeln Kommunikationsdreieck Eisbergmodell Feedback (kurz, kommt später noch) Vierseitenmodell/Vierohrenmodell Evtl. Konflikte	Semesterwechsel	4
21	LBV Teil 2 (schriftlich)	Anwendung Kommunikationstheorien auf Kommunikation im Team (Vierseitenmodell)		1
22–23	Störungen im Team / Konflik1–2	Typologie der Störer in Projekten und Projektmeetings Übungen zu Störungen im Team		2
24–31	LBV Teil 3	Video zu konkreten Konfliktsituationen nach Glasl inkl. Lösungs- ansatz (Rollenspiel) Präsentation Video Rollenspiel	4.1, 5.1, 6.1	8
32	Selbstwahrnehmung/Teammotivation	Motivationsübungen (Ressourcentratsch nach Brigitte Witzig)		1
33–38	Zielsetzung in Projekten  Feedback 2  Teamentwicklung agiles PM webbasierte Software	Einführung SMART / Zielsetzungsübungen Überprüfung von Zielsetzungen und Erreichung von Zwischen- zielen  Feedback Übung zu dritt  Design Thinking in Teamentwicklung / Zusammenarbeit Trello / Übungen	Wird teilweise in den Fol- gemodulen 431 und 306 behandelt	4

## Modul 431 im 3. und 4. Semester

Titel		Aufträge im eigenen Berufsumfeld selbstständig durchführen			
Kompetenz	Führt Aufträge aus dem eigenen Berufsumfeld gemäss Vorgaben des Auftraggebers selbstständig und mit Hilfe geeigneter Techniken, Methoden und Hilfsmittel durch.				
				Taxonomie	Lektionen
Handlungsziele	1.	Nimmt einen Auftrag entgegen, analysiert ihn und klärt Unklarheiten mit dem Auftraggeber.		4	10
	2.	Plant einen Auftrag gemäss dem Prinzip der vollständigen Handlung.		3	10
	3.	Führt einen Auftrag unter Verwendung geeigneter Techniken und Methoden durch. (Modulübergreifend mit M266)		3	10
	4.	Dokumentiert das Ergebnis eines Auftrags, präsentiert dieses dem Auftraggeber und hinterfragt das Ergebnis kritisch. (Modulübergreifend mit M266)		4	10
Kompetenzfeld	Führen von Projekten im Team				
Objekt	Aufträge im eigenen Berufsumfeld mit definierten Zielen und Ergebnissen.				
Niveau	2				
Voraussetzungen	keine				
Anzahl Lektionen	40 (effektiv ca. 36)				
Anerkennung	Eidg. Fähigkeitszeugnis				

Unterrichts- woche	Handlungsziele, Thema	Unterrichtsstoff	Notizen	Anzahl Lektionen
1	Vorstellung Modul	Vorstellung Klasse, Vorstellung Modul Dokumentationsarten – Standards Dokumentationsarten – Projektjournal Dokumentationsarten – Wie dokumentiert mein Arbeitgeber?	4.2 4.1	1
2	Dokumentationsarten	Präsentation «wie Dokumentiert mein Arbeitsgeber» Dokumentation Experiment Lego	4.1 2.3	1
3	Rollen im Projekt	Typische Rollen in einem Projekt (Auftraggeber, Auftragnehmer, Projektleiter) Projekttools vorstellen	1.3	1
4	Projektmanagement	Gant Diagramm Übung zum Gant Diagramm «Spontanparty» (Einzelarbeit)	2.2	1
5	Projektmanagement	Übung zum Gant Diagramm «Spontanparty» (Einzelarbeit) Auswertung und Ergebnissicherung Gant Diagramm «Spontanparty» Evtl. ALPEN-Methode	2.2	1
6	Modell der vollständigen Handlung IPERKA	IPERKA, Übung Zuordnen Schwierige Texte lesen und verstehen Begin LB1 HZ1-4: Lesen Case und Auftrag (Einzelarbeit) Bearbeiten des Auftrags 1: Fragestellung (im Team) Evtl. Anwenden Ishikawa-Diagramm	2.1	3
7	Kreativitätstechniken	Bearbeiten des Auftrags 1: Fragestellung (im Team) Evtl. Anwenden Ishikawa-Diagramm «Mit Kreativitätstechniken Lösungsansätze erarbeiten» (Auftrag 2) Team-Abgabe Auftrag 1 und 2 inkl. angewendete Kreativitätstechnik protokolliert und reflektiert als PDF (Bewertet nach LBV)	2.1 (HZ 2)	3
9	Modell der vollständigen Handlung IPERKA	Team-Aufgabe Auftrag 3: «Tätigkeiten nach IPERKA zuordnen» Schreiben des Projektjournals	2.1 (HZ 2)	4
10–12	Projektarbeit Konzept		modulübergreifend 266	6
13	Projekt Grundlagen des Lernens	Wann ist ein Projekt ein Projekt? Einführung Grundlagen des Lernens Fragebogen	1.2 3.3	1

Unterrichts- woche	Handlungsziele, Thema	Unterrichtsstoff	Notizen	Anzahl Lektionen
14	Grundlagen des Lernens	Grundlagen des Lernens – Auswertung Grundlagen des Lernens – selbstständiges Bearbeiten der je- weilig empfohlenen Massnahmen	3.3	1
15	Grundlagen des Lernens	Grundlagen des Lernens – Resultate besprechen Grundlagen des Lernens – Massnahme umsetzen	3.3	1
16–18	Vortragstechnik	Organigramm, Präsentation Organisation meines Lehrbetriebs vorbereiten Vortragstechnik Präsentation Organigramm meines Lehrbetriebs	1.1 4.3 (HZ 4)	5
19	Grundlagen des Lernens	Grundlagen des Lernens – Massnahme umgesetzt? Reflexion	3.3	1
20	Elemente einer Organisation	Expertengruppe Aufgabe, Aufgabenträger, Sachmittel, Informa- tion Repetition: schwierige Texte lesen und verstehen	1.1	2
21	Phasenablauf eines Projektes	generellen Phasenablauf eines (IT-)Projektes: – Klassisches Projektmanagement (Wasserfallmodell, Hermes) – Agiles Projektmanagement (Scrum) Beispiele	1.2	2
22–23	Kommunikation Feedback	Sender – Empfänger – Feedback Repetition vom Modul 213 (2. Jahrgang neue Bildungsverordnung hatte das noch nicht) Feedbackmöglichkeiten in Projekten Vorbereitung Präsentation	4.4	2

## Modul 306 im 5. Semester

Titel		Kleinprojekte im eigenen Berufsumfeld abwickeln	
Kompetenz	Wickelt Kleinprojekte im Team mit klar definierter Zielsetzung, Anforderungen, vorgegebenen Ressourcen und Terminen mit geeigneten Softwaretools ab.		
Handlungsziele		Taxonomie	Lektionen
	1. Prüft eine Zielsetzung unter Berücksichtigung der vorgegebenen Ressourcen, Anforderungen und Termine auf Machbarkeit, hält die Erkenntnisse fest und bespricht diese mit dem Auftraggeber.	4	7
	2. Identifiziert ein Projekt und bestimmt Massnahmen zur Bewältigung anhand eines Business Cases (Stakeholder, Risikoanalyse, Machbarkeits- und Wirtschaftlichkeitsanalyse, Zeitmanagement, Zielentwicklung).	3	15
	3. Erstellt einen Projektplan zur systematischen Abwicklung eines Auftrags unter Berücksichtigung der Ressourcen, Termine, Problemstellungen und Arbeitsteilung (Wasserfallmethode/agile Methode unabhängig von Methode im Lehrbetrieb).	3	6
	4. Erteilt Arbeitsaufträge (Arbeitspaket/Stories) und koordiniert und überwacht deren Ausführung (Qualität, Termine, Kosten).	3	3
	5. Erstellt einen Arbeitsfortschrittsbericht (Projektstatusbericht, Projektjournal/Board) und dokumentiert darin den Stand des Projekts (Ressourcen, Termine, geleistete Arbeiten) für den Auftraggeber.	4	2
	6. Dokumentiert und erläutert das Projektergebnis (Lösung) für den Auftraggeber.	4	1
	7. Reflektiert den Projektverlauf mit den Projektbeteiligten im Team und leitet Erkenntnisse ab, wie effiziente Projektarbeit gestaltet werden kann.	4	2
Kompetenzfeld	Führen von Projekten im Team		
Objekt	Eigenes Projekt mit definierten Zielen, Anforderungen und Ergebnissen sowie vorgegebenen Ressourcen und Terminen in einem Team von 3-5 Personen.		
Niveau	3		
Voraussetzungen	keine		
Anzahl Lektionen	40 (effektiv ca. 36)		
Anerkennung	Eidg. Fähigkeitszeugnis		

HBK	Handlungskompetenzen, Thema	Notizen	Anzahl Lektionen
1	<p>Prüft eine Zielsetzung unter Berücksichtigung der vorgegebenen Ressourcen, Anforderungen und Termine auf Machbarkeit, hält die Erkenntnisse fest und bespricht diese mit dem Auftraggeber.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kennt Merkmale eines Vorhabens, die dafürsprechen, dieses sinnvoll in Form eines Projektes abzuwickeln (Projektdefinition, Projektarten).</li> <li>2. Kennt die wichtigsten Rahmenbedingungen und deren Einfluss, die hinsichtlich der zeitlichen Machbarkeit eines Auftrages zu berücksichtigen sind (z.B. Anzahl Mitarbeitende, Verfügbarkeit der Mitarbeitenden, Anzahl Arbeitstage bis zum Endtermin, Verfügbarkeit der notwendigen Sachmittel).</li> <li>3. Kennt die wichtigsten Rahmenbedingungen und deren Einfluss, die hinsichtlich der inhaltlichen Machbarkeit eines Auftrages zu berücksichtigen sind (z.B. Kompetenzen der Mitarbeitenden, technologische Voraussetzungen).</li> </ol>		7
2	<p>Identifiziert ein Projekt und bestimmt Massnahmen zur Bewältigung anhand eines Business Cases (Stakeholder, Risikoanalyse, Machbarkeits- und Wirtschaftlichkeitsanalyse, Zeitmanagement, Zielentwicklung).</p> <p>Kennt die Analysemöglichkeiten anhand des Business Cases und Anwendungsbeispiele</p>		15
3	<p>Erstellt einen Projektplan zur systematischen Abwicklung eines Auftrags unter Berücksichtigung der Ressourcen, Termine, Problemstellungen und Arbeitsteilung (Wasserfallmethode/agile Methode unabhängig von Methode im Lehrbetrieb).</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kennt ein Vorgehensmodell zur Aufteilung eines Projektes in Phasen und deren systematische Abwicklung.</li> <li>2. Kennt die Kriterien zur Wahl des effizientesten Vorgehensmodells (klassisch/agil).</li> <li>3. Kennt Kriterien zur Bildung von Arbeitsaufträgen/Arbeitspaketen, die unter Berücksichtigung der Arbeitsteilung und Abwicklung in einem Projektteam parallel und sequentiell zu bearbeiten sind.</li> </ol>		6
4	<p>Erteilt Arbeitsaufträge (Arbeitspaket/Stories) und koordiniert und überwacht deren Ausführung (Qualität, Termine, Kosten).</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kennt die Elemente und deren Bedeutung für eine vollständige Abwicklung eines Arbeitsauftrags (z.B. Zielsetzungen, Rahmenbedingungen, Termine, Ressourcen, Skills).</li> <li>2. Kennt Methoden, um den Projektfortschritt zu überwachen.</li> </ol>		3
5	<p>Erstellt einen Arbeitsfortschrittsbericht (Projektstatusbericht, Projektjournal/Board) und dokumentiert darin den Stand des Projekts (Ressourcen, Termine, geleistete Arbeiten) für den Auftraggeber.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kennt die Bedeutung einer regelmässigen Berichterstattung an den Auftraggeber.</li> <li>2. Kennt Aufbau, Inhalt und Darstellung eines Arbeitsfortschrittsberichts (z.B. Termine, Kosten, Qualität, Nachvollziehbarkeit).</li> </ol>		2

HBK	Handlungskompetenzen, Thema	Notizen	Anzahl Lektionen
6	Dokumentiert und erläutert das Projektergebnis (Lösung) für den Auftraggeber. 1. Kennt Aufbau, Inhalt und formale Regeln, die bei der Dokumentation der Arbeitsergebnisse zu berücksichtigen sind.		1
7	Reflektiert den Projektverlauf mit den Projektbeteiligten im Team und leitet Erkenntnisse ab, wie effiziente Projektarbeit gestaltet werden kann. 1. Kennt Methoden zur Steuerung und Förderung der Zusammenarbeit (z.B. Abgrenzung der Aufträge, regelmässige Koordination, Feedback einholen/geben).		2

## Erweiterte Grundkompetenzen

Die erweiterten Grundkompetenzen umfassen 560 Lektionen und sind in die Themen «Betriebskommunikation»(120L), «Marketing-Fachsprache» (80 L), «Zweite Landessprache»(160L) und «Englisch» (200L) aufgeteilt. Siehe Dokument «Empfehlungen Inhalte zu den erweiterten Grundkompetenzen für Mediamatiker/in EFZ» auf

<https://www.ict-berufsbildung.ch/berufsbildung/ab-2019-mediamatikerin-efz/>.

Betriebskommunikation Leistungsziele und Taxonomie 3. und 4. Semester	Anzahl Lektionen
<p>Anliegen von Kundinnen und Kunden oder Partnerinnen und Partnern rasch und freundlich eruieren. (K4)</p> <p>Anfragen von Kundinnen und Kunden oder Partnerinnen und Partnern fachlich korrekt und dienstleistungsorientiert beantworten (schriftlich und mündlich). (K3)</p> <p>Relevante Informationen aus Kundengesprächen schriftlich festhalten. (K3)</p> <p>Teilnehmerkreis und Termin für eine Sitzung oder einen Anlass festlegen. (K4)</p> <p>Eine Einladung mit dem Programm und weiteren relevanten Angaben (z.B. Zeit, Ort, Grundlagen) verfassen. (K3)</p> <p>Die benötigte Infrastruktur, Technik und Verpflegung frühzeitig und zuverlässig organisieren. (K3)</p> <p>Eine detaillierte Zeit- und Ablaufplanung einer Sitzung oder eines Anlasses erstellen. (K3)</p> <p>Eine Sitzung oder einen kleineren Anlass zielorientiert und effizient moderieren. (K3)</p> <p>Ergebnisse einer Sitzung oder eines Anlasses in geeigneter Form klar strukturiert festhalten (z.B. Protokoll, Fotoprotokoll, Audio- oder Videoaufnahmen). (K3)</p> <p>Sitzungsteilnehmende zeitnah über die Ergebnisse informieren. (K3)</p> <p>Eine Offerte inhaltlich und formal korrekt finalisieren. (K3)</p> <p>Eine Rechnung inhaltlich und formal korrekt erstellen. (K3)</p>	40

## Betriebskommunikation 3. Semester

Schul-woche	Thema	Inhalt	Anzahl Lektionen
1–6	Word	<p>Einführung, Mailen, Notizen, Kurzberichte</p> <p>Entwicklertool</p> <p>Gestaltungsregeln sowie Flugblatt gestalten</p> <p><b>Flugblatt gestalten</b></p> <p>Protokollarten sowie Protokollieren</p> <p>Repetition &amp; Abschluss</p>	12
7–12	Präsentationstechnik	Einführung in die Präsentation	12



Schul- woche	Thema	Inhalt	Anzahl Lektionen
		Medienmix, Zielgruppe & Präsentation <b>Präsentation &amp; Handzettel</b>	
13–19	Korrespondenz	Geschäftsverlauf kennen Angebot, Gegenangebot Lieferverzug und Mahnung Mängelrüge, Sachmängel <b>Test rechtliche Aspekte im Kaufvertrag</b>	14
20	Modulreflektion/Ab- schluss	Fake News	2

## Betriebskommunikation 4. Semester

Schul- woche	Thema	Inhalt	Anzahl Lektionen
1–10	Excel	Einführung Dateneingabe / Formeln & Funktionen Formatierung Übungstest / Repetition Prüfung Excel / Information Leistungsnachweis "Podiumsdiskussion" Datenvisualisierung (Überblick) Datenvisualisierung (Diagramme) Datenvisualisierung (Tabellen) Übungstest / Repetition Prüfung Excel / Information Leistungsnachweis "Podiumsdiskussion"	20
11–18	Moderation	Theoretische Einführung Vorbereitung Podiumsdiskussion Podiumsdiskussion mit Gästen	16
19–20	Modulreflektion/Ab- schluss	Fake News	4

## Betriebskommunikation 7. und 8. Semester

HZ	Inhalte	Anzahl Lektionen
d1, d2,d3	<p>Fächerübergreifende Projektarbeit / Fallbearbeitung Eingabe eines Geschäftsfalles aus einem Musterlehrbetrieb</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geschäftsfall wird auf Deutsch/Englisch/Französisch bearbeitet.</li> <li>• Alle nötigen Checklisten erstellen und eine schriftliche Anfrage, Aufnahme der Anfrage in einer geeigneten Software erfassen. (K3)</li> <li>• Schriftliche Sicherung in d/e/f und Weiterleitung in die weiterführende Abteilung. (K3)</li> <li>• Den Kunden telefonisch oder per Mail über den Stand informieren. (K3)</li> <li>• Den Ablauf der Anfrage überwachen und Stand mit anderen Abteilungen abgleichen. (K3)</li> <li>• Anlass organisieren und moderieren. (K3)</li> <li>• Die Präsentationen der Projekte aus dem Fach Projektmanagement (2. Lehrjahr) an einem geeigneten Ort organisieren. (K3)</li> <li>• Ablauf-Planung, Termine, Einladung, Absprache mit den Projektteams, Medieneinsatz überprüfen, technische Mittel überprüfen. (K3)</li> <li>• Moderation auf Präsentationen abstimmen und auf d/f/e moderieren (entsprechend Projekt) . (K3)</li> <li>• Offerte für die Organisation des Anlasses erstellen. (K3)</li> <li>• Mit Finanzbuchhaltung Kontierung und Skonto/Rabatte absprechen. (K3)</li> </ul>	40

Marketingfachsprache Taxonomie	Anzahl Lektionen
<b>3./4. Semester</b> Texte für analoge Werbemittel erstellen. (K5) Texte für digitale Werbemittel erstellen. (K5) Prinzipien von Usability (UX/UI) auf Websites anwenden. (K3) Texte für Websites und Landing Pages erstellen. (K5)	40

### Marketingfachsprache 3. Semester

Schul-woche	Thema	Inhalt	Anzahl Lektionen
1-3	Einführung	Inhalt Fach, Semesterplan, Leistungsnachweise Warum gute Texte für modernes Marketing unverzichtbar sind Emotionale Benefits	3
4	Präsentation Q1	Präsentation Kommunikation/Social Media Beobachtung	1
5	Textarten	Corporate Communication / Welche Art Texte gibt es	1
6	Schreibtechnik	Schreibmethoden (Outlining / Braindumping)	1
7	Schreibanleitung	Headlines, Teaser und Intro's	1
8	Schreibanleitung	Zwischenüberschriften, Bullet-Points und Schluss	1
9	Textformeln	BELA / AIDA	1
10	Textformeln	SQM / QUEST	1
11	Schreibtechnik	Redigiersystem (Texte überarbeiten)	1
12	Theorieprüfung	Multiple-Choice Prüfung (20min)	1
13	Textformeln	Übungen	1
14	Abgabe Texte	2 Texte verfassen mit Textformeln	1
15	Abschluss / Abgabe Blog	Abschluss des persönlichen Blog's im 1. Semester	1

Schul- woche	Thema	Inhalt	Anzahl Lektionen
16	Präsentation Q2	Präsentation Kommunikation/Social Media Beobachtung	1
17	Feedback / Noten	Feedback Texte / Blog; Besprechung Semesternoten	1
18–20	Website	Das Zentrum einer erfolgreichen Online-Marketing-Strategie Warum es sich lohnt, den Besucher zu verstehen	3

## Marketingfachsprache 4. Semester

Schul- woche	Thema	Inhalt	Anzahl Lektionen
1–2	Zielgruppe	Zielgruppe analysieren und definieren	2
3–4	Informationsarchitektur	Die Informationsarchitektur als Grundlage (Website-Struktur) Grobkonzept der Informationsarchitektur	2
5–13	User Experience	Seitenbereiche benutzerorientiert konzipieren Wahrnehmungsprinzipien User Experience und Usability User Flow Map / Wireframes Usability Abgabe Persona / Wireframe / Nutzerführung	9
12–17	Landing Page Texte für Webpages	Mockups bzw. Design-Entwürfe (Website-Design) Schreiben Sie lesbare Texte Suchmaschinenoptimierte Texte Landingpage: Abgabe Mockup (Design-Entwurf) und Werbetext Abschluss des persönlichen Blog's im 2. Semester	5
17–19	Präsentation Q4	Präsentation Kommunikation/Social Media Beobachtung	2
			20

## Marketingfachsprache 5. und 6. Semester

HZ	Handlungskompetenzen,	Inhalte	Anzahl Lektionen
c2, c3, c4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• verbreitet Inhalte auf passenden Social Media-Plattformen (K3)</li> <li>• richtet Inhalte auf Suchmaschinen aus (K3)</li> <li>• verfasst einen Text für die betriebliche Kommunikation zielgruppenorientiert, aussagekräftig und klar strukturiert (K3)</li> <li>• Kommuniziert Inhalte und Werbemittel professionell und über verschiedene Plattformen (K3)</li> <li>• Wertet Massnahmen nach KPIs aus und optimiert diese (K3)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einsatz von Content Marketing und Blogging strategisch planen</li> <li>• Verbreitung über Social Media Marketing auf passenden Kanälen ausführen (z.B. Facebook, Instagram, LinkedIn, Twitter)</li> <li>• Keyword-Analysen und Text Best Practices für Suchmaschinen einsetzen</li> <li>• Inhalte und die passenden Kommunikationskanäle nach dem Owned-Earned-Paid-Shared-Modell auswählen und bewerten (Mediaplan erstellen).</li> <li>• PR-Konzept erarbeiten</li> <li>• Aufbau, Stilelemente und Formulierungshinweise für gängige Textformen in der betrieblichen Kommunikation (z.B. Medienmitteilung)</li> <li>• Erfolgsmessung, KPIs, Testing und Web Analytics einsetzen</li> </ul>	40

## zweite Landessprache Italienisch

Lektionenverteilung über das Schuljahr pro Semester (2 Lektionen pro Woche):

1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.	4. Sem.					Total Lektionen
40	40	40	40					160

Semester	Lektionen	Lezione	Inhalte	Themen
1	12	1	<p>Redeabsichten: Kleidung beschreiben und kaufen, die Grösse angeben; Unentschlossenheit äussern, fragen, ob man etwas umtauschen kann, Gefallen und Nichtgefallen ausdrücken, einen Rat geben, nach der Meinung fragen, vergleichen (K3)</p> <p>Grammatik: Farbadjektive, das Verb piacere, die betonten und unbetonten indirekten Objektpronomen, troppo, questo/quello, der Imperativ der 2. Person Singular (tu), der Komparativ</p> <p>Zusätzliches: Videocorso 1: Come mi sta?</p> <p>Ergänzend: Caffè culturale: Il significato der colori</p>	In giro nei negozi



Semester	Lektionen	Lezione	Inhalte	Themen
1	12	2	<p>Redeabsichten: Über Kindheitserinnerungen sprechen, Gewohnheiten in der Vergangenheit schildern, Zustände beschreiben, für und gegen etwas argumentieren (K3)</p> <p>Grammatik: Die Formen und der Gebrauch des imperfetto, Zeitangaben in der Vergangenheit, der Gebrauch von passato prossimo und imperfetto (I), ci in Verbindung mit dem Verb pensare, das Verb fare, die Suffixe –ino und –one</p> <p>Zusätzliches: Videocorso 2: Da bambina abitavo qui</p> <p>Ergänzend: Caffè culturale: Quando le persone sono animali</p>	Quando ero piccola...
1-2	12	3	<p>Redeabsichten: Das Äussere einer Person beschreiben, Personen vergleichen, über den Charakter einer Person sprechen, eine Bitte höflich ausdrücken, Vermutungen ausdrücken, einen Vorschlag machen, einen Rat geben, einen Wunsch ausdrücken (K3)</p> <p>Grammatik: Das Verb farcela, das passato prossimo von cominciare und finire, sapere in der Bedeutung von "können", das Verb andarsene, der Komparativ (come/quanto), qualcuno/nessuno, die Formen und der Gebrauch des Konditionals Präsens, né...né</p> <p>Zusätzliches: Videocorso 3: Una serata tra amici</p> <p>Ergänzend: Caffè culturale: Italiani famosi</p>	Un tipo interessante

Semester	Lektionen	Lezione	Inhalte	Themen
2	12	4	<p>Redeabsichten: Etwas vorschlagen, einem Vorschlag zustimmen, einen Vorschlag ablehnen und dies begründen, einen Gegenvorschlag machen, sich verabreden, per Telefon eine Theaterkarte reservieren (K3)</p> <p>Grammatik: Die Verlaufsform (stare + Gerundium), avere in Verbindung mit lo, la, li, le, direkte Objektpronomen in Verbindung mit dem passato prossimo, die Adverbien già/non ... ancora, die Stellung der Objektpronomen beim Infinitiv, die Relativpronomen che und cui, tranne</p> <p>Zusätzliches: Videocorso 4; Un appuntamento mancato</p> <p>Ergänzend: Caffè culturale: Alma TV</p>	Ti va di venire?
2	12	5	<p>Redeabsichten: Eine Bitte äussern, sich bereit zeigen, jemandem zuzuhören, zeigen, dass man mit einem Vorschlag zufrieden ist, Erstaunen und Bedauern ausdrücken, sich nach etwas erkundigen, fragen, wie lange etwas dauert, nach dem Preis fragen (K3)</p> <p>Grammatik: Der Gebrauch von volere im imperfetto, die Verben sapere und conoscere im passato prossimo und im imperfetto, der Gebrauch von passato prossimo und imperfetto, das Verb volerci</p> <p>Zusätzliches: Videocorso 5: Ricordi romantici</p> <p>Ergänzend: Caffè culturale: Ferragosto</p>	Buon viaggio!

Semester	Lektionen	Lezione	Inhalte	Themen
3	12	6	<p>Redeabsichten: Ratschläge geben, sich in einem sozialen Netzwerk bewegen, Bedürfnisse ausdrücken, über Essen und Essgewohnheiten sprechen, über Eigenschaften und Zustand von Speisen sprechen, seine Meinung äussern (K3)</p> <p>Grammatik: Quello che, der Imperativ (tu-Form), der verneinte Imperativ (tu-Form), das Verb servire, die Stellung der Pronomen beim Imperativ, unregelmässige Imperativformen</p> <p>Zusätzliches: Videocorso 6: Una vita (poco) sana</p> <p>Ergänzend: Caffè culturale: feste e tradizioni in Italia</p>	A tavola!
3	12	7	<p>Redeabsichten: Über Gesundheitsprobleme berichten; Symptome beschreiben, eine Möglichkeit bestätigen, Ratschläge bzw. Anweisungen geben, nach körperlichen Aktivitäten fragen und seine Meinung dazu äussern, jdn. Überzeugen wollen (K3)</p> <p>Grammatik: Imperativ (Lei- und voi-Formen); der verneinte Imperativ (Lei- und voi-Formen); die Stellung der Pronomen beim Imperativ; die Komparativ- und Superlativformen von buono und bene, die Substantive auf -tore und -tista, einige Substantive mit unregelmässigem Plural</p> <p>Zusätzliches: Videocorso 7: Ho un dolore qui...</p> <p>Ergänzend: Caffè culturale: il calcio italian</p>	Come va?

Semester	Lektionen	Lezione	Inhalte	Themen
3-4	12	8	<p>Redeabsichten Über die Zukunft sprechen; Wünsche und Absichten ausdrücken; eine Bewerbung schreiben; Vermutungen äussern; Bedingungen ausdrücken; über Arbeit und Arbeitsbedingungen sprechen (K3)</p> <p>Grammatik: Das Futur I; bisogna; das Verb metterci in der Bedeutung von avere bisogno di tempo, der reale Bedingungssatz (se + Präsens oder Futur), die Pronomen la und le</p> <p>Zusätzliches: Videocorso 8: Colloqui di lavoro</p> <p>Ergänzend: Caffè culturale: Italia, un paese di "Dottori"...</p>	Egregio Dottor...
4	12	9	<p>Redeabsichten: Um Entschuldigung bitten, eine Erzählung beginnen, jemanden auffordern, etwas zu erzählen, erzählen, was (gerade) geschehen ist, Interesse ausdrücken, den Gesprächsverlauf anregen, Enttäuschung ausdrücken (K3)</p> <p>Grammatik: Mentre/durante, stare per+Infinitiv, das passato prossimo der Modalverben, die Konjunktionen però, quindi, perché, mentre, quando</p> <p>Zusätzliches: Videocorso 9: Un giorno per caso...</p> <p>Ergänzend: Caffè culturale: le regole del primo appuntamento</p>	Colpo di fulmine

Semester	Lektionen	Lezione	Inhalte	Themen
4	12	10	<p>Redeabsichten: Eine Wohnung beschreiben, eine Notwendigkeit oder Wünsche ausdrücken, für und gegen etwas argumentieren, vergleichen (K3)</p> <p>Grammatik: Das Adjektiv bello, der congiuntivo presente der Verben auf –are, -ere und –ire und einiger unregelmässiger Verben, der Gebrauch des congiuntivo nach Ausdrücken der Notwendigkeit, nach Verben der persönlichen Meinung und des Hoffens, der Komparativ più...di/che, das Adverb magari</p> <p>Zusätzliches: Videocorso 10: La casa di Federico Ergänzend: Caffè culturale: Così abita l'Italia</p>	Casa dolce casa...

## Englisch

### Lektionenverteilung über alle Semester:

1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.	4. Sem.	5. Sem.	6. Sem.	7. Sem.	8. Sem.	Total Lektionen
20	20	20	20	40	40	20	20	200 Lektionen

Lehrmittel: English File Intermediate Coursebook / Workbook  
Gold Pre-First Coursebook / Workbook

Pro Unit werden ca. 6 - 9 Lektionen benötigt (inklusive Test).

Semester	Lektionen	Units	Inhalte	Themen
1	20	1 – 3	Grammar      Present Simple / Continuous Action and non-action verbs Present Perfect and past simple Present perfect continuous Comparatives and superlatives articles Text comprehension I, listening skills I	Food and cooking family Adjectives of personality Money Strong adjectives Transport Reading

Semester	Lektionen	Units	Inhalte	Themen
2	20	4 – 5	<p>Grammar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>obligation and prohibition (have to / must / should)</li> <li>Ability and possibility (can / could / be able to)</li> <li>Past tenses (simple / continuous / perfect)</li> <li>Past and present habits and states</li> </ul> <p>Text comprehension I, listening skills II</p>	<p>Phone language</p> <p>-ed/-ing adjectives</p> <p>Sport</p> <p>Relationships</p> <p>Discussions</p>
3	20	6 – 8	<p>Grammar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Passive (all tenses)</li> <li>Modals of deduction (might / can't / must)</li> <li>1<sup>st</sup> conditional</li> <li>Future time clauses</li> <li>2<sup>nd</sup> conditional</li> <li>Choosing between conditionals</li> <li>Choosing between gerunds and infinitives</li> <li>Reported speech</li> </ul> <p>Text comprehension II, presentations</p>	<p>Cinema</p> <p>The body</p> <p>Education</p> <p>Houses</p> <p>Work</p> <p>Shopping</p> <p>Making nouns from verbs</p>

Semester	Lektionen	Units	Inhalte	Themen
4	20	9 – 10	Grammar      3 <sup>rd</sup> conitional Quantifiers Relative clauses: defining and non-defining Question tags  Text comprehension III - Presentation	Making adjectives and adverbs Electronic devices Compound nouns Crime
5	40	1-3	Revision of grammar Neues Lehrmittel From November (Gold Pre-First) Grammar      Revision Tenses Quantifiers	Use of English: FCE Voc: Collocations, Phrasal verbs Writing: essay, informal, letters ,review Speaking: giving opinion Reading: FCE



Semester	Lektionen	Units	Inhalte	Themen
6	40	4 – 8	Grammar Revision Tenses Modal verbs Comparative and superlative Zero, 1 <sup>st</sup> and 2 <sup>nd</sup> conditionals The Passive  Revision of grammar - Presentation	Voc: prefix/suffix adjectives, phrasal verbs, prepositions Writing: report, letter of application, Email, article Speaking: comparing, speculating photos, suggestions Reading: FCE
7	20	9 – 10	Grammar Future Perfect and Continuous Reported speech Relative clauses  Revision of grammar	Use of English: FCE Voc: Collocations adverbs Writing: report, article, Speaking: giving opinions, reasons, discussion questions Reading: FCE

Semester	Lektionen	Units	Inhalte	Themen
8	20	11 – 12	Grammar            Questions tags Linkers Revision tenses  Presentation	Use of English: FCE Voc: word building Writing: report, letter of application, Email, essay Speaking: agreeing/disagreeing, per- sonal information Reading: FCE

## Beschreibung der Taxonomiestufen

Kompetenzstufe	Denk- und Arbeitsprozess	Bedeutung
<b>K 1: Wissen</b> Informationen wieder- geben und in gleicharti- gen Situationen abrufen	nennen, aufzählen	Punkte, Gedanken, Argumente, Fakten auflisten
	benennen	Vorgegebenen Elementen den Namen geben.
<b>K2: Verstehen</b> Informationen nicht nur wiedergeben, sondern auch verstehen	bestimmen, definieren	Den Inhalt eines Begriffs auseinanderlegen; feststellen; etwas herauslesen, etwas veranschaulichen.
	Das Grundprinzip von etwas erklären	Die Idee erklären, die einer Sache zugrunde liegt, nach der etwas wirkt; schematisch erklären, wie etwas aufgebaut ist (keine Einzelheiten des inneren Aufbaus, der inneren Abläufe).
	zuordnen	Elemente miteinander in Verbindung bringen, gruppieren
	unterscheiden, vergleichen	Die Unterschiede zwischen Dingen anhand bestimmter Merkmale/Kriterien herausheben.
	beschreiben, erläutern, erklä- ren	Etwas mit eigenen Worten deutlich machen, darstellen, kennzeichnen, treffend schildern (z.B. indem „W-Fragen“ beantwortet werden).
<b>K3: Anwenden</b> Informationen über Sach- verhalte in verschiedenen Situationen anwenden	anwenden	Bei einer Arbeit ein bestimmtes Verfahren, eine bestimmte Technik zu einem bestimmten Zweck verwenden. Wissen, Begriffe, Konzepte, Modelle umsetzen um gewohnte, bekannte Anforderungen zu bewältigen.
	ausführen, durchführen	Ein Vorhaben in allen Einzelheiten verwirklichen, eine bestimmte Arbeit erledigen, fachgerecht in die Praxis umsetzen.
	lokalisieren	Örtlich auffinden; den Ort, die Lage von etwas bestimmen.
	instand halten, warten	In brauchbarem Zustand halten. Arbeiten ausführen, die für die Funktionsfähigkeit periodisch nötig sind. Bauteile oder Systeme austauschen.
	Instand setzen, reparieren	Bauteile oder Systeme reparieren.
	berechnen	Mit Hilfe üblicher Angaben, dem Formelbuch und Taschenrechner praxisgerechte Antworten auf branchen- spezifische Fragestellungen geben. Nur Formeln anwenden, keine Formeln umstellen oder entwickeln.
	befolgen	Sich nach etwas richten (z. B. nach einer Vorschrift handeln). Informationen über Sachverhalte in verschiedenen Situationen anwenden.
<b>K4: Analyse</b> Sachverhalte in Einzelelemente gliedern, die Beziehungen zwischen Elementen aufdecken und Zusam- menhänge erkennen	kommentieren	Einen Befund abgeben zu Theorien, Anforderungen, Situationen, zur Beschaffenheit eines Gegenstandes. Dies erfolgt durch Erläuterung, Auslegung, kritische Stellungnahmen.
	beraten	Bei einem komplexen, theoretischen Phänomen oder einer praktischen Problemstellung, mit Rat beistehen bzw. Ratschläge geben.
	begründen	Etwas breit und tief und von verschiedenen Standpunkten aus prüfen, auslegen, nachweisen, deutlich machen; dazu Gründe und Argumente hervorheben.

Kompetenzstufe	Denk- und Arbeitsprozess	Bedeutung
<b>K5: Synthese</b> Elemente eines Sachverhalts kombinieren u. zu einem Ganzen zusammenfügen od. eine Lösung für Probleme entwerfen.	situationsgerecht umgehen, optimieren, geeignete Massnahmen ableiten	Einzelne Elemente eines Sachverhalts, einer Situation, zu einer neuen Lösung zusammenfügen. Die bestmögliche Lösung eines neuen Problems finden und in die Praxis umsetzen.
	zeichnen, aufzeichnen	Etwas (Ganzes und Teile) bildhaft darstellen. Die Wirklichkeit mit Hilfe von Normen abbilden. Ein Gegenstand als Handskizze darstellen.
<b>K6: Bewerten</b> Bestimmte Gegenstände, Informationen und Sachverhalte nach Kriterien beurteilen	prüfen	Der Zustand und die Funktion gewisser Elemente anhand von Kriterien untersuchen. Daraus ein Urteil ableiten.
	beurteilen, diagnostizieren, ableiten	Gegenstände, Sachverhalte, Phänomene, Lösungen anhand von Kriterien beurteilen (Kriterien können sein: Zustand, Aussehen, einwandfreies Funktionieren, ...). Aus dem Urteil eine Lösung, Empfehlung oder Entscheidung ableiten.
	interpretieren	Die Bedeutung von etwas erklären, die Kernaussagen herauschälen, mit einer persönlichen Beurteilung verknüpfen.