



Schule für Gestaltung Zürich

Höhere Berufsbildung

Lehrgang Media Producer/in

Ausbildungsgang August 2024–Januar 2026

Möglichkeit zur anschliessenden Absolvierung der eidgenössischen Berufsprüfung
Techno-Polygrafin/Techno-Polygraf EFA

Informationsbroschüre

Fassung vom 14.12.2023

Schule für Gestaltung Zürich

Ausstellungsstrasse 104

8090 Zürich

Telefon 044 446 97 77

weiterbildung@sfgz.ch

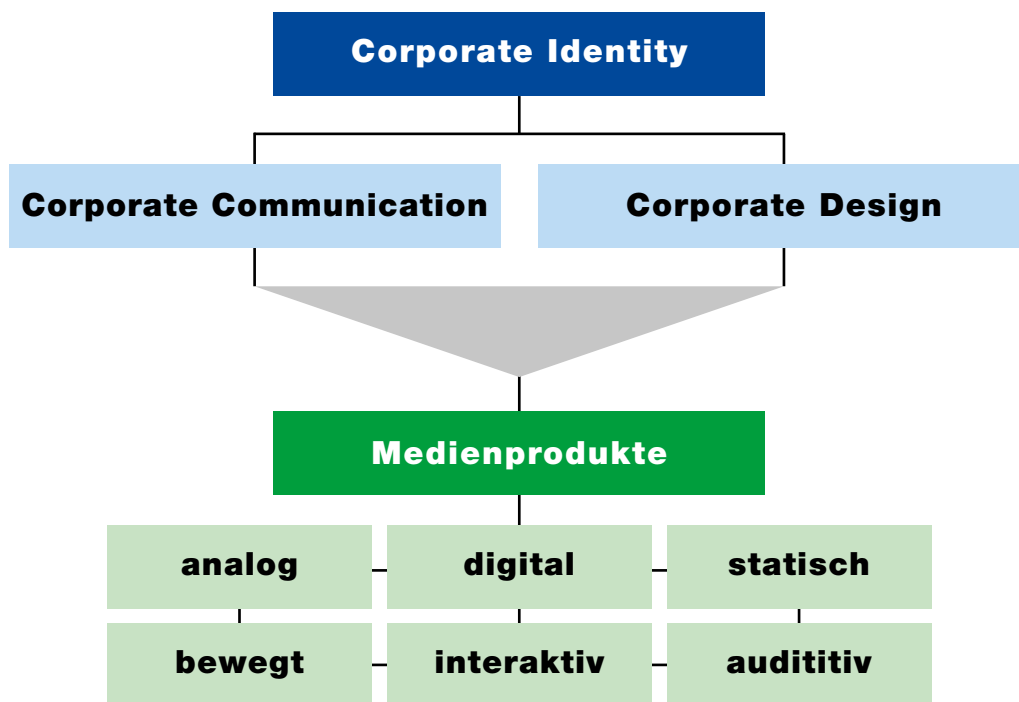
www.sfgz.ch

ISO21001

Lehrgang Media Producer/in

Zweck

Der berufsbegleitende Lehrgang befähigt die Studierenden, Vorgaben von Manuals der Corporate Communication und des Corporate Designs für unterschiedliche Medienprodukte erfolgreich umzusetzen und zu realisieren. Ausserdem dient er der Vorbereitung zur eidgenössischen Berufsprüfung Techno-Polygraf/in EFA.



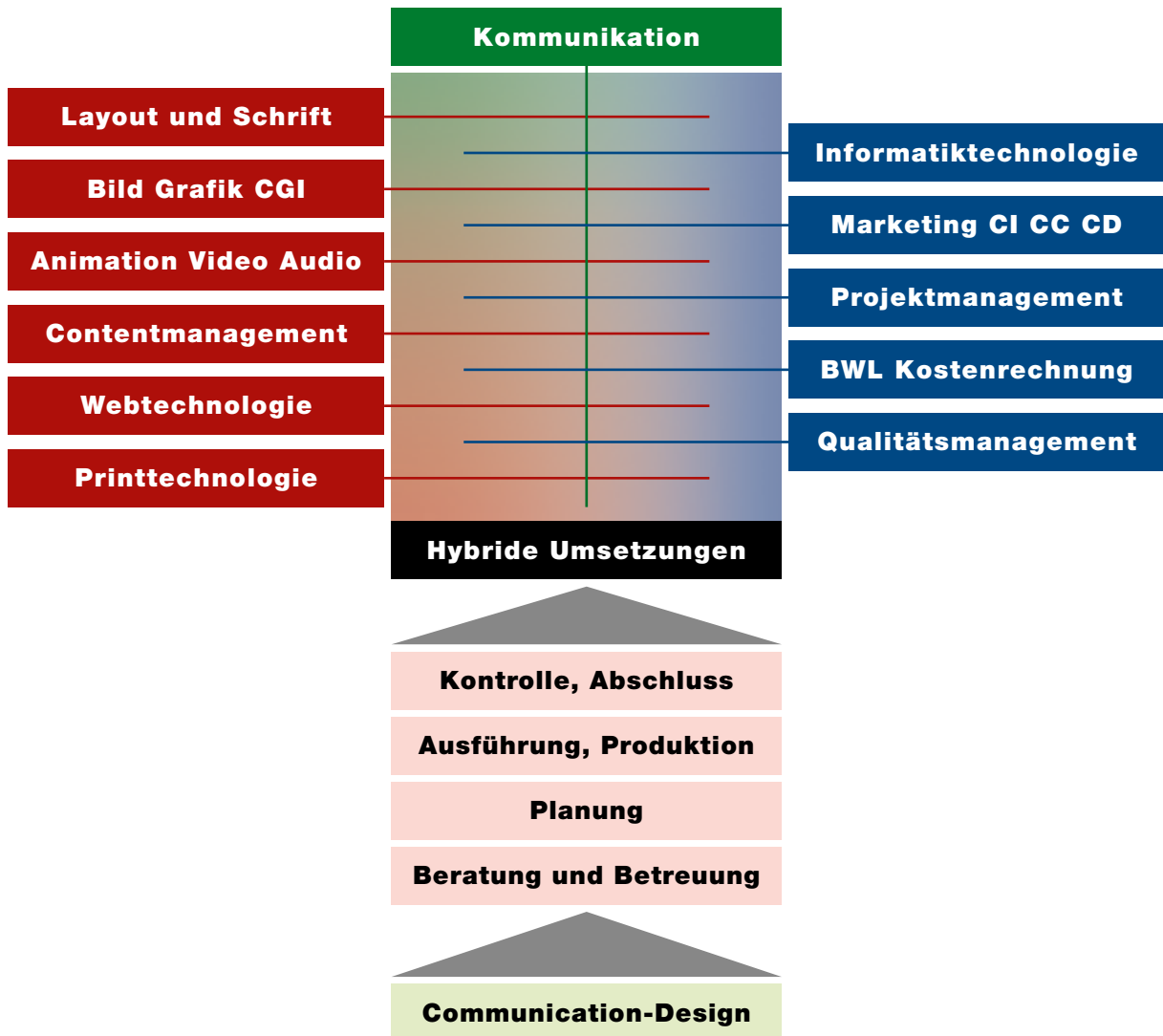
Arbeitsgebiet und Handlungskompetenzen

Media Producer/innen

- sind befähigt, qualitativ hochstehende Medienprodukte rationell zu realisieren.
- verfügen über die notwendigen Fachkompetenzen, um Produktionsprozesse zu optimieren und Abläufe zu automatisieren.
- erkennen die technischen Zusammenhänge beim crossmedialen Zusammenspiel zwischen Print und Web.
- planen und führen Projekte effizient und kostenbewusst durch.
- sind kompetente Ansprechpersonen für die Medienproduktion.
- sind in Druckereien, Werbeagenturen, Verlagen, Betrieben der Werbetechnik und in Firmen mit eigener Medienproduktion tätig.

Schwerpunkte der Weiterbildung

Media Producer/innen sind Profis in der Medienproduktion. Im Zentrum des Lehrgangs steht die automatisierte Herstellung von qualitativ hochstehenden Medienproduktionen. Weitere Schwerpunkte sind eine zielgerichtete Kommunikation, ein wirkungsvolles Qualitätsmanagement und die effiziente Abwicklung von Projekten.



Zielgruppe

Der Lehrgang richtet sich an Fachleute aus allen Berufen der Medienbranche sowie an alle Interessierten, die in der Medienproduktion tätig sind.

Aufnahmebedingungen

Voraussetzungen für die Aufnahme sind ein eidgenössisches Fähigkeitszeugnis EFZ in den Berufen der Medienproduktion – zum Beispiel Polygraf/in, Mediamatiker/in, Interactive Media Designer/in, Gestalter/in Werbetechnik, Medientechnologin bzw. -technologe. Quereinsteigerinnen und -einsteiger mit einem anderen Berufsabschluss müssen über eine mehrjährige Praxis in der Medienvorstufe und Fähigkeiten in der Anwendung einschlägiger Software verfügen.

Lehrgangsdauer

3 Semester, 23. August 2024 bis 31. Januar 2026

Unterricht

Berufsbegleitender Unterricht mit durchschnittlich 10 bis 12 Lektionen pro Woche, in der Regel am Freitag, 13.20 Uhr bis 18.30 Uhr und Samstag, 8.15 Uhr bis 13.20 Uhr.

Übriger Zeitaufwand

Neben der Unterrichtszeit ist mit einem Aufwand von mindestens 4 bis 6 Stunden pro Woche zu rechnen.

Aufnahmeverfahren/Anmeldeschluss

Das Anmeldeformular ist mit den notwendigen Unterlagen bis spätestens Montag, 3. Juni 2024 einzureichen. Berufsleute mit einem einschlägigen EFZ-Abschluss werden nach der formalen Prüfung der Anmeldeunterlagen in den Lehrgang aufgenommen.

Quereinsteigerinnen und -einsteiger mit einem anderen Berufsabschluss und einer mehrjährigen Praxis in der Medienstufe werden zu einem Aufnahmegespräch eingeladen.

Abschluss

Der Lehrgang an der Schule schliesst mit der Zertifikatsprüfung ab. Wer diese besteht, erhält als Media Producer/in ein Zertifikat, das von der Schule für Gestaltung Zürich ausgestellt ist, und ist für die eidgenössische Berufsprüfung Techno-Polygraf/in EFA bestens vorbereitet.

Eidgenössische Berufsprüfung Techno-Polygraf/in EFA

Die eidgenössische Berufsprüfung wird durch den Berufsverband dpsuisse organisiert und durchgeführt. Die Prüfungsordnung, die Wegleitung zur Prüfung und Informationen zu den Kosten sind bei dpsuisse erhältlich. Die Zulassungsbedingungen richten sich nach der Prüfungsordnung für die eidgenössische Berufsprüfung. Über die Zulassung zur Prüfung entscheidet die Prüfungskommission. Bei Unklarheiten liegt die Verantwortung für die Abklärungen bei den Interessierten.

dpsuisse
Weihermattstrasse 94
5000 Aarau
www.dpsuisse.ch

Infrastruktur

Die Studierenden bringen ihren eigenen Laptop mit (BYOD). Die Schule stellt den Studierenden während der Ausbildung die Adobe Creative Cloud und Office365 kostenlos zur Verfügung. Darüber hinaus bietet die Schule für Gestaltung Zürich eine hochwertige Infrastruktur.

Computer: Apple Mac Pro, Quad Core

Software: Adobe CC Paket, Office365-Programme, Programme für spezielle Anwendungen

Monitore: Eizo Softproof-Monitore mit integrierter Farbmessung

Proofdrucker: Epson Plotter mit integrierter Farbmessung

Colormanagement: Software und Messgeräte zur Profilverstellung

Qualitätskontrolle: Spektralfotometer, Lichtmessgerät, Normlicht

Lehrgangsleitung

Der Lehrgang Media Producer/in wird von Franziska Maurer geleitet.

Informationsveranstaltungen

Informationen zum Lehrgang erhalten Sie online und vor Ort an der Schule für Gestaltung Zürich.

Die aktuellen Daten finden Sie unter www.sfgz.ch/termine

Bitte melden Sie sich mit einer E-Mail an: weiterbildung@sfgz.ch

Auskünfte/Kontakte SFGZ

Office Weiterbildung:

Yvonne Koppitsch

weiterbildung@sfgz.ch

044 446 97 73

Lehrgangsleitung:

Franziska Maurer

franziska.maurer@sfgz.ch

Wichtige Daten und Kosten

| | |
|----------------------------------|---|
| Schlort | Schule für Gestaltung Zürich Ausstellungsstrasse 104, 8005 Zürich |
| Lehrgangsdauer Unterricht | 3 Semester vom 23. August 2024 bis 31. Januar 2026 Freitag, 13.20 Uhr bis 18.30 Uhr und Samstag, 8.15 Uhr bis 13.20 Uhr |
| Informations- veranstaltungen | Die aktuellen Daten der Informationsveranstaltungen finden Sie auf der Home- page der Schule für Gestaltung Zürich: www.sfgz.ch/termine Bitte melden Sie sich mit einer E-Mail an: weiterbildung@sfgz.ch |
| Anmeldung | Bis spätestens Montag, 3. Juni 2024 mit der Online-Anmeldung und den erforderlichen Unterlagen (Lebenslauf, Kopie EFZ und andere Diplome) |
| Ausbildungskosten | <p>Kosten pro Semester: 1. – 3. Semester CHF 4950.- *Ausbildungskosten total CHF 14 850.-</p> <p>*Bundesbeiträge Absolventinnen und Absolventen der eidgenössischen Berufsprüfung Tech- no-Polygraf/in erhalten einen Bundesbeitrag von CHF 7425.– zurückerstattet. Dieser Betrag entspricht der Hälfte der Ausbildungskosten. Unabhängig vom Prüfungserfolg kann dieser Beitrag nach Absolvieren der eid- genössischen Prüfung beim SBFI beantragt werden. Detaillierte Informationen des Staatssekretariats für Bildung, Forschung und Innovation SBFI zur Finanzierung und Rückerstattung finden Sie hier.</p> <p>In den Ausbildungskosten sind enthalten: Unterrichtsdokumentationen, Verbrauchsmaterial, Studentenausweis, Schluss- zeugnis.</p> <p>In den Ausbildungskosten nicht enthalten sind: Zusätzliche Kosten für Literatur und persönliches Material, die Kosten für Ex- kursionen und die Kosten für die eidgenössische Berufsprüfung.</p> |
| Exkursionen | Während des Lehrgangs können Exkursionen mit Besuchen bei innovativen Medienunternehmen stattfinden. Die Kosten dafür gehen zu Lasten der Studie- renden. |
| Aufnahmeverfahren | Quereinsteigerinnen bzw. -einsteigern, die über keinen einschlägigen EFZ- Abschluss verfügen, wird für das Aufnahmeverfahren CHF 60.– in Rechnung gestellt. |
| Rücktritts- bedingungen | Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen für Lehrgänge der höhe- ren Fachschule und der höheren Berufsbildung an der Schule für Gestaltung Zürich. |

Übersicht Studiengang Media Producer/in

(Änderungen vorbehalten)

| Bereiche, Themen | Lektionen |
|--|------------|
| Persönliche Kompetenzen | 6 |
| Selbstorganisation, Lernstrategien | |
| Kommunikation | 54 |
| Kommunikationsgrundsätze, Kundengespräch, Präsentation | 24 |
| Sprachkompetenz, UX-Writing | 30 |
| Marketing | 36 |
| Grundlagen, Konzept, Anwendung, Social Media | |
| Management | 72 |
| Projektmanagement und Kostenrechnung | 48 |
| Qualitätsmanagement, Normen und Standards, Oekologie | 24 |
| Informatiktechnologien | 84 |
| IT Grundlagen, Server- und Cloudtechnologien | 60 |
| Grundlagen Scripting/Programmierung | 24 |
| Content, Generierung und Aufbereitung | 126 |
| Grafiken und Infografiken | 18 |
| Bilder | 36 |
| CGI und 3D-Images | 30 |
| Animationen, Video, Audio | 42 |
| Publishing Workflow | 192 |
| Contentmanagement | 54 |
| Layout, Typografie und Schrift | 60 |
| Screendesign | 24 |
| Webtechnologien | 18 |
| Printtechnologien | 18 |
| PDF, Barrierefreiheit, E-Books | 18 |
| Projekte | 30 |
| Hybride Umsetzungen | |
| Total Lektionen | 600 |

Lehrplan Media Producer/in

(Änderungen vorbehalten)

Kommunikationsgrundsätze, Kundengespräch, Präsentation

24 Lektionen

Lernziele

Die Studierenden berücksichtigen die grundlegenden menschlichen Eigenschaften für eine wirkungsvolle Kommunikation. Sie argumentieren sowohl in der mündlichen als auch in der schriftlichen Kommunikation sachlogisch, transparent und klar. Sie sind in der Lage, das Interesse der Adressaten zu gewinnen sowie glaubwürdig und überzeugend zu wirken. Die Quantität und Qualität der Information wählen sie zielgruppengerecht.

Die Studierenden bereiten Präsentationen und Referate zielgerichtet vor und tragen diese dramaturgisch wirkungsvoll vor. Sie unterstützen Botschaften mit geeigneten grafischen und medialen Elementen und setzen technische Hilfsmittel professionell ein.

Inhalte

1. Grundlagen der Kommunikation
 - Grundsätze
 - Kommunikationsmodelle
2. Gespräche
 - Einflüsse auf den Gesprächserfolg
 - Merkmale und Ziele von Kundengesprächen
 - Fragetechniken, Gesprächsführung
 - Planung von Gesprächen
3. Präsentationen und Referate
 - Vorbereitung und Planung
 - Planungs- und Arbeitsschritte beim Erstellen einer Präsentation
 - Voraussetzungen/Ausgangslage
 - Inhalt, Struktur und Gliederung
 - Rhetorik
 - Grundsätze, rhetorische Stilmittel
 - Hilfsmittel
 - Einsatz von visuellen Hilfsmitteln
 - Technische Präsentationsmittel
 - Anschauungsmaterial
 - Gestaltung des Inhaltes
 - Lesbarkeit
 - Wirkung von Schriftarten
 - Einsatz/Funktion von Farben
 - Die Macht der Bilder (Fotos, Diagramme, Grafiken, Infografiken)
 - Körpersprache
 - Grundsätze zum Auftreten, zur Wirkung
 - Nonverbale Kommunikation, Mimik und Gestik
 - Stimme und Sprechtechnik
 - Praktische Anwendungen
 - Präsentation, Überzeugungsrede, Sachreferat usw.

Sprachkompetenz, UX-Writing**30 Lektionen****Lernziele**

Die Studierenden sind befähigt, Vorträgen und komplexen Argumentationen zu folgen, sich aktiv an Diskussionen zu beteiligen, ihre Argumente nachvollziehbar zu begründen und Texte verständlich zu verfassen. Grundsätzlich werden die Anforderungen des Europäischen Sprachenportfolios auf dem Level B2 erfüllt.

Ausserdem sind die Studierenden in der Lage, Texte so zu verfassen bzw. zu gestalten, dass sie für bestimmte Zielgruppen (User) klar, leicht lesbar und zielführend sind.

Inhalte

1. Rechtschreibung

- Texte orthografisch und grammatikalisch bereinigen
- Hilfsmittel für die Rechtschreibung anwenden

2. Texte verfassen

- Texte zusammenfassen
- Klar verständliche und fehlerfreie Berichte, Informationen, Mails und Briefe verfassen

3. UX-Writing

- Ziele und Zwecke des UX-Writings
- Erfolgsfaktoren für ein positives User-Erlebnis
- Texte im Kontext zum visuellen Design und Ausgabekanal

Lernziele

Die Studierenden beschreiben die Grundlagen des modernen Marketings. Sie verstehen den Inhalt eines Marketingkonzeptes und erkennen die Zusammenhänge. Sie verstehen das Prinzip und den Inhalt der 4 Ps und deren Zusammenhänge. Sie beschreiben den Zweck einer Corporate Identity und beurteilen die Funktionen sowie den Stellenwert der einzelnen Elemente – insbesondere der Corporate Communication und des Corporate Designs.

Sie sind in der Lage, anhand von Vor- und Nachteilen zielgruppengerechte Ausgabenkanäle festzulegen. Sie können aktuelle Analysemöglichkeiten beschreiben und den Marketing-Handlungsbedarf beurteilen.

Die Studierenden beschreiben die sozialen Medien und deren Unterschiede zu klassischen Medien. Sie unterscheiden die technologischen Grundlagen und Anwendungsfelder der bekanntesten sozialen Netzwerke. Sie analysieren die Anforderungen, die soziale Medien an Zielgruppen und Inhalte stellen.

Inhalte

1. Grundlagen

- Begriffe des modernen Marketings
- Denkweise Digital Marketing
- Kundenzentrierung

2. Marketingkonzept

- Analyse der Ausgangslage
- Ziele, Zielgruppen, Zielgebiet
- Strategie, Massnahmen
- Budget, Kontrolle

3. Marketinganwendung

- 4 Ps: Price, Product, Promotion, Placement
- Begriffsdefinitionen: Corporate Identity, Corporate Communication, Corporate Design
- Kommunikationskanäle: Print und Digital
- E-Mail-Marketing
- Website- und Onsite-Marketing, SEM (SEO/SEA)
- Video Marketing
- Affiliate Marketing
- Digital Signage
- Customer Journey, Customer Lifecycle, Touchpoints
- Webanalyse: Performance Marketing, Aktivitäten Messung, Google Analytics

4. Social Media

- Definition
- Abgrenzung zu klassischen Medien
- Chancen und Risiken
- Anwendungsfelder und Technologien, Arten von sozialen Netzwerken
- Anforderungen an Inhalte für die verschiedenen Anwendungsfelder

Projektmanagement und Kostenrechnung**48 Lektionen**

Lernziele

Die Studierenden verstehen die Eigenschaften von Projekten als Organisationsform zur Bewältigung einziartiger und zeitlich befristeter Aufgaben. Sie unterscheiden die wichtigsten Projektmanagementstandards und bewerten sie in Bezug auf den eigenen Arbeitskontext. Sie beschreiben Anbindungsformen von Projekten an die übergeordnete Organisation. Sie unterscheiden sequenzielle und iterative Projektorganisationen und benennen deren Vor- und Nachteile. Sie erkennen die Möglichkeiten hybrider Projektorganisationen. Sie können sowohl den Ablauf sequenziell durchgeführter Projekte als auch den Ablauf iterativ durchgeführter Projekte beschreiben.

Die Studierenden beschreiben die unterschiedlichen Rollen bzw. Verantwortlichkeiten in Projektorganisationen und deren Anforderungen. Sie berücksichtigen die wichtigsten Erfolgsfaktoren von Projekten und beurteilen deren Erfolg. Ausserdem sind sie in der Lage, Kosten in Projekten zu planen und zu überwachen.

Inhalte

1. Grundlagen

- Definition und Projekteigenschaften
- Projektmanagement und Projektmanagementstandards
- Anbindung von Projekten an übergeordnete Organisationen

2. Sequenzielle Projektorganisationen

- Abgrenzung zu iterativen Projektorganisationen
- Zusammenhang zwischen den grundlegenden Variablen Inhalt/Umfang, Ressourcen, Terminen
- Ablauf: Projektphasen
- Rollen und Verantwortlichkeiten
- Vor- und Nachteile sequenzieller Projektorganisationen für spezifische Aufgaben

3. Iterative Projektorganisationen

- Abgrenzung zu sequenziellen Projektorganisationen
- Zusammenhang zwischen den grundlegenden Variablen Inhalt/Umfang, Ressourcen, Terminen
- Ablauf: Sprints
- Rollen und Verantwortlichkeiten
- Vor- und Nachteile iterativer Projektorganisationen für spezifische Aufgaben

4. Kostengrundlagen

- Grundlagen des BWL
- Stundensatzrechnung
- Kostenartenrechnung
- Kostenplanung und -kontrolle in Projekten

Lernziele

Die Studierenden haben den Überblick über die wichtigsten Normen und Standards für die Medienproduktion und können diese in der Praxis berücksichtigen und anwenden. Sie führen zweckentsprechende Qualitätskontrollen in allen Phasen der Produktion von Drucksachen durch. Konzepte zur Qualitätssicherung entwickeln sie selbstständig und setzen diese praxisnah um.

Inhalte

1. Colormanagement

- Funktion und Einsatz von Color Management Systemen
- Aufbau/Systematik von geräteabhängigen und -unabhängigen Farbräumen
- Arbeitsabläufe mit Color Management
- Profilstandards gemäss ICC, Profile für Ein- und Ausgabegeräte
- Vorgaben für den Schwarzaufbau (CMYK)
- Herstellung von ICC-Profilen für Ein- und Ausgabegeräte
- Color Management im Internet/WebSites

2. Bildschirme/Displays

- Farbräume und Auflösungen von modernen Displays
- Übersicht der verschiedenen Display-Technologien
- Standards/Empfehlungen der ITU und SMPTE
- Berücksichtigung der Display-Eigenschaften in der Medienproduktion

3. Proof

- Technische und wirtschaftliche Aspekte der unterschiedlichen Proofverfahren
- Einsatzbereiche für Layout-, Kontrakt-, Form- und Softproofs
- Vorgaben und Anforderungen der ISO-Normen
- Kalibration der Geräte bzw. Systeme
- Kontrollmittel für Bildschirme und Digitalproofs
- Qualitätskontrollen

4. Druckausgabe

- Vorgaben und Anforderungen der ISO-Normen
- Standards für die Herstellung von Druckprodukten
- Kalibrierung/Linearisierung der Belichter von Druckformen
- Einfluss der Belichter- und Druckkennlinien
- Kontrollelemente für Druckplatten und die Druckausgabe
- Qualitätskontrollen

5. Zertifizierungen

Ziele und Vorgaben:

- des PSO (Prozess Standard Offsetdruck)
- der ISO-Norm 9001 (Qualitätsmanagement)
- von Umweltschutz-Labels
- der ISO-Norm 14001 (Umweltmanagement)

IT Grundlagen, Server- und Cloudtechnologien**60 Lektionen**

Lernziele

Die Studierenden sind befähigt, den First Level Support für die Hard- und Software, die für die Medienproduktion notwendig ist, sicherzustellen. Sie evaluieren neue Hard- und Software und verfügen über die notwendigen Kompetenzen für die Zusammenarbeit mit internen und externen IT-Fachspezialisten. Sie beschreiben die Technologien der am häufigsten eingesetzten Server. Sie sind in der Lage, im Bereich der IT Massnahmen zur Optimierung der ökologischen Nachhaltigkeit festzulegen und umzusetzen. Im Bereich Datenschutz und Datensicherung beurteilen sie technische Anforderungen und setzen gesetzliche Vorgaben um.

Inhalte

1. Grundlagen

- Ein-/Ausgabegeräte (inkl. Kamera, Kopfhörer, Mikrofon)
- Software (Cloud-, Office-, Designanwendungen)
- Netzwerk (Grundlagen, LAN, WLAN, Internet)
- Datensicherheit (Verschlüsselung, Schadware, Zugriffsschutz, Datensicherung/Backup)
- Ökologische Nachhaltigkeit

2. Servertechnologien

- Betriebssysteme (Linux, Windows)
- Datenbanken (Grundbegriffe, Grundlagen relationaler Datenbanken)
- Diverse Dienste (File-/Web-/Emailserver usw.)

3. Cloudtechnologien

- Grundlagen (Begriffe, SAAS, PAAS, IAAS)
- Praxisprojekt (Prozessanalyse, Leistungserfassung, Machbarkeit, Risikoanalyse, Kosten)

Grundlagen Scripting/Programmierung**24 Lektionen**

Lernziele

Die Studierenden verfügen über ausreichende Kenntnisse in der Programmierung, damit sie in der Lage sind, einfache Scripts eigenständig zu erstellen. Scripts für eigene Zwecke können sie interpretieren, verstehen und adaptieren.

Inhalte

- Programmiersprachen
- Zahlensysteme/Zeichencodierung
- Variablen und Datentypen
- Logische Funktionen
- Funktionen
- Syntax

Grafiken und Infografiken**18 Lektionen**

Lernziele

Die Studierenden sind befähigt, Grafiken und Infografiken aus unterschiedlichen Programmen zu übernehmen, bei Bedarf zu konvertieren und nach Vorgaben für das jeweilige Endprodukt zu bearbeiten. Sie stellen die verschiedenen Typen von Infografiken selbstständig her, unter Berücksichtigung der darzustellenden Fakten und Abhängigkeiten.

Inhalte

- Pixel- und vektorbasierte Grafiken
- Illustrationsgrafiken
- Infografiken, Arten/Typen, Einsatz und Verwendung
- Bearbeitung von Grafiken in Form und Farbe
- Übernahmemöglichkeiten

Bilder**36 Lektionen****Lernziele**

Die Studierenden analysieren Bilder nach inhaltlichen und produktionstechnischen Kriterien. Auf dieser Grundlage legen sie Massnahmen für die Produktion und Vorgaben für die Bildbearbeitung fest. Unter Berücksichtigung der Ausgabebedingungen bearbeiten sie Bilder rationell. Dabei berücksichtigen sie die beabsichtigte Bildaussage und Qualität.

Sie beurteilen die Möglichkeiten der Automatisierung unter Berücksichtigung der KI. Routineaufgaben wickeln sie mit Adobe Photoshop und Adobe Bridge rationell ab.

Inhalte

1. Bildanalyse und -beurteilung

- Qualitätskriterien für digitale Bilder
- Bildaussage und -wirkung
- Reproduzierbarkeit
- Bildausschnitte
- Farbgebung
- Bildkontraste

2. Bildbearbeitung

- Medienneutrale Bildaufbereitung
- RAW-Datenübernahme

3. Automatisierte Bildaufbereitung/-bearbeitung

- Potenzial von KI/AI in der Bildbearbeitung
- Automatisierungen mit Photoshop-Aktionen, Stapelverarbeitung und Bildprozessor
- Softwarelösungen und Tools mit KI-Unterstützung

CGI und 3D-Images**30 Lektionen**

Lernziele

Die Studierenden können die Möglichkeiten und Anwendungen von CGI (Computer Generated Images) abschätzen und das Potenzial von Programmen im 3D-Bereich beurteilen. Computergenerierte Bilder in Medienproduktionen integrieren sie fach- und aufgabengerecht. Einfachere CGIs generieren und modifizieren sie selbstständig mithilfe geeigneter Tools, die u.a. auch mit KI unterstützt werden.

Inhalte

- Grundlagen für die Anwendung heutiger 3D-Technologie
- Herstellung und Integration von CGI
- 3D-Materialien und -Texturen
- 3D-Beleuchtungen
- Bildkombinationen

Animationen, Video, Audio**42 Lektionen****Lernziele**

Die Studierenden beurteilen die vielseitigen Möglichkeiten von After Effects im Bereich des Motion Designs und der Visual Effects. Sie verfügen über die wichtigsten Kenntnisse, um eigene visuelle Effekte und einfache Animationen selbstständig umzusetzen. Sie kombinieren Videomaterial mit visuellen Effekten und Animationen.

Inhalte

- Einführung in die Thematik
- Ideenfindung über das Storyboard bis zur fertigen Animation
- Benutzeroberfläche After Effects
- Kompositionen erstellen
- Material importieren
- Keyframes animieren
- Ankerpunkte setzen
- Diagrammeditor
- Masken erstellen und animieren
- Formen erstellen und animieren
- Texte erstellen und animieren
- Effekte einsetzen, anpassen und kombinieren
- Motion-Tracking
- 3D-Ebenen
- 3D-Kamera
- 3D-Kamera-Tracking
- Rendering und Export

Contentmanagement**54 Lektionen****Lernziele**

Die Studierenden verstehen die Grundlagen von Content First und unterscheiden die Begriffe Content, Daten und Information. Sie beschreiben das Grundprinzip, die verschiedenen Arten und die Aufgaben von Content Management Systemen. Den Nutzen einer Content-Strategie können sie abschätzen. Sie beschreiben die verschiedenen Phasen im Content-Lifecycle.

Die Studierenden können Chancen und Risiken von Automatisierungen einordnen und beurteilen. Sie erkennen das Potenzial von automatisierten Prozessen. Sie sind in der Lage, Automatisierungen mit gängigen Publishingprogrammen und auch mit spezialisierter Software einzurichten und umzusetzen. Sie setzen sich mit dem Thema Big Data auseinander und beurteilen mögliche Potenziale dieses Trends.

Die Kernfunktionen und den Verwendungszweck von Systemen des Digital-Asset-Managements können sie beschreiben. Sie überblicken die Metadaten-Standards und verstehen das Prinzip semi-strukturierter Daten. Bei den Auszeichnungssprachen XML sowie JSON verfügen sie über ausreichende Kenntnisse für praktische Anwendungen.

Inhalte

1. Content First
 - Content-First-Strategie
 - Die vier Prinzipien von Content First
 - Medienneutrale Datenhaltung
 - Vor- und Nachteile

2. Content-Management-Systeme
 - Grundlagen
 - Aufgaben eines CMS
 - Arten von CMS
 - Chancen und Risiken von Automatisierung

3. DAM/MAM
 - Arten von Content
 - Begrifflichkeiten (Daten, Inhalt, Wissen Asset etc.)
 - Metadaten
 - automatisches Verschlagworten (KI)
 - Grundlagen der Datenstrukturierung
 - strukturierte und semi-strukturierte Daten
 - Nutzen von strukturierten Daten

4. Auszeichnungssprachen
 - XML
 - JSON

Layout, Typografie und Schrift**60 Lektionen****Lernziele**

Die Studierenden sind befähigt, typografische Gesetzmässigkeiten und Regeln in qualitativ anspruchsvollen Medienproduktionen anzuwenden. Sie setzen die Kriterien für eine gute Lesbarkeit um. Schriften setzen sie projektbezogen, in Bezug auf Lese- und Benutzerfreundlichkeit, für verschiedene Ausgabekanäle korrekt ein. Sie sind in der Lage, Templates mit allen notwendigen Vorgaben selbstständig einzurichten und komplexe Layouts umzusetzen. Die Studierenden kennen grundlegende Möglichkeiten zur Automatisierung von Layouts, der typografischen Ausführung und integrieren strukturierte Daten (CSV, XML).

Die Studierenden befassen sich mit den technischen Anforderungen an aktuelle Schriften, können Unterschiede der verschiedenen Fontformate beurteilen und sind befähigt, die Funktionen von OpenType und Variable Fonts optimal zu nutzen. Sie halten die rechtlichen Vorgaben zu den Schriftlizenzen ein.

Inhalte**1. Typografie und Schrift**

- Schriftwahl, Schriftgrössen, Schriftschnitte, -breite, -lage und -stärke
- Zeichen-, Wort- und Zeilenabstand, Zeilenbreite und -abstand
- Satzarten
- Auszeichnungen und Schriftmischung
- Absatz-/Silbentrennmethode und Randausgleich, Worttrennungen
- Typografische Räume, Regeln zur Mikrotypografie, Spationierung und Ausgleichen
- Satzzeichen, Sonderzeichen, Ligaturen, Hoch-/Tiefstellungen, Initialen, Zifferarten
- Seitenformat, Aufbau Ordnungssysteme (Satzspiegel, Grundlinien-, Gestaltungsraaster)
- Gliederung der Seite und des Textes, Platzierung von Bildern und Tabellen im Text

2. Automatisierung Layout

- Datenzusammenführung (XML, CSV, TXT)
- Aufbau und Struktur von XML-Dateien, Animationen, Liquid Layout, Hyperlinks
- Objekt-, Absatz- und Zeichenformate, Zellen- und Tabellenformate
- Textvariablen und Fussnoten
- Bibliotheken
- Template-Vorlagen
- Mikrotypografie-Automatisierung mittels GREP, Suchen und Ersetzen mit GREP
- Nested Styles
- Dynamische Bildbeschriftung
- Mehrsprachige Dokumente
- Integration von Skripten
- InDesign-Preflight

3. Schrifttechnologie

- OpenType-Fonts, Eigenschaften, Anwendungsbereiche, Unterscheidungsmerkmale,
- MultipleMaster-Fonts,
- Variable-Fonts, Eigenschaften und Anwendungsmöglichkeiten,
- Web Fonts, Font-Formate, Möglichkeiten zur Einbindung auf Websites
- Übersicht Font Hinting
- Einführung Unicode
- Schriftlizenzierung

Screendesign**24 Lektionen****Lernziele**

Die Studierenden sind befähigt, bei der Visualisierung für eine Screenausgabe aktuelle gestalterische Entwicklungen und Möglichkeiten anzuwenden. Bei der Umsetzung eines Projektes beurteilen und berücksichtigen sie die technischen Voraussetzungen und Möglichkeiten. Innerhalb definierter Projektphasen erarbeiten sie selbstständig eine Navigations- und Inhaltsstruktur, Wireframes, Moodboards, ein Mockup und einen Prototyp.

Inhalte

1. Projektphasen

- Zielgruppe, Strategie
- Card-Sorting, Wireframe, Moodboard, Storyboard, Mockups (Adobe XD)
- Prototyp, Produktion, Fertigstellung, Usability-Test, Online-Start

2. Interfacedesign

- Benutzeroberfläche, User-Interface, Benutzerführung (User Experience), Benutzerfreundlichkeit Usability, Accessibility (Barrierefreiheit)
- UX und UI

3. Navigation

- Arten: Horizontal, Vertikal, Dropdown, Megadropdown, Off Canvas, Page Overlay
- Strukturen: Linear, Hierarchisch, Baum, Netz, Kombinationen

4. Web-Gestaltung

- Strukturen (Spalten/Raster)
- Links und Buttons
- Atomic Design
- Mobile First, Desktop First, Content First
- Responsive Webdesign (responsiv/adaptiv/fluid)
- Media Queries und Viewport
- Breakpoints

5. Schrifteinsatz

- Lesen im Web
- Webfonts
- Kriterien für gute Webtypografie
- Schriftdarstellung im Web (Hinting)

Webtechnologien**18 Lektionen****Lernziele**

Die Studierenden haben einen Überblick über die grundlegenden Technologien des World Wide Web und deren Anwendung. Sie können die gegenwärtigen sowie zukünftigen Entwicklungen des WWW beschreiben. Die Studierenden können die Funktionen von HTML, CSS und JavaScript beschreiben und unterscheiden. Sie verfügen über Kenntnisse zur Sicherheit von Anwendungen im Web und sind in der Lage, Massnahmen zum Schutz vor Missbrauch zu planen und umzusetzen.

Inhalte

1. Grundlagen und Begriffe
 - IP-Adressen, Domains, URL
 - Dienste, Ports
 - Webhosting, Client-Server

2. Erscheinungsbild, Aufbau und Steuerung von Websites
 - HTML, XHTML
 - Cascading-Stylesheets CSS
 - JavaScript, PHP, jQuery
 - XML/JSON

3. Optimierungen und Sicherheit
 - Suchmaschinenoptimierung
 - Sicherheit: Angriffsmethoden und Schutzmassnahmen
 - Gesetzliche Vorschriften

Printtechnologien**18 Lektionen**

Lernziele

Die Studierenden beschreiben die spezifischen Eigenheiten, die Stärken und Schwächen der verschiedenen Druckausgabesysteme. Sie sind befähigt, die Eignung für spezifische Anforderungen in der Produktion zu beurteilen. Die Studierenden beschreiben und bewerten die Möglichkeiten bei den verschiedenen Technologien für die Druckweiterverarbeitung.

Inhalte

1. Druckverfahren mit Druckform
 - Stärken/Schwächen, Anwendungsbereiche für Offset-, Flexo- und Siebdruck
 - Ausgabeworkflow und Druckformherstellung
 - Möglichkeiten zur Inline-Druckweiterverarbeitung

2. Digitaldruck
 - Übersicht zu den Verfahren
 - Stärken/Schwächen
 - Anwendungsbereiche/Einsatzgebiete
 - Möglichkeiten zur Inline-Druckweiterverarbeitung

3. Druckweiterverarbeitung
 - Eigenheiten verschiedener Endprodukte
 - Einfluss auf die Druckvorstufe (Datenerstellung)
 - Druckveredelung: Lamine, Lacke, Prägungen
 - Besondere Effekte (3D, Bewegung)

PDF, Barrierefreie Dokumente, E-Books**18 Lektionen****Lernziele**

Die Studierenden setzen Normen und Standards der verschiedenen PDF-Formate bei der Herstellung fachgerecht um. Kontrollen und Korrekturmöglichkeiten setzen sie effizient und zielgerichtet ein.

Sie beschreiben die Grundlagen der Barrierefreiheit, setzen die Anforderungen an barrierefreie Inhalte um, erstellen barrierefreie PDFs mit branchenüblicher Software und überprüfen Dokumente auf die Barrierefreiheit.

Die Studierenden beschreiben die Grundlagen und Möglichkeiten der E-Book-Technologie, der verschiedenen Formate und Reader. Sie erstellen selbstständig E-Books mit branchenüblicher Software, optimieren sie und führen Eingriffe mithilfe von HTML- und CSS-Editierungen aus.

Inhalte**1. PDF**

- Normen und Standards für die verschiedenen Formate
- Kontrollen und Korrekturmöglichkeiten
- Herstellung von PDFs für bestimmte Verwendungszwecke
- Interaktivität in PDFs
- PDFX-ready

2. Barrierefreie Dokumente

- Grundlagen Barrierefreiheit (Strukturen, Lesereihenfolge, Tags)
- Standards für Barrierefreiheit
- Barrierefreie Dokumente erstellen
- Techniken und Tools
- Dokumente prüfen

3. E-Books

- Eigenschaften und Merkmale von E-Books
- Einsatzgebiete bzw. Verwendung von E-Books
- E-Book-Formate und -Reader
- Einführung in das offene EPUB-Format
- E-Book-Vertriebsmöglichkeiten
- Herstellung von E-Books
- Gestaltungsmöglichkeiten
- Optimierter Workflow, auch im Zusammenspiel mit Printvorlage

Projekte

30 Lektionen

Lernziele

Basierend auf den Manuals für die Corporate Communication und das Corporate Design projektieren die Studierenden die Herstellung von Medienproduktionen für geeignete Ausgabekanäle.

Die Ergebnisse der Projektierungs- und Planungsarbeiten präsentieren sie wirkungsvoll und unterbreiten den Kundinnen und Kunden optimale Lösungsvorschläge.

Mit dem Einsatz von möglichst automatisierten Prozessen und nach technologisch aktuellen Standards produzieren sie Medienprodukte kostengünstig und qualitätsbewusst.