

Infopass **Mediamatiker/in**

Sprachen

Administration &
Betriebswirtschaft

Multimedia

Marketing &
Kommunikation

**Mediamatiker/in sind
kreative Alleskönner**

Gestaltung & Design

Allgemeinbildender
Unterricht

Mitwirken in
Projekten

Informatik


Mediamatiker/in sind kreative Alleskönner/innen



Multimedia



Gestaltung & Design



Mitwirken in
Projekten

Mediamatiker/in sind kreative Alleskönner

1.Lehrjahr

3 Basislehrjahr / 2 BFO

2.Lehrjahr

3 Betrieb / 2 BFO

3.Lehrjahr

3 Betrieb / 2 BFO

4.Lehrjahr

4 Betrieb / 1 BFO

4. Lehrjahr

Module des Fachunterrichtes, ABU, Erweiterte Grundkompetenzen, Sport
IPA (individuelle praktische Arbeit)

3. Lehrjahr

Module des Fachunterricht, ABU, Erweiterte Grundkompetenzen, Sport
ÜK (überbetriebliche Kurse)

2. Lehrjahr

Module des Fachunterricht, ABU, Erweiterte Grundkompetenzen, Sport
ÜK (überbetriebliche Kurse)

1. Lehrjahr

Basislehrjahr / Betrieb

Module des Fachunterricht, ABU, Erweiterte Grundkompetenzen, Sport
ÜK (überbetriebliche Kurse)

1. Lehrjahr	287 Websites mit CSS gestalten	271 Vektordaten erstellen und Bilder bearbeiten	265 Digitale Fotografien produzieren	213 Teamarbeit entwickeln	BK 1 - EGK Betriebskommunikation				
	286 Eigene ICT-Arbeitsinstrumente einrichten und bedienen	270 Farbe und Typografie bestimmen und einsetzen	264 Digitale Medienproduktionen vorbereiten		283 Offerten rechtskonform erstellen und überprüfen				
Lekt.	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	1. Tag								

ABU (120)

**2. LSP 1 / 2 -
EGK 2-te Landes-
sprache**

**EN 1 -
EGK
English**

**SP
Sport**

272 / ÜK2
Printprodukte
entwerfen und
umsetzen

101 / ÜK1
Webauftritt erstellen
und veröffentlichen

1

2

3

4

5

6

7

8

9

ÜK

2. Tag

Weitere Infos auf unserer Homepage

**BERUFS
FACHSCHULE OBERWALLIS**

<https://www.berufsbildung-vs.ch/>

Fotografie

Einstellungen



f/3.9
1/500 sek.
ISO 1600



f/10

5sek.

ISO 100





f/4
1/8000 sek.
ISO 25600



f/5
1300 sek.
ISO 250



f/5
1000 sek.
ISO 100

Objektive

Normalobjektiv 12-60mm





ND Filter



Makroobjektiv 100mm





Lupenobjektiv 65mm







Teleobjektiv14-140mm



Weitwinkelobjektiv







Photoshop

Raw Bilder

- Was sind RAW-Bilder ?
- Wozu benötige ich diese?





Getränkedose

Auftrag:

- Getränkedose aus der jeweiligen Frucht springen lassen
- Soll wie eine professionelle Werbung aussehen



Kreativportrait



Werbeplakat zum Thema Recycling

BERUFS
FACHSCHULE OBERWALLIS

Recycling macht SCHÖN

Die Schönheit der Wiederverwendung!

A woman with her hair styled in rollers made of crushed red cans, wearing a red plastic dress, applying lipstick from a red can.

BERUFS
FACHSCHULE OBERWALLIS

Damit dein nächstes **Bananensplit**
nicht ganz so **banane** schmeckt.
Recycle auch Du und hilf mit, unsere Erde zu schützen.

A banana split dessert on a yellow pedestal, with a banana, ice cream, and cherries, surrounded by crumpled paper and a crushed can.



Illustrator

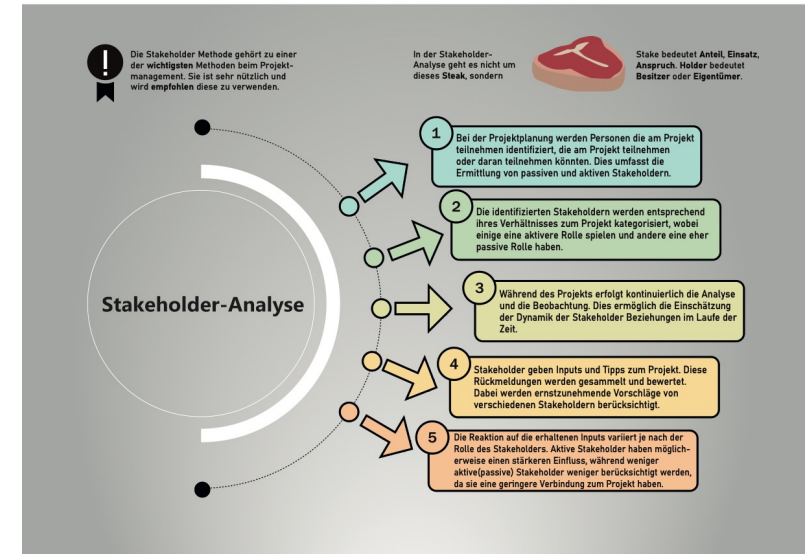
Verwendung

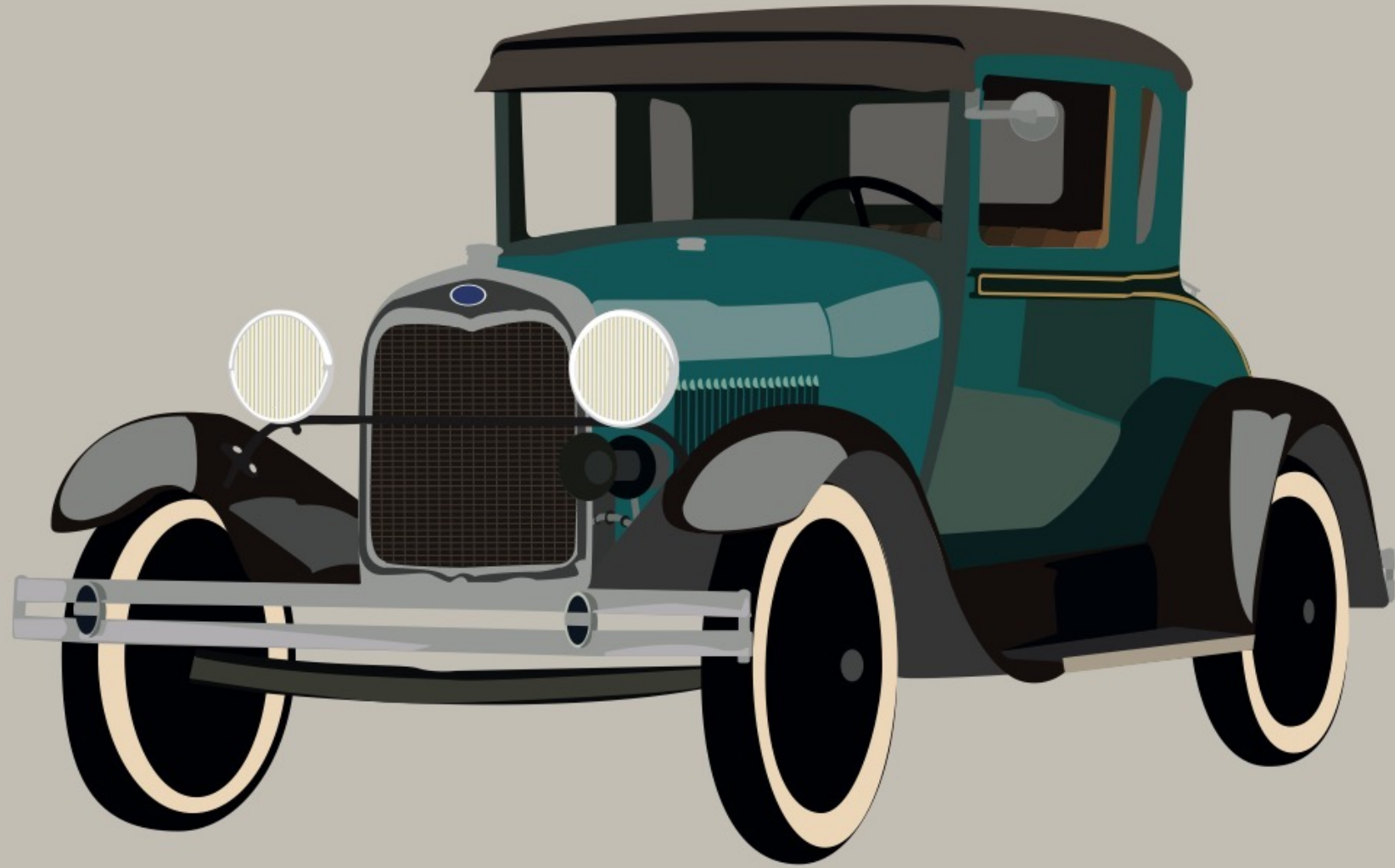


- Grafik- und Zeichenprogramm
- Vektorgrafiken
- ohne Qualitätsverlust

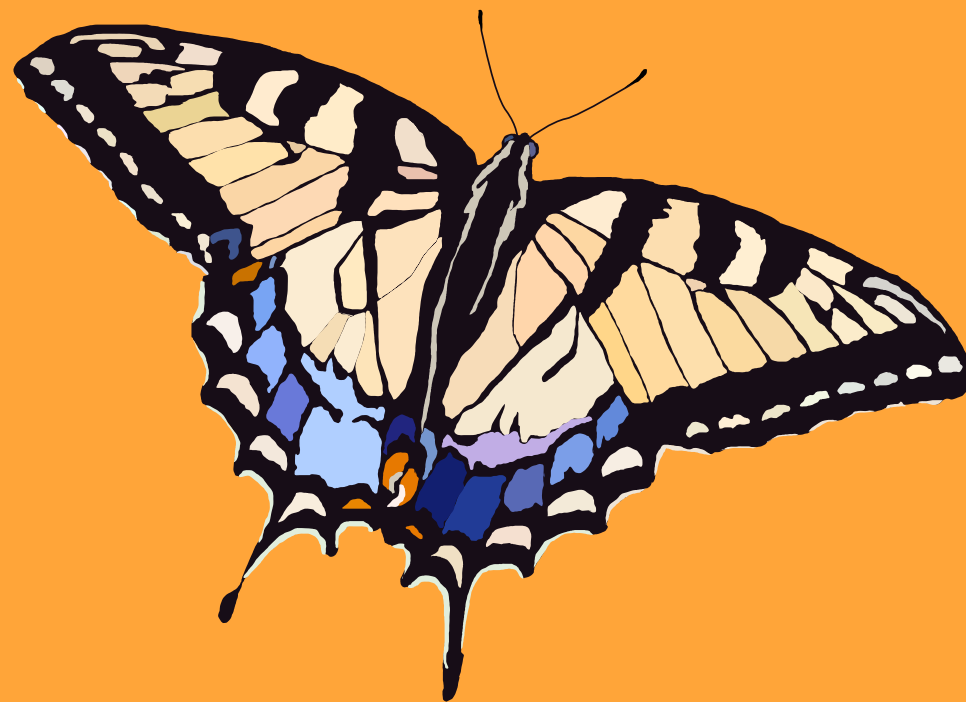
- Logos
- Symbole
- Vektorgrafiken
- Flyer
- Plakate
- Druck

Logos | Symbole | Vektorgrafiken | Flyer | Plakate















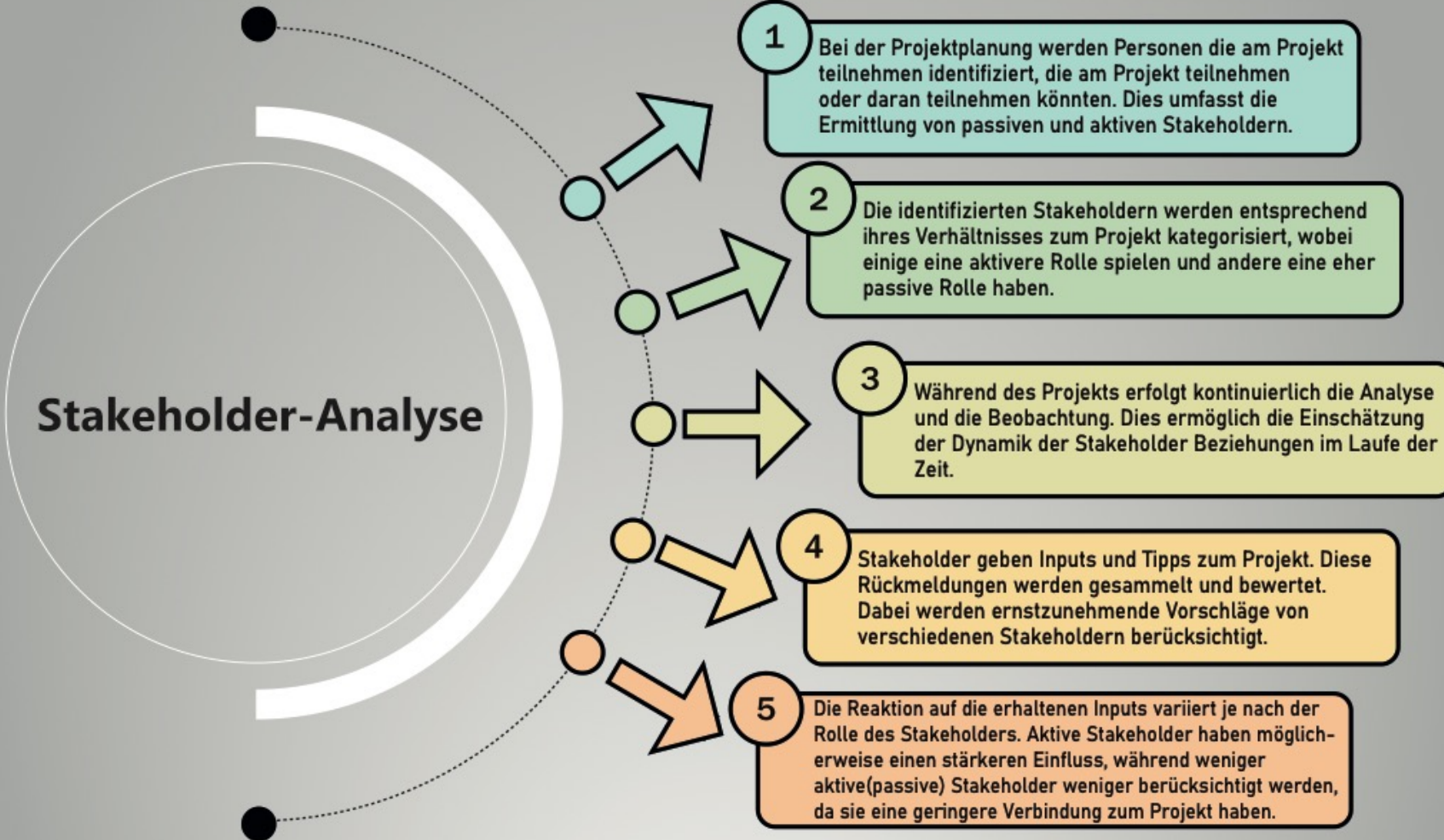


Die Stakeholder Methode gehört zu einer der **wichtigsten** Methoden beim Projektmanagement. Sie ist sehr nützlich und wird **empfohlen** diese zu verwenden.

In der Stakeholder-Analyse geht es nicht um dieses **Steak**, sondern



Stake bedeutet **Anteil, Einsatz, Anspruch**. Holder bedeutet **Besitzer oder Eigentümer**.



Was ist... Scrum

Die Scrum-Methode ermöglicht ein schnelles, flexibles und vor allem selbstorganisiertes Arbeiten. Dabei wird ein Produkt schrittweise im Team erarbeitet. Somit entstehen mit jedem Zwischenstand neue funktionsfähige Produkte. Nach jedem Daily Scrum kann das Feedback in das neue Produkt einfließen. Drei Aspekte sind jedoch zu beachten! Rollen, Artefakte und Ereignisse.

Die Mitarbeiter werden in Rollen eingeteilt. Es gibt den Product Owner, der für das Produkt verantwortlich ist. Als zweites gibt es das Team, welches das Produkt entwickelt und als letztes gibt es den Scrum Master, der bei Problemen im Team helfen soll.

Der Prozess ist in Sprints unterteilt. Jeden Tag trifft sich das Team zu einem Meeting (Daily Scrum). Bei jedem Daily Scrum wird Feedback verteilt, welches dann als Sprint Backlog auf das Product Increment angewendet wird. Am Ende setzt sich der Product Owner mit dem Scrum Master zusammen und liefert das Endprodukt an den Kunden.

Rollen

Product Owner	Team	Scrum Master
Produkte verantwortlich	entwickelt Produkt	Hilft bei Problemen
Blick auf Kundenbedürfnisse	Selbstorganisation	Moderator

Team



Nr. 2

Product Owner



Nr. 1

Scrum Master



Nr. 3

Artefakte



Daily Scrum
15 min



Product Backlog

1

Sprint Backlog

Product Increment

2


Finales Produkt

3


Klassisch →

Projektmanagementmethode Wasserfall-Methode


Ein Projektplan wird erstellt. Eigenschaften des Produkts, Preise und Realisierbarkeit werden charakterisiert.

1 Anforderungen analysieren 

Basierend auf Phase 1, wird ein konkretes Lösungskonzept entwickelt, also ein Plan. Das Ergebnis ist ein Entwurfsdokument über die vorherige Phase.

2 Entwurf erstellen 


Die Entwicklung des Produkts steht im Vordergrund. Strukturen und Abläufe werden realisiert.

3 Entwurf einsetzen 

Das Produkt wird das erste Mal im Ganzen getestet. Das Ziel ist, Fehler aufzudecken und diese zu beseitigen.

4 Test durchführen 

Wenn alle Tests abgeschlossen sind, wird das fertige Produkt in den Betrieb aufgenommen und dem Kunden ausgeliefert. Kann in der letzten Phase immer wieder optimiert werden.

5 Inbetriebnahme 

FACT

Hat ihren Ursprung in der Softwareentwicklung



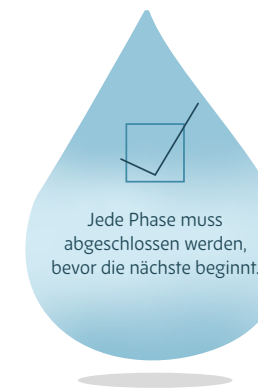
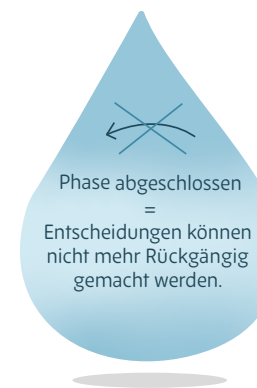
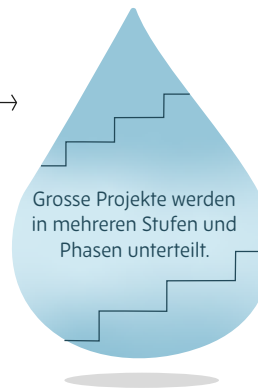
Vorteile:

- + Hohe Planungssicherheit
- + geeignet für umfangreiche Projekte
- + Klare Meilensteine
- + Einfache Verwaltung
- + Klare Struktur

Nachteile:

- Inflexibilität bei Änderungen
- Mangelnde Kundenbeteiligung
- Langwierige Projektdauer
- Risiko unentdeckter Probleme
- Geringe Flexibilität für Weiterentwicklungen

INFOS →



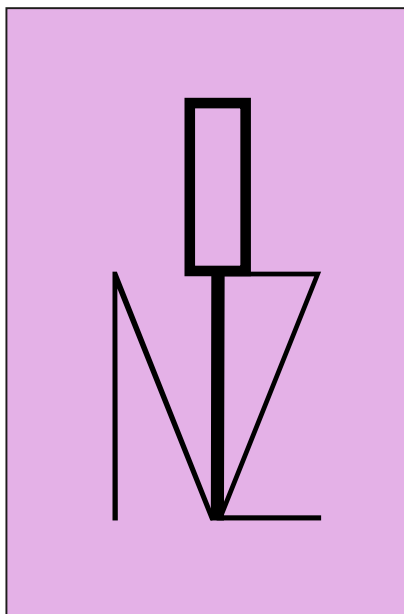




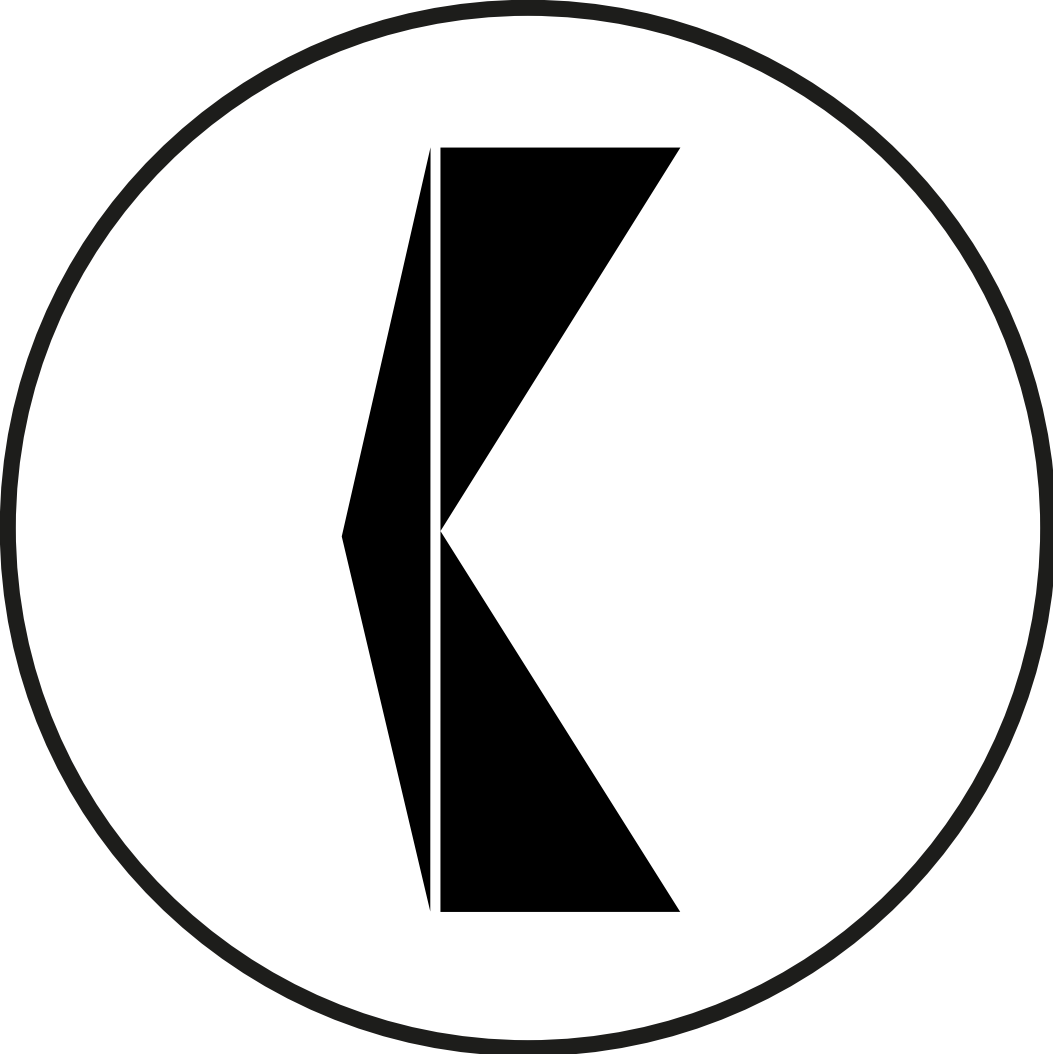




CLOTHING



Nailz







Dimension

Dimension

- Adobe Programm
- 3D Objekten



3D Objekte

- verschiedene Perspektiven
- realistisch



Oberflächengestaltung



- Diverse Materialien
- Verbindung verschiedener Elemente
- Reflexion

Kamera Perspektive

- Bildansicht
- Ein- und auszoomen
- Drehen
- Fokus und Schärfe



Raum-Licht-Schatten

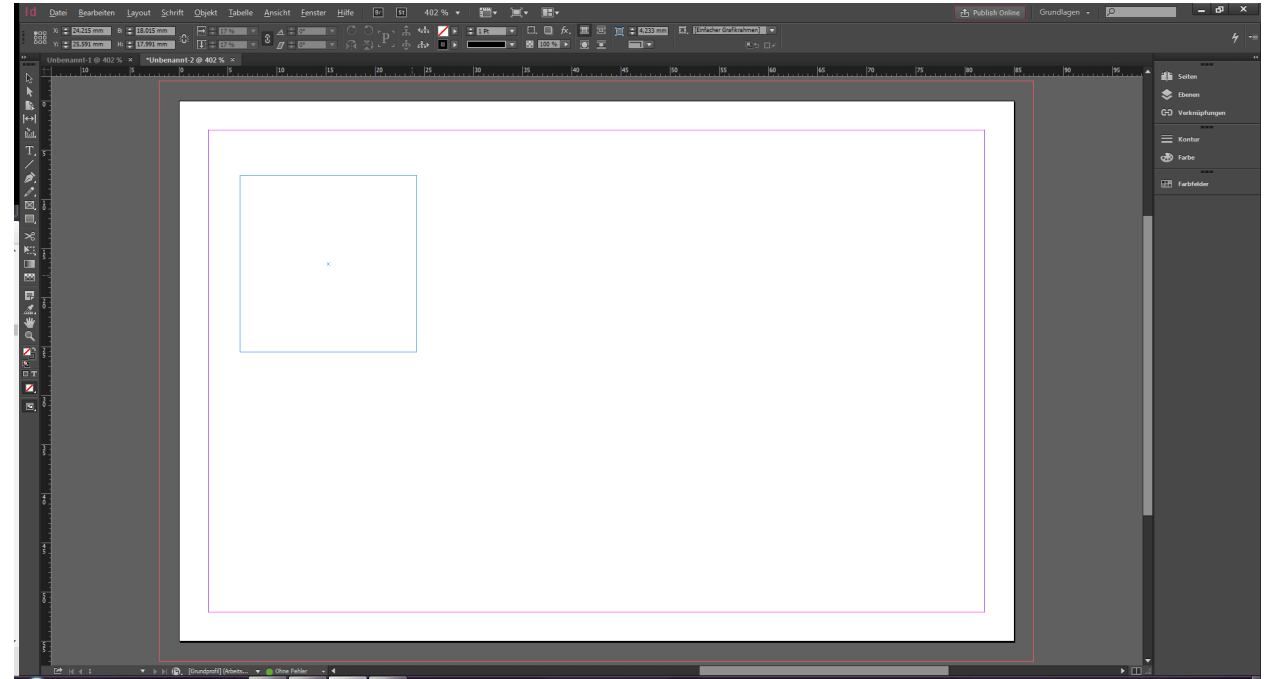
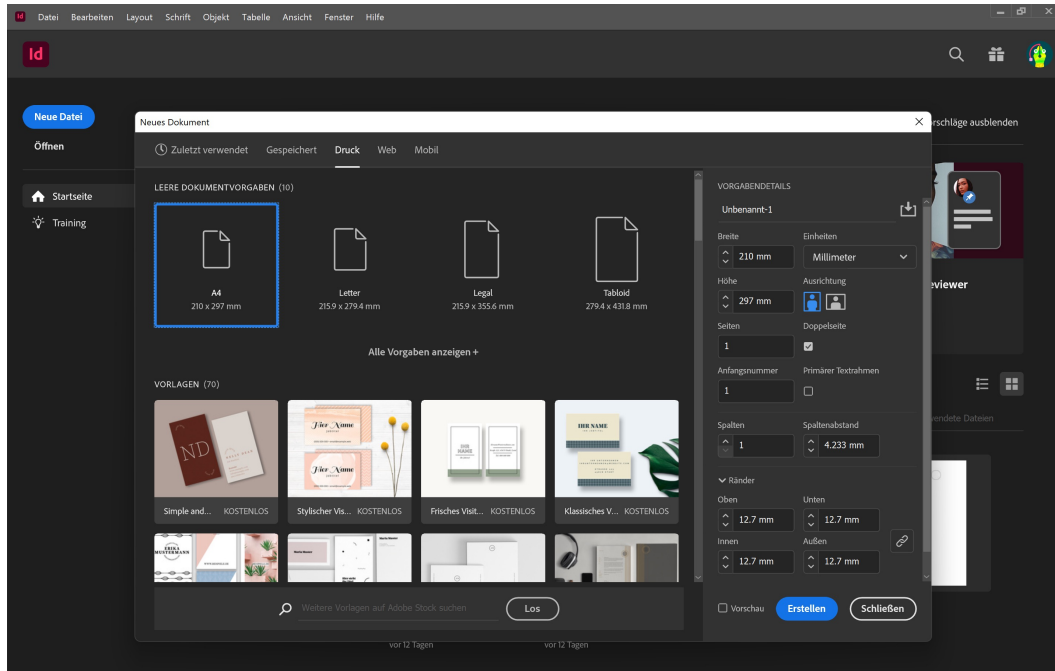


- Räume selbst gestalten
- Licht einstellen



Adobe InDesign

Was ist InDesign?



- Professionelles Layout- und Satzprogramm für:
 - Layout gestalten
 - Druck
 - Bilder

Schnuppertag

Entdecke die Welt der Gestaltung durch die Augen des Mediamatikers. Du erhältst Einblicke in die typischen Arbeitsbereiche und kannst durch ein eigenes Projekt deine Kreativität unter Beweis stellen. Die Lernenden des Basislehrjahres begleiten dich mit ihrem Know-how durch den Tag und beantworten dir deine Fragen.

Anmeldung

Hast du eine Lehrstelle gefunden und möchtest dich für das Basislehrjahr anmelden? Wir nehmen deine Anmeldung bestehend aus Anmeldeformular, Beilage zum Lehrvertrag und Kopien der OS-Zeugnisse gerne per Post oder E-Mail entgegen.

Kontakt

Berufsfachschule Oberwallis
Gewerbstrasse 2
3930 Visp
027 606 08 00
sekretariat-visp.bfo@edu.vs.ch
www.berufsbildung-vs.ch
Mediamatiker/in EFZ



Mediamatiker/in EFZ



Internet-Zeitalter ist Mediamatiker-Zeitalter

Als Mediamatik-Lernende/r EFZ erhältst du eine breit ausgerichtete Grundbildung in den Bereichen Fotografie- und Videoproduktion, Webentwicklung, Marketing und Administration. Im Zeitalter von Social Media und mobilem Internet ist der Job des Mediamatikers unerlässlich, sowohl in KMU, in Grossbetrieben, im Tourismus als auch in Verwaltungen.



Basisausbildung



An der Berufsfachschule Oberwallis hast du die Möglichkeit, das erste der vier Lehrjahre als Basislehrjahr zu absolvieren. An drei Tagen pro Woche werden unter der Anleitung von erfahrenen Berufsbildnern praktische Arbeiten durchgeführt, an einem Tag steht der Besuch des Fachunterrichts auf dem Programm und der fünfte ist für die Fächer der erweiterten Allgemeinbildung und der erweiterten Grundkompetenzen oder der Berufsmaturität reserviert. Ab dem zweiten Lehrjahr wird die Ausbildung in einem Betrieb fortgesetzt, welcher mit den Lernenden im Vorfeld die Übernahme vereinbart hat.

Die Multimedia-Alleskönner

Mediamatiker/innen sind multimediale Alleskönner und sehr breit einsetzbar.

- Du erfüllst Aufgaben in der Gestaltung, im Design, im Marketing, in der Kommunikation oder in der Projektentwicklung.
- Du bereitest Informationen fürs Internet und für soziale Medien auf.
- Du erstellst Bildmaterial, Videos, Musik, Texte sowie Tondokumente und bindest diese ein.
- Du entwickelst und gestaltest Inhalte für Präsentationen, Flyer und Prospekte.
- Du stehst mit Druckereien, Informatikfirmen, Medien, Verlagshäusern sowie internen und externen Kunden in Kontakt.



Voraussetzungen und Anforderungen

Neben der erfüllten obligatorischen Schulzeit sind gute Leistungen in den Sprachfächern (Niveau I Note 4.0 oder Niveau II Note 4.5), bildnerisches und technisches Gestalten sowie ein breites Allgemeinwissen notwendig.

Diese Fähigkeiten bringst du mit:

- Team- und Kommunikationsfähigkeit
- Freude am Umgang mit Menschen
- Kreativität und Organisationstalent
- Vernetztes Denken
- Interesse an Technologien und verschiedenen Kommunikationsmitteln

Schnuppertag

Entdecke die Welt der Gestaltung durch die Augen des Mediamatikers. Du erhältst Einblicke in die typischen Arbeitsbereiche und kannst durch ein eigenes Projekt deine Kreativität unter Beweis stellen. Die Lernenden des Basislehrjahres begleiten dich mit ihrem Know-how durch den Tag und beantworten dir deine Fragen.

Anmeldung

Hast du eine Lehrstelle gefunden und möchtest dich für das Basislehrjahr anmelden?

Wir nehmen deine Beilage zum Lehrvertrag und Kopien der OS-Zeugnisse gerne per Post oder E-Mail entgegen.



MEDIAMATIKER/IN

EFZ

Kontakt

Berufsfachschule Oberwallis
Gewerbstrasse 2
3930 Visp
027 606 08 00
sekretariat-visp.bfo@edu.vs.ch
www.berufsbildung-vs.ch



BERUFS
FACHSCHULE OBERWALLIS

Internet-Zeitalter ist Mediamatiker-Zeitalter

Als Mediamatik-Lernende/r EFZ erhältst du eine breit ausge-richtete Grundbildung in den Bereichen Fotografie- und Video-produktion, Webentwicklung, Marketing und Administration. Im Zeitalter von Social Media un mobilem Internet ist der Job des Mediamatikers unerlässlich, sowohl in KMU, in Grossbetrieben, im Tourismus als auch in Verwaltungen.



Die Multimedia-Alleskönner

Mediamatiker/innen sind multimediale Alleskönner und sehr breit einsetzbar.

- Du erfüllst Aufgaben in der Gestaltung, im Design, im Marketing, in der Kommunikation oder in der Projektentwicklung.
- Du bereitest Informationen fürs Internet und für soziale Medien auf.
- Du erstellst Bildmaterial, Videos, Musik, Texte sowie Tondokumente und bindest diese ein.
- Du entwickelst und gestaltest Inhalte für Präsentationen, Flyer und Prospekte.
- Du stehst mit Druckereien, Informatikfirmen, Medien, Verlagshäusern sowie internen und externen Kunden in Kontakt.

Basisausbildung

An der Berufsfachschule Oberwallis hast du die Möglichkeit, das erste der vier Lehrjahre als Basislehrjahr zu absolvieren. An drei Tagen pro Woche werden unter der Anleitung von erfahrenen Berufsbildnern praktische Arbeiten durchgeführt, an einem Tag steht der Besuch des Fachunterrichts auf dem Programm und der fünfte ist für die Fächer der erweiterten Allgemeinbildung und der erweiterten Grundkompetenzen oder der Berufsmaturität reserviert.

Ab dem zweiten Lehrjahr wird die Ausbildung in einem Betrieb fortgesetzt, welcher mit den Lernenden im Vorfeld die Übernahme vereinbart hat.

Voraussetzungen und Anforderungen

Neben der erfüllten obligatorischen Schulzeit sind gute Leistungen in den Sprachfächern (Niveau I Note 4.0 oder Niveau II Note 4.5), bildnerisches und technisches Gestalten sowie ein breites Allgemeinwissen notwendig.

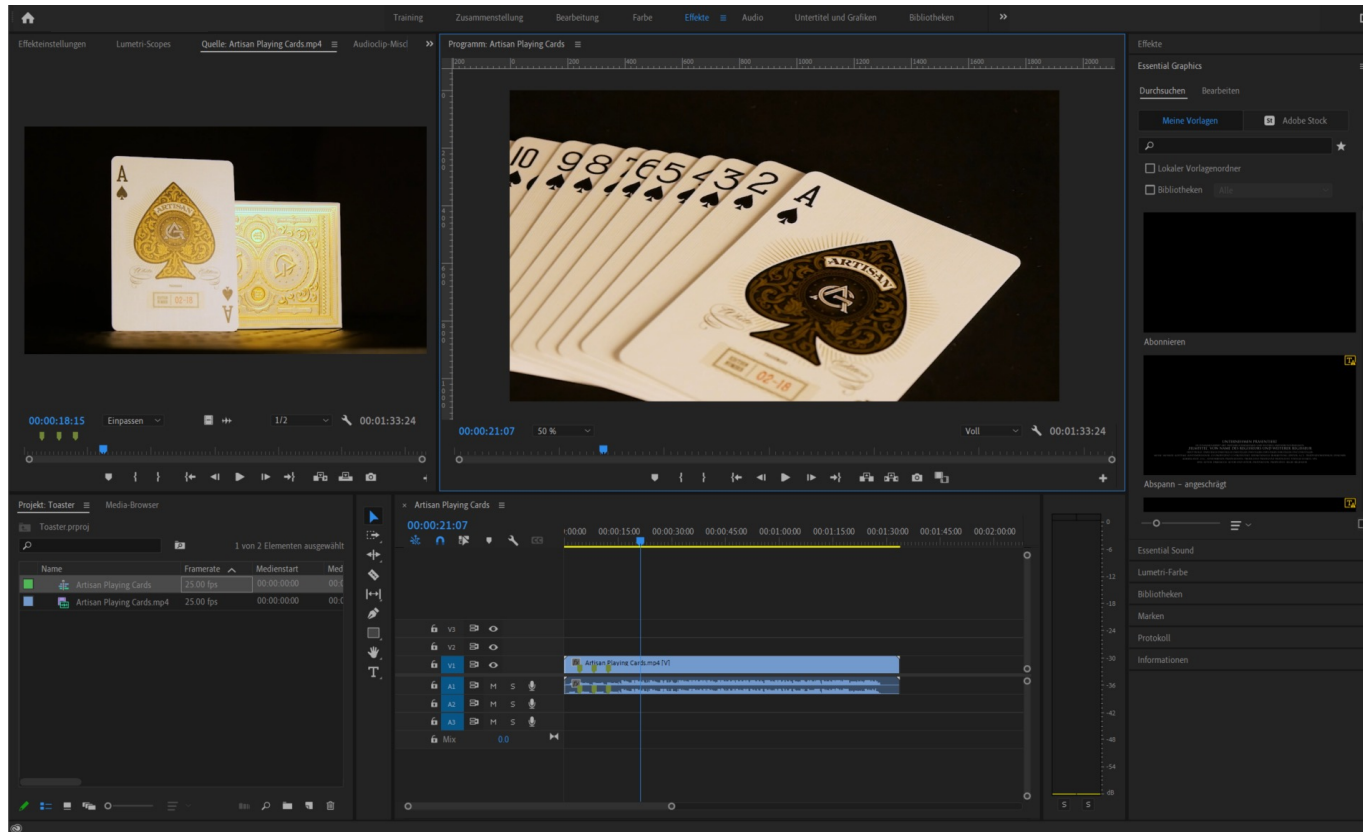
Diese Fähigkeiten bringst du mit:

- Team- und Kommunikationsfähigkeit
- Freude am Umgang mit Menschen
- Kreativität und Organisationstalent
- Vernetztes Denken
- Interesse an Technologien und verschiedenen Kommunikationsmitteln



Adobe Premiere Pro

Was ist Premiere Pro?



Professionelle Videobearbeitung

Montieren, Schneiden und Bearbeiten von Videos

Geschwindigkeiten ändern

Effekte erstellen

Übergänge erstellen

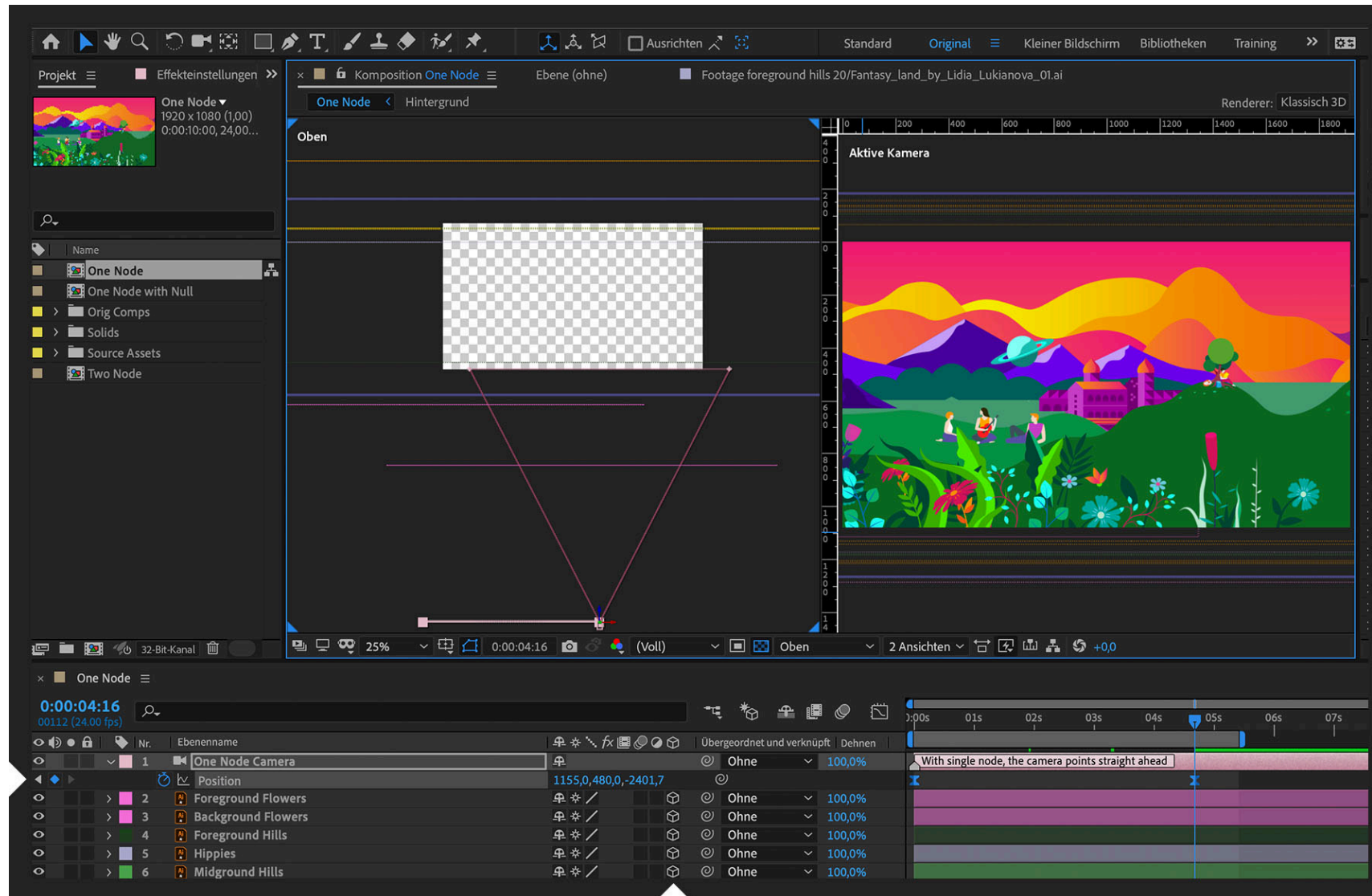
Farbkorrekturen

Kurze Animationen



Adobe After Effects

Für was braucht man After Effects?



- Animationen (2D)
- Grafiken zum Leben erwecken
- TV, Video, Film, Web...



I S O U

Equipment an der BFO



ARBEITEN MIT DER NEUESTEN TECHNIK



Entdecke neue Dimension und überwinde
konventionelle Grenzen.





Drone DJI Mini 1 - 2



Fotostudio



Workshop

Workshop_Stop-Motion

- Gruppenarbeit à 2 Personen + ein Coach (BLJ)
- Erstelle ein kurzes und originelles Stop-Motion Video zum Infotag
- Schlussendlich ein Video pro Gruppe
- Weiterbearbeitung mit Premiere Pro (Coaching)
 - Titeleinblendung “Infotag Mediamatiker/in EFZ 2024“
 - Autoren
 - Schnellexport in Premiere Pro -> Full HD
- Per Mail zusenden & auf Teams speichern

Zeit: 30min.