



Mediamatiker, Mediamatikerin

EFZ



Mediamatikerinnen und Mediamatiker erstellen Texte, Fotos, Videos und Tonaufnahmen und bereiten Informationen für vielerlei Kommunikationsmittel auf: von der Website bis zur interaktiven App. Dazu benutzen die Multimediaprofis unter anderem Informatikwerkzeuge wie Photoshop oder HTML.

Anforderungen

Ich bin kommunikationsstark

Mediamatikerinnen und Mediamatiker brauchen eine rasche Auffassungsgabe und Kommunikationsgeschick, um die Bedürfnisse der Kundschaft zu erfassen und umzusetzen. Auch um die eigenen Konzepte und Produkte zu erklären und zu verkaufen, müssen sie sich gut verständigen können.

Ich verfüge über technisches Verständnis

Die Berufsleute haben es nicht nur mit Tools und Applikationen, sondern auch mit medialen Hilfsmitteln wie Kameras oder Aufnahmegeräten zu tun. Diese wollen richtig gehandhabt und gepflegt sein.

Ich habe gestalterische Fähigkeiten

Auch bei digitalen Produkten spielt die Optik eine wichtige Rolle. Die Berufsleute müssen kreativ sein und Inhalte in ästhetisch ansprechender Form für die verschiedenen Medienkanäle aufbereiten.

Ich arbeite gerne mit anderen zusammen

Die Qualität der Arbeitsergebnisse wächst mit der Fähigkeit der Beteiligten, mit anderen zusammen zu tüfteln und zu optimieren. Mediamatiker/innen müssen Teamplayer sein.

Ich kann gut organisieren

Um ein digitales Produkt zu entwickeln, braucht es auch organisatorisches Geschick: Neben dem Termin- und Zeitmanagement sorgen Mediamatiker/innen für geeignete Schauplätze sowie Akteurinnen und Akteure vor und hinter der Kamera.

✓ Für die unterschiedlichen digitalen Arbeiten steht den Berufsleuten eine bunte Palette von Programmen zur Verfügung.



Arbeitsumfeld

Mediamatiker/innen arbeiten branchenübergreifend in Firmen und Organisationen unterschiedlicher Grössen, vom Kleinbetrieb bis zum multinationalen Konzern. Ihre Aufgaben sind an der Schnittstelle zwischen Marketing und Informatik angesiedelt. Die Arbeitsplätze befinden sich sowohl in Grossraumbüros von Kommunikationsabteilungen wie auch in Coworking-Spaces oder Fotostudios. Je nach Aufträgen können Selbstständige auch völlig ortsunabhängig arbeiten, als so genannte «digitale Nomaden».

Abwechslung durch Ausseneinsätze

Die Berufsleute sind für externe Kundenkontakte oder Kooperationen mit Fachleuten aus anderen Richtungen bisweilen auch abseits von ihrem fixen Arbeitsplatz unterwegs. Es können Ausseneinsätze für Foto-, Film- oder Tonaufnahmen an Events oder Drehorten anfallen. Solche Einsätze erfordern manchmal auch zeitliche Flexibilität.

Ausbildung EFZ



Voraussetzung

Abgeschlossene Volksschule



Dauer

4 Jahre



Lehrbetrieb

Als Lehrbetriebe kommen KMU und Grossbetriebe aus sämtlichen Branchen und aus der Verwaltung infrage.



Berufsfachschule

Die Lernenden besuchen in den ersten drei Lehrjahren an 2 Tagen pro Woche die Berufsfachschule, im vierten Lehrjahr an 1 Tag pro Woche.

Es werden folgende Handlungskompetenzen vermittelt: Produzieren und Verwenden von Multimedia, Ausführen von Gestaltung / Design, Einsetzen von Informations- und Kommunikationstechnologien (ICT), Mitwirken in Administration und Betriebswirtschaft, Marketing und Kommunikation, Mitgestalten von Projekten.

Hinzu kommen der allgemeinbildende Unterricht (Sprache und Kommunikation, Gesellschaft) sowie eine zweite Landessprache, Englisch und Sport.

Je nach Ausbildungsbetrieb absolvieren die Lernenden bei bereits bestehendem Lehrvertrag ein so genanntes Basislehrjahr an einem Berufsbildungszentrum, wo bereits die wichtigsten Grundkenntnisse für den Einstieg ins 2. Lehrjahr vermittelt werden.



Überbetriebliche Kurse

An 5 jeweils 5-tägigen üK werden den Lernenden Fähigkeiten in den Bereichen Webauftritt, Printprodukte, Fotografie-Projekt, CMS sowie (multimediale) Medienproduktion für eine Marketing-Aktion vermittelt.



Abschluss

Eidg. Fähigkeitszeugnis «Mediamatiker/Mediamatikerin EFZ»



Berufsmaturität

Bei sehr guten schulischen Leistungen kann während oder nach der beruflichen Grundbildung die Berufsmaturitätsschule besucht werden. Die Berufsmaturität ermöglicht das Studium an einer Fachhochschule, je nach Richtung prüfungsfrei oder mit Aufnahmeverfahren.



◀ Konzepte diskutieren Mediamatikerinnen und Mediamatiker gerne im Team.

«Wer nicht dazulernt, hat schon verloren»

Sarah Balsiger weiss, wie digitale Kommunikation geht. Sie skizziert Storyboards, schneidet Filme und programmiert Animationen.

Auf ihrem Grossbildschirm hat Sarah Balsiger gerade das Schnittprogramm mit sechs verschiedenen Bild- und Audiospuren vor sich. Sie will einem Imagefilm über das Rechenzentrum des Bundes den letzten Schliff verpassen. «Ein Satz im Off-Ton wurde ein wenig zu früh abgeschnitten. Das muss ich noch korrigieren», erklärt sie.

Filmen mit der Drohne

Als der Film perfekt läuft, exportiert sie die Datei aus dem Schnittprogramm in ein mp4-File. Bald wird der Beitrag auf der Website ihres Arbeitgebers publiziert sein.

Der Film dauert etwa fünf Minuten. Er erklärt, was mit den Daten passiert,

wenn Personen an der Schweizer Grenze ihren Ausweis vorzeigen. Für Aussenaufnahmen über dem Zoll oder über dem Rechenzentrum des Bundes haben Sarah Balsiger und ein jüngerer Kollege auch mit einer Drohne gefilmt. «Dass man so eine zur Verfügung hat, ist aber noch die Ausnahme», hält die Lernende fest. Weitere Teile des Films bestehen aus kurzen Erklär-Animationen. Wie die Sicherheit im Rechenzentrum funktioniert, illustriert Sarah Balsiger zum Beispiel anhand einer animierten Grafik: Der Bügel eines Bügelschlosses bewegt sich einige Sekunden lang. Für solche Animationen braucht sie das Programm «After Effects».

Die angehende Mediamatikerin arbeitet mit vier weiteren Lernenden im «Mediamatik-Studio». Dieses befindet sich im siebten Stock eines Hochhauses mit tausend Mitarbeitenden. Hier verfügt das junge Team über Film- und Fotokameras, Audio-Equipment sowie über sämtliche elektronische Hard- und Software. Den Umgang mit all diesen Tools hat Sarah Balsiger bereits während des Basislehrjahrs gelernt. «Dadurch war ich schon beim Eintritt in den Betrieb gut gerüstet», erinnert sie sich. Die «Digital Native» kannte sich aber schon vorher gut aus. «Für meine Bewerbung habe ich ein kurzes Bewerbungsvideo gedreht», erzählt sie.

Sarah Balsiger
20, Mediamatikerin EFZ
im 4. Lehrjahr, arbeitet
bei einem grossen
Verwaltungsbetrieb



Die Lernenden dokumentieren für den Verwaltungsbetrieb Events oder fotografieren monatlich die neuen Mitarbeitenden.

Erklärvideos statt Anleitungstexte

Vor allem aber illustrieren sie Projekte für die interne Kommunikation oder erklären neue IT-Anwendungen. «Heutzutage schaut man viel lieber ein kurzes Video auf Youtube, statt eine ewig lange Anleitung durchzulesen», sagt Sarah Balsiger.

Die 20-Jährige hat ihre Lehre schon bald abgeschlossen. «Als nächstes möchte ich Erfahrungen in der Privatwirtschaft sammeln», verrät sie. Sie weiss, dass sie sich in ihrem Beruf laufend weiterbilden müssen: «Wer nicht dazulernt, hat schon verloren», hält sie fest.

▼ Am Anfang eines Projekts steht oft ein telefonisches erstes Briefing.



Das Leben von Usern vereinfachen

Simon Caminada begleitet als gelernter Mediamatiker digitale Projekte vom Kick-off bis zur Übergabe der fertigen Produkte.

Wo Simon Caminada arbeitet, herrscht Startup-Stimmung. Seit zwei Jahren ist er bei einer digitalen Kreativagentur dabei, die nicht lange zuvor gegründet wurde. Der 23-Jährige senkt das Durchschnittsalter der jungen Crew dabei nicht wesentlich. «Bis heute bin ich dankbar, in diesem innovativen kleinen Team aufgenommen worden zu sein», freut sich der junge Mediamatiker.

Papier, Laptop und Programme

Simon Caminadas Arbeitsplatz befindet sich an einem grossen Tisch im Grossraumbüro eines Technoparks. Er sitzt inmitten einer Gruppe anderer Digitalprofis, umgeben von Maus- und Tastaturgeklicke. «Mein wichtigstes Arbeitsgerät ist sicher der Laptop», stellt Simon Caminada fest, «für Skizzen kommen aber auch Papier, Stift und Tablet zum Einsatz.» Daneben arbeitet der Mediamatiker mit zahlreichen IT-Werkzeugen. Dazu gehören sämtliche üblichen Grafik- und Textprogramme, zum Skizzieren insbesondere das Webdesign-Tool «Sketch». Als Programmiersprachen nutzt Simon Caminada häufig Python oder PHP. «Man ist schnell in verschiedenen Sprachen drin, wenn man einmal die

Grundlagen der Programmierung kennt», erklärt er dazu. «Am liebsten kreierte ich Apps, Webplattformen oder ganz neue Business-Modelle», verrät der Mediamatiker. Bei seinen Projekten erfasst Simon Caminada an einem Kickoff-Meeting zuerst die Kundenbedürfnisse. Danach entwickelt er im Team verschiedene Ideen und baut das Gerüst für das neue IT-Produkt in Form von digitalen Wireframes. Anschliessend begleitet der begeisterte Programmierer auch bei der digitalen Auskleidung des neuen Produkts, beim so genannten User Interface- und Motion-Design – also bei der Gestaltung der später sichtbaren Oberfläche. Ziel von alledem ist stets eine zufriedene Kundschaft: «Es reizt mich, mich in die Perspektive der User zu versetzen und deren Leben und Arbeit einfacher und effektiver zu machen», betont Simon Caminada.

Kreative Lösungen im Team

Ein Beispiel dafür ist eine von der Kreativagentur produzierte Webplattform, die das Buchen von Taxis vereinfacht: «Ich habe dafür ein Modul programmiert, durch das Taxibetriebe in nur fünf Schritten ihr Angebot erfassen, präsentieren und verkaufen



Simon Caminada
23, Mediamatiker EFZ
bei einer digitalen
Kreativagentur

können», schwärmt Simon Caminada. Hinter einem solchen Ergebnis können allerdings ganze Wochen stecken, welche die Profis mit Entwicklung, Tests und Verbesserungen verbringen. In solchen Phasen kann sich der Mediamatiker auf eine besondere Stärke seines Teams verlassen. Er weiss aus Erfahrung: «Durch die nahtlose Zusammenarbeit finden sich stets kreative Lösungen.»

✓ Projektpräsentationen gehören zum Alltag der Mediamatikerinnen und Mediamatiker.

✓ Viele Arbeitsstunden verbringen die Berufsleute vor dem Bildschirm beim Programmieren und Designen.





^ **Kundenkontakt** Für Mediamatik-Projekte braucht es den regelmässigen Austausch mit der Kundschaft. Die Berufsleute erfassen Bedürfnisse, präsentieren Konzepte und erklären ihre Produkte.



> **Inhalte bearbeiten** Die Fachleute bringen die Inhalte in die richtige Form. Dazu benutzen sie unter anderem Video-Schnittprogramme.

^ **Inhalte erstellen** Für digitale Kommunikationsmittel erzeugen Mediamatiker/innen Inhalte teilweise selber: zum Beispiel Fotos von Mitarbeitenden für die Firmen-Website.



^ **Websites oder Applikationen produzieren** Am Bildschirm fügen die Mediamatikerinnen und Mediamatiker die Inhalte zusammen oder programmieren Anwendungen.



^ **Datenmanagement** Je nach Verwendungszweck der neuen Anwendung müssen auch Datenbanken verwaltet werden. Dafür kommt hochspezialisierte Software zum Einsatz.



< **Austausch unter Fachpersonen** In der Konzeptphase, aber auch bei der Feinprogrammierung fördert der teaminterne Austausch kreative Lösungen.



^ **Projektadministration** Jedes Projekt muss auch gut organisiert werden. Für Terminvereinbarungen, zur Vergabe externer Aufträge oder für Sitzungen nutzen die Berufsleute häufig Internet-Telefonie.



< **Produktübergabe** Am Ende eines Projekts erklären die Berufsleute den künftigen Benutzern, wie die neuen Tools zu handhaben sind.

Arbeitsmarkt

Schweizweit starten pro Jahr ca. 450 neue Lernende. Der Bedarf an ausgebildeten Berufsleuten ist sehr hoch. Das Angebot an Lehrstellen ist derzeit noch kleiner als die Nachfrage bei den Jugendlichen.

Vielseitige Perspektiven

Es bestehen Spezialisierungsmöglichkeiten in Richtung Wirtschaft, Technik und Gestaltung. Mögliche Fachrichtungen sind beispielsweise Marketing, Medientechnik, Informatik, Webdesign oder Animation. Auch die Berufstätigkeit als Selbstständige/r steht offen. Der Weiterbildungstrend geht bei den Mediamatiker/innen eher in Richtung FH. Mediamatiker/innen können zudem eine Berufsprüfung mit eidg. Fachausweis oder eine höhere Fachprüfung mit eidg. Diplom absolvieren. Gemäss einer aktuellen Umfrage beginnen ein Jahr nach dem EFZ 24 Prozent der Berufsleute eine Weiterbildung, 9 Prozent haben sich selbstständig gemacht.

Verwandte Berufe

Polygraf, Polygrafin EFZ; Informatikerin, Informatiker EFZ sowie ICT-Fachmann, ICT-Fachfrau EFZ sind weitere spannende Berufe in den Bereichen Informatik und Gestaltung.

✓ Die Berufsleute kümmern sich auch darum, dass die Akkus ihrer Tools stets geladen sind.



Mehr Informationen

www.berufsberatung.ch, für alle Fragen rund um Lehrstellen, Berufe, Aus- und Weiterbildungen

www.ict-berufsbildung.ch, Informationen zu allen Aus- und Weiterbildungen im Informatikbereich

www.berufsberatung.ch/lohn, alles zum Thema Lohn

Weiterbildung

Einige Möglichkeiten nach dem EFZ:

Kurse: Angebote von höheren Fachschulen HF und Verbänden

Berufsprüfung (BP) mit eidg. Fachausweis: Mediamatiker/in, Techno-Polygraf/in, Wirtschaftsinformatiker/in, ICT-Applikationsentwickler/in

Höhere Fachprüfung (HFP) mit eidg. Diplom: Web Project Manager/in

Höhere Fachschule HF: dipl. Marketingmanager, dipl. Techniker/in Medien, dipl. Techniker/in Informatik

Fachhochschule FH: Bachelor of Science in Medieningenieurwesen, Informationswissenschaft, Informatik oder Wirtschaftsinformatik, Bachelor of Arts in visueller Kommunikation.



ICT-Applikationsentwickler/in (BP)

Für diesen Weiterbildungsschritt werden nach einer beruflichen Grundbildung im Bereich Informatik/Mediamatik mindestens 2 Jahre Berufspraxis in der Applikationsentwicklung vorausgesetzt. Die Berufsleute entwickeln und warten Apps: Sie verantworten den gesamten Prozess vom Konzept bis zur Umsetzung des Endprodukts und sorgen auch für Datensicherheit. Sie arbeiten in der Regel in der Software-Entwicklungsabteilung eines ICT-Dienstleisters.



Bachelor of Arts (FH) in Wirtschaftsinformatik

Wer als Mediamatiker/in EFZ auch die Berufsmaturität absolviert hat, kann an einer Fachhochschule studieren. Viele Mediamatikerinnen und Mediamatiker wählen die Richtung Wirtschaftsinformatik. Wirtschaftsinformatiker/innen FH übernehmen anspruchsvolle Projektleitungs- und Managementaufgaben bei Informatikdienstleistern, Software-Herstellern, Unternehmensberatungen und Firmen aller Branchen. Mit professionellen IT-Lösungen tragen sie zur Effizienz von Geschäftsprozessen bei.

Impressum

1. Auflage 2020. © 2020 SDBB, Bern.
Alle Rechte vorbehalten.

Herausgeber:

Schweizerisches Dienstleistungszentrum Berufsbildung | Berufs-, Studien- und Laufbahnberatung SDBB
SDBB Verlag, www.sdbb.ch, verlag@sdbb.ch.
Das SDBB ist eine Institution der EDK.

Recherche und Texte: Susanne Birrer, SDBB
Fachlektorat: ICT Berufsbildung, Bern; Brigitte Schneiter-von Bergen, text-bar
Fotos: Iris Krebs, Bern; Dieter Seeger, Zürich; Claudia Lutz, Sugiez

Grafik: Eclipse Studios, Schaffhausen
Umsetzung: Roland Müller, SDBB
Druck: Haller + Jenzer, Burgdorf

Vertrieb, Kundendienst:

SDBB Vertrieb, Industriestrasse 1, 3052 Zollikofen
Telefon 0848 999 001, vertrieb@sdbb.ch,
www.shop.sdbb.ch

Artikel-Nr.:

FE1-3041 (Einzelex.), FB1-3041 (Bund à 50 Ex.).

Wir danken allen beteiligten Personen und Firmen ganz herzlich für ihre Mitarbeit. Mit Unterstützung des SBFJ.