



Interactive Media Designer

EFZ



Interactive Media Designers gestalten verschiedene Kommunikationsmittel wie Websites für Festivals oder Unternehmen, Apps für Smartphones oder auch animierte Hintergrundbilder für Schaufenster. Die Berufsleute für digitale Medien arbeiten mit Texten, Fotos, Videos und Sounds, die sie selbst gestalten oder mithilfe einer Software bearbeiten. Weiter erstellen sie statische oder animierte Infografiken sowie zwei- und dreidimensionale Animationen. Dabei setzen sie Kreativität und technisches Verständnis ein.

Anforderungen

Ich bin kreativ und fantasievoll

Interactive Media Designers entwickeln verschiedene Ideen im Hinblick auf die Bedürfnisse der Kundschaft und machen entsprechende Vorschläge.

Ich verfüge über ein gutes räumliches Vorstellungsvermögen

Die Berufsleute gestalten Benutzeroberflächen, Videos oder ausgewogen zusammengesetzte Bilder. Sie können sich vorstellen, wie eine Website oder App auszusehen hat. Ein ausgeprägtes Gespür für Farben und Formen ist wichtig.

Ich arbeite gerne mit Technik

Interactive Media Designers verbringen einen grossen Teil ihrer Arbeitszeit alleine vor dem Computer. Dort bearbeiten sie mithilfe komplexer Software Bilder, Videos, Sounds oder zwei- und dreidimensionale Animationen. Sie formatieren Webseiten oder Apps und verwenden für ihre Arbeit auch Smartphones, Tablets, Fotoapparate und Videokameras.

Ich interessiere mich für Neues

Die Berufsleute halten sich regelmässig über Updates, neue Tools und Trends in der sich rasch entwickelnden digitalen Welt auf dem Laufenden. Dazu gehört auch künstliche Intelligenz. Um passende Lösungen vorschlagen zu können, eignen sich die Fachpersonen ein gutes Verständnis für die Bereiche und Themen ihrer Projekte an.

Ich bin kommunikativ

Die Berufsleute setzen passende grafische Elemente und die richtige Sprache ein, um Botschaften zu übermitteln, eine benutzerfreundliche Plattform zu gestalten oder um Emotionen zu wecken. Sie sind in der Lage, Anfragen von Kundinnen und Kunden zu analysieren und Projekte zu vertreten sowie klar zu präsentieren.

✓ Interactive Media Designers verwenden verschiedene Computerprogramme, um grafische Elemente einer Website oder eines Videos zu entwickeln.

Arbeitsumfeld

Interactive Media Designers arbeiten überall dort, wo digitale Medien verwendet und entwickelt werden. Es kann sich dabei um Kommunikationsagenturen, Grafikateliers, Büros für Webdesign und audiovisuelle Gestaltung, Kommunikationsabteilungen von grossen Unternehmen, Behörden oder Institutionen, Redaktionen von Medien usw. handeln. Eine selbstständige Tätigkeit auf Auftragsbasis in einem eigenen Büro oder einem Gemeinschaftsatelier ist auch möglich.

Nicht nur am Computer

Interactive Media Designers arbeiten meistens am Computer, erstellen aber auch erste Skizzen von Hand auf Papier oder auf dem Tablet. Für Foto- und Tonaufnahmen verlassen sie ihren Arbeitsplatz und begeben sich in ein Studio oder an anderen Orten. Dabei verwenden sie Fotoapparate, Videokameras und Mikrofone.

Die Berufsleute arbeiten mit Kommunikations- und Marketingfachpersonen, Fotografinnen oder Softwareentwicklern zusammen. Ausserdem treffen sie sich regelmässig mit ihrer Kundschaft. Aufträge wickeln sie entweder von A bis Z selbst ab oder sie übernehmen nur einen Teil davon. Die Arbeitsbelastung kann hoch sein, wenn sie Aufträge fristgerecht abschliessen müssen.

Ausbildung EFZ

Voraussetzung

- Abgeschlossene Volksschule
- Manche Betriebe verlangen einen Eignungstest.

Dauer

4 Jahre

Lehrbetrieb

In einer Werbe- oder Kommunikationsagentur, in einem Grafikatelier oder in der Kommunikationsabteilung eines Unternehmens oder einer Behörde usw.

Berufsfachschule

Der Unterricht findet an 1 bis 2 Tagen pro Woche statt. Die Standorte sind in Basel, Bern und St.Gallen. Folgende Inhalte (inklusive Fachenglisch) gehören zur Ausbildung: Vorbereiten von Projekten für interaktive digitale Kommunikationsmittel; Entwickeln von Konzepten für interaktive digitale Kommunikationsmittel; Erstellen von Inhalt und Design von interaktiven digitalen Kommunikationsmitteln. Hinzu kommen allgemeinbildender Unterricht (Sprache und Kommunikation, Gesellschaft) und Sport.

Überbetriebliche Kurse

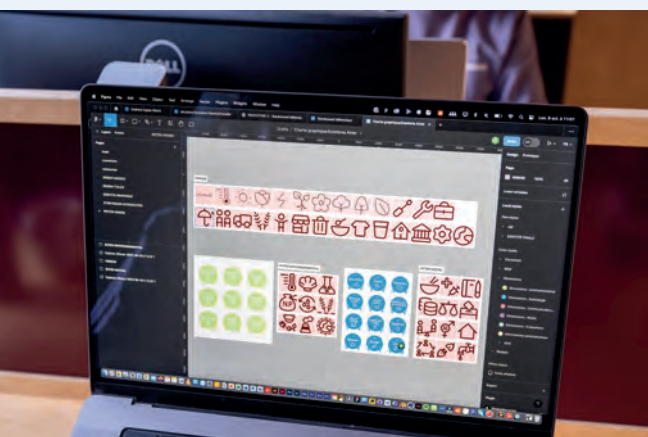
Die überbetrieblichen Kurse dauern insgesamt 20 Tage und finden in den ersten drei Lehrjahren statt. Sie sind als viertägige Blockkurse organisiert. Themen sind: Design; Fotografie, Video, Animation/3D, Frontend.

Abschluss

Fähigkeitszeugnis «Interactive Media Designer 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.





◀ Für Dreharbeiten muss Stella Jermann manchmal von einem zum anderen Ort wechseln.

Unterricht lebendig präsentieren

Stella Jermann fühlte sich schon immer zum kreativen Bereich hingezogen. Ihre Berufswahl hat sie nach mehreren Schnupperlehren getroffen. Im Rahmen ihrer Ausbildung kann sie nun ihre Kreativität kombiniert mit Technologie in den Dienst des Unterrichts stellen.

«Als ich 11 Jahre alt war, wurde eine meiner Zeichnungen als Sujet für die Tassen der Universität Lausanne verwendet», erinnert sich Stella Jermann. Eine schöne Anekdote für die junge Frau, die heute für diese Institution Videos produziert.

Ihre Ausbildung hat sie bei einem KMU begonnen, das sich auf Bildschirmanzeigen spezialisiert hatte. Heute arbeitet die Lernende in einer Abteilung der Universität, die Unterrichtsdienstleistungen anbietet. «Es gibt immer wieder neue Projekte mit spezifischen Anforderungen», erklärt sie. «Ich kann eigene Ideen entwickeln und präsentieren und meine künstlerische Ader ausleben. Dabei stehen aber immer die Wünsche und Bedürfnisse der Kundschaft im Vordergrund.»

▼ Interactive Media Designers entwickeln oft ihre ersten Ideen auf Papier.



Von der Skizze ...

Ihre Hefte hat Stella Jermann immer dabei. «Ich bevorzuge das Arbeiten mit Papier und Stift. Es hilft mir, meine Ideen festzuhalten. Das Ergebnis ist authentischer, weil ich meinen Gedankengang zurückverfolgen kann.» Im Zweifelsfall wendet sich die junge Frau an ihre Kolleginnen und Kollegen, die Grafikerinnen oder Gestalter Werbetechnik sind. Durch die so entstehenden Diskussionen kann sie ihre Entscheidungen festigen oder bessere Lösungen finden.

... zum Bildschirm

Stella Jermann hat soeben im Auftrag einer Professorin einen Kurs über Nachhaltigkeit auf das Netz gestellt. Ihre Aufgabe bestand darin, den Kursinhalt mit verschiedenen Videos zu ergänzen, die jetzt auf der Lernplattform der Universität zur Verfügung stehen.

Die Lernende entwickelte das gesamte Grafikdesign, das heisst, die visuelle Darstellung des Projekts. «Ich habe Farben vorgeschlagen, die an den ökologischen Aspekt erinnern, wie Grün und Blau. Weiter habe ich das Design der verschiedenen Elemente wie die Typografie und die verwendeten Symbole gestaltet. Es muss alles zum Thema passen.» Sobald die Professorin das Grafikdesign gutgeheissen hat, wird jede Videosequenz in einem Storyboard



und einem Skript festgehalten. «Die Vorproduktion kostet am Anfang des Projekts Zeit, dafür geht es dann während der Realisierung schneller, weil man bereits eine genaue Vorstellung über das Vorgehen und die Gestaltung hat», betont Stella Jermann. Die junge Frau und ihre Kollegen haben die Aufnahmen an verschiedenen Orten gemacht, zum Beispiel in einem Klassenzimmer. Zum Schluss hat sie das Video bearbeitet und mit einem «Intro» am Anfang und einem «Outro» am Schluss versehen sowie Icons und – mithilfe von Motion Design – animierte Bilder hinzugefügt.

Portfolios sind wichtig

Nach der Lehre möchte Stella Jermann die Berufsmaturität machen und anschliessend einen Bachelor absolvieren, um ihre Kenntnisse in Bezug auf visuelle Effekte und Animationen zu vertiefen. Folgenden Ratschlag hat sie für alle, die den gleichen Weg wie sie einschlagen möchten: «Ein Portfolio mit den eigenen gestalterischen Projekten wie Zeichnungen oder Fotos zusammenstellen. Damit kann man zeigen, wozu man fähig ist, und sich bei den Unternehmen von der Konkurrenz abheben.»

Zwischen Fotoaufnahmen und Animationen

Nach der Lehre ist Dylan Lüscher in seinem Ausbildungsbetrieb, einer Agentur für digitales Marketing, geblieben. Je nach Projekt arbeitet er alleine oder in einem Team. Zu seinen Aufgaben gehören die Gestaltung von Websites, die Durchführung von Fotoaufnahmen, die Bildbearbeitung und die Konzeption von Animationen.

Am Morgen liest Dylan Lüscher zuerst seine E-Mails und macht sich mit dem Tagesprogramm vertraut. Seine Aufgaben sind sehr vielfältig und gestalten sich je nach Projekt unterschiedlich. «Heute hat mich ein Kunde kontaktiert, weil er die Fotos sehen wollte, die wir in seinem Geschäft aufgenommen haben. Ich habe mich sofort an die Bildbearbeitung gemacht und dafür die Arbeit zur Seite gelegt, die ich ursprünglich für heute vorgesehen hatte», erklärt der junge Mann. Je nach Kunden sind auch die Aufträge sehr unterschiedlich: «Die Bandbreite der Themen ist gross: Von Fotoaufnahmen von Schmuck für die sozialen Medien bis hin zur Präsentation von Behandlungsmethoden gegen Schädlinge.»

Begeisterung für Animationen

«Was mir an diesem Beruf von Anfang an gefallen hat, ist die Vielfalt der Ausführungen: Fotos, Videos oder Infografiken für die sozialen Medien, Websites usw.», erzählt Dylan Lüscher. Am liebsten entwickelt er Animationen. «Es geht nicht einfach darum, beweg-

liche Objekte zu schaffen. Es müssen dabei auch viele designspezifische Aspekte berücksichtigt werden, wie Farben, Typografie, Logos oder die in den Texten verwendete Sprache.» Je nach Komplexität der zu gestaltenden Animation bereitet Dylan Lüscher ein Storyboard vor, wo er alle seine Ideen notiert. «Mithilfe einer Animationssoftware gestalte ich anschliessend die verschiedenen Elemente des Videos. Ich beginne mit den einfachen Bewegungen und füge dann die schwieriger zu realisierenden hinzu. Diese Arbeit gefällt mir sehr, weil sie Technologie und Kreativität vereint.»



^ Interactive Media Designers sind mit der Technik vertraut – sei es mit Präsentationsmitteln, Computern, Kameras oder auch Smartphones.

Ziele erreichen

Es ist zudem sehr wichtig, einen guten Kontakt mit der Kundschaft zu pflegen. «So kann ich ihre Bedürfnisse und Erwartungen besser verstehen. Wenn ich ein Projekt fertigstelle und der Kunde zufrieden ist, macht mich das stolz. Das ist die Belohnung für meine Bemühungen», erklärt er.



^ Dylan Lüscher verbringt viele Stunden vor seinem Computer, vor allem, um Videos zu schneiden und Animationen zu erstellen.



Dylan Lüscher
25, Interactive Media Designer EFZ, Mitarbeiter in einer Agentur für digitales Marketing

Dylan Lüscher möchte in den nächsten Jahren gleich mehrere Ziele erreichen: «Ich möchte mich weiterbilden, weil ich weiss, dass ich in diesem Bereich noch viel lernen kann.» Der junge Mann überlegt sich, einen Bachelor in Interaction Design zu absolvieren. Er ist von der Welt der Videospiele begeistert und kann sich gut vorstellen, später in diesem Bereich als User Experience Designer und Interface Designer zu arbeiten.



^ Projekte besprechen

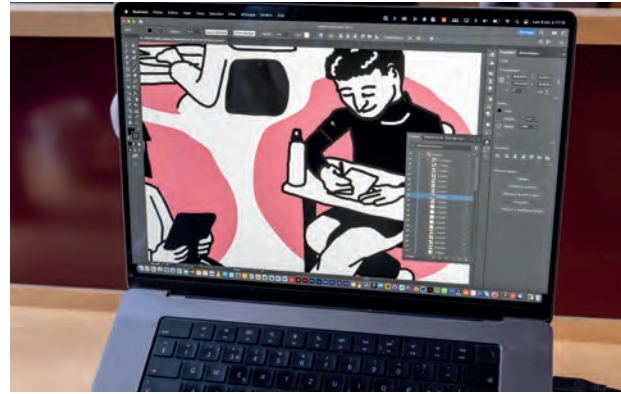
Für jedes Projekt sind es die Diskussionen und Sitzungen mit den Kolleginnen und Kollegen, die zu den besten Entscheidungen über die Wahl der grafischen Elemente führen.



> Texte verfassen

Texte sind in den digitalen Medien nach wie vor wichtig. Sei es, um einen Filmdreh mithilfe eines Skripts vorzubereiten oder um Informationen ansprechend zu vermitteln.

^ Planen und skizzieren Notizen und Freihandzeichnungen ermöglichen es, Ideen zu skizzieren und Gedankengänge spontaner zu entwickeln.



^ Mit Bildern arbeiten

Grafische Elemente nehmen in digitalen Medienprodukten eine zentrale Rolle ein. Die Berufsleute erstellen Infografiken, Animationen oder Symbole, schneiden Videos, retuschieren Fotos.



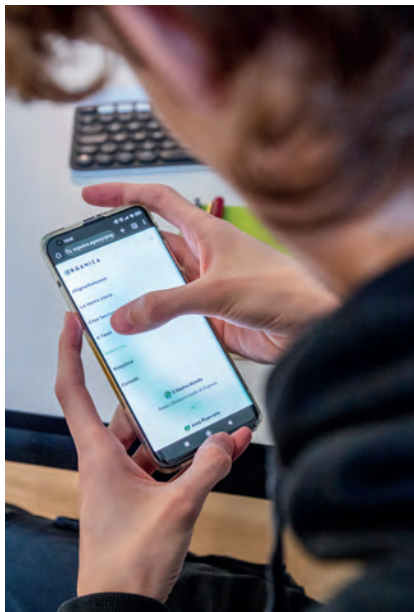
^ Programmieren

Hinter einer schönen Website oder einer benutzerfreundlichen Anwendung verbergen sich verschiedene Codes. Diese Programmiersprachen sind für die Berufsleute kein Geheimnis.



< Audios und Videos produzieren

Das Filmen mit grünem Hintergrund ermöglicht es anschliessend, den Hintergrund des Bildes zu verändern und verschiedene Symbole in die Videos einzubauen. Auch die Verwendung von Ton ist wichtig.



> Testen und korrigieren

Nicht alles funktioniert gleich beim ersten Mal. Die Berufsleute testen ihre Produkte, um sie zu verbessern, auf verschiedenen Geräten wie Tablets, Smartphones, Fernsehern usw.



^ Kundschaft schulen

Inhalte und Schnittstellen gekonnt zu verwalten, ist keine Selbstverständlichkeit. Interactive Media Designers bringen ihrer Kundschaft daher alles Nützliche bei.



Arbeitsmarkt

In der Schweiz schliessen jährlich rund 140 Jugendliche eine Ausbildung als Interactive Media Designer ab. Ihre Berufs- und Aufstiegschancen danach sind gut, da die Nachfrage nach multimedialen Produkten stets steigt. Immer mehr Unternehmen bieten Lehrstellen an. Vor allem in der Westschweiz und im Tessin, wo der Beruf besser verankert ist als in der Deutschschweiz, werden auch schulische Vollzeitausbildungen angeboten. Auf die vorhandenen Lehrstellen bewerben sich zahlreiche Kandidatinnen und Kandidaten und die Konkurrenz ist deshalb gross.

Teilzeitarbeit

Interactive Media Designers arbeiten oft selbstständig. Sie müssen sich von der Konkurrenz abheben, um Aufträge zu erhalten. Manche arbeiten Teilzeit bei einem Arbeitgeber und übernehmen parallel dazu Aufträge im Rahmen ihrer eigenen Firma. Es ist üblich, sich auf ein Gebiet zu spezialisieren (Web, Audio/Video usw.). Weiterbildungen helfen dabei, die Kenntnisse angesichts technischer Entwicklungen auf dem neusten Stand zu halten und kreative und managementbezogene Fähigkeiten zu vertiefen.



Verwandte Berufe

Grafiker/in EFZ: Sie erarbeiten und realisieren Informationen oder Werbebotschaften, entwickeln die visuelle Identität einer Marke oder eines Unternehmens. Sie passen ihre Bilder, Fotos oder Typografie für Broschüren, Internetseiten, Poster, Verpackungen usw. an.

Informatiker/in EFZ: Sie entwerfen, entwickeln, programmieren und installieren verschiedene Websites und Anwendungen mithilfe geeigneter Software und Programmiersprachen. Sie überprüfen die Qualität und Sicherheit der Anwendungen und Schnittstellen.

Polygraf/in EFZ: Sie bearbeiten Bilder und Texte, um ein sauberes und attraktives Layout zu erhalten. Sie bereiten die Daten für den Druck, die Veröffentlichung oder die Vielfältigung in gedruckter oder digitaler Form vor.

Mediamatiker/in EFZ: Sie entwerfen Websites, Animationen, Videos, Flyer usw. Sie betreuen Kanäle auf sozialen Netzwerken und führen Marketingmassnahmen durch.



Mehr Informationen

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

www.dpsuisse.ch, Dachverband der schweizerischen grafischen Industrie

www.berufsberatung.ch/lohn, alles rund ums Thema Lohn



Weiterbildung

Einige Möglichkeiten nach dem EFZ:

Kurse: Angebote von Berufsfachschulen und Berufsverbänden, z.B. im Bereich Projekt- und Unternehmensmanagement, Spezialprogramme im Bereich Grafikverarbeitung, Web oder Animationen

Berufsprüfung BP mit eidg. Fachausweis: Techniker/in Audio Video, Druck- und Medienkaufmann/-kauffrau, Typograf/in für visuelle Kommunikation, Techno-Polygraf/in, Korrektor/in

Höhere Fachprüfung HFP mit eidg. Diplom: Publikationsmanager/in

Höhere Fachschule HF: Kommunikationsdesigner/in, Manager/in Medien

Fachhochschule FH: Bachelor in Visueller Kommunikation, Bachelor in Media Engineering



© Alamy Stock Photo



Kommunikationsdesigner/in HF

Interactive Media Designers können ihre Kenntnisse durch eine Ausbildung als Kommunikationsdesigner/in an einer Höheren Fachschule vertiefen, insbesondere in den Schwerpunkten Interaction Design/Interactive Media Design, Animation und Motion Design oder Film und audiovisuelle Medien. Diese Fachleute entwerfen und entwickeln interaktive Systeme, Anwendungen und virtuelle Räume, die für die Anwenderinnen und Anwender ergonomisch und praktisch zu handhaben sind. Sie führen auch Videoprojekte von der Konzeption bis zur Fertigstellung durch.

Medieningenieur/in FH

Medieningenieurinnen und -ingenieure entwerfen und produzieren gedruckte oder interaktive Medien, im Mittelpunkt stehen dabei multimediale Inhalte. Diese Spezialisten für Datenverarbeitung verknüpfen Texte, Grafiken, Filme und Audiodateien miteinander. Ziel ist es, die verschiedenen Inhalte mithilfe geeigneter Schnittstellen auf den verschiedenen Medien nutzbar zu machen. Sie arbeiten in Verlagen, PR- und Werbeagenturen, bei Radio und Fernsehen oder im öffentlichen Sektor.

Impressum

1. Auflage 2024
© 2024 SDBB, Bern. Alle Rechte vorbehalten.
ISBN 978-3-03753-172-3

Herausgeber:

Schweizerisches Dienstleistungszentrum Berufsbildung
| Berufs-, Studien- und Laufbahnberatung SDBB
SDBB Verlag, www.sdbb.ch, verlag@sdbb.ch
Das SDBB ist eine Fachagentur der Kantone (EDK) und wird vom Bund (SBFI) unterstützt.

Recherche und Texte: Sara Artaria, Roger Bieri, Thomas Nussbaum, SDBB **Übersetzung:** Myriam Walter **Fachlektorat:** Beat Kneubühler, dpsuisse **Fotos:** Viola Barberis, Claro; Thierry Porchet,

Chavornay **Grafik:** Eclipse Studios, Schaffhausen
Umsetzung und 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.: FE1-3213 (Einzelex.), FB1-3213 (Bund à 50 Ex.) Dieses Falblatt gibt es auch in Französisch und Italienisch.

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