

Das «AgenturLab» verbindet Schule, ÜK und Betrieb. Ergänzend zu den berufsspezifischen Bildungszielen sammeln die Lernenden früh praktische Agenturerfahrung. Schritt für Schritt übernehmen sie mehr Verantwortung - von ersten begleiteten Aufgaben bis zur selbständigen Abwicklung von Kundenprojekten.

1. LEHRJAHR Grundlagen	2. LEHRJAHR Vertiefung	3. LEHRJAHR Selbständigkeit	4. LEHRJAHR Verantwortung
GEMEINSAME AGENTURPRAXIS - Bildungsziele gemäss Ausbildungsplan - Agenturalltag kennenlernen - Erste Verantwortung übernehmen	GEMEINSAME AGENTURPRAXIS - Mitarbeit an Live-Projekten - Erste Aufgaben mit Zeitvorgaben - Erste Kundenkontakte per Mail und Telefon - Projektbegleitungen und Präsentationen mit der Projektleitung	GEMEINSAME AGENTURPRAXIS - Live-Projekte mit Zeitvorgaben - Selbständige Kundenkontakte - Externe Projektbegleitungen - Kundenpräsentationen in Begleitung	GEMEINSAME AGENTURPRAXIS - Live-Projekte selbständig ausführen - Kundenkontakte und externe Projektbegleitungen übernehmen - Bei Eignung einfache Offerten erstellen - Bei entsprechender Vertrauensstufe Aufträge von A bis Z abwickeln
POLYGRAF/IN EFZ - Arbeitsinstrumente kennenlernen - Gestaltungsgrundlagen aufbauen - Grundlagen in Typografie, Farbe und Bildbearbeitung erarbeiten - Einfache Layout- und Produktionsaufgaben in Begleitung umsetzen	POLYGRAF/IN EFZ - Arbeitsinstrumente und Gestaltungsgrundlagen vertiefen - Layouts für Print- und Digitalmedien nach Vorgaben gestalten - Bildmaterial bearbeiten und für unterschiedliche Medien aufbereiten - Produktionsdaten fachgerecht erstellen und kontrollieren	POLYGRAF/IN EFZ - Arbeitsinstrumente und Gestaltungsgrundlagen sicher anwenden - Gestaltungsaufträge vom Entwurf bis zur Reinzeichnung selbständig umsetzen - Anspruchsvolle Print- und Digitalproduktionen mediengerecht aufbereiten - Lernende im 1. Lehrjahr begleiten	POLYGRAF/IN EFZ - Komplexe Gestaltungsprojekte selbständig planen und umsetzen - Qualitätssicherung und abschliessende Produktionskontrolle übernehmen - Lernende im 2. Lehrjahr begleiten - Vorbereitung auf das Qualifikationsverfahren
MEDIAMATIKER/IN EFZ - Grundlagen in Foto, Video und Audio - Typografie, Farben und Layout - ICT, Webstrukturen und Arbeitstools - Einfache Produktions- und Projektaufgaben in Begleitung	MEDIAMATIKER/IN EFZ - Contentproduktion für Foto, Video und Social Media - Layout und grafische Elemente - HTML/CSS- und Marketinggrundlagen - Website-Updates	MEDIAMATIKER/IN EFZ - Webentwicklung und CMS - Marketingkonzepte und Kampagnen - Content-Strategie und Social Media - Datenanalyse, KPIs und Reporting - Digitale Kampagnen, Websites und Landingpages selbständig umsetzen	MEDIAMATIKER/IN EFZ - Kampagnenplanung und Projektführung - Budget- und Offertenwesen - Qualitätssicherung - Vorbereitung auf QV und IPA
FACHAUSFLÜGE 2. Lehrjahr: Museum für Gestaltung, Zürich 3. Lehrjahr: Vitra Design Museum, Weil am Rhein 4. Lehrjahr: Red Dot Design Museum, Essen			MOTIVATION «50» Schule, ÜK und Betrieb fliessen in die Beurteilung ein. Ab dem 1. Lehrjahr wird ein Gesamtschnitt von mindestens 5,0 mit monatlich 50 Franken mehr Lohn honoriert. Ab dem 3. Lehrjahr wird die betriebliche Leistung für diese Berechnung doppelt gewichtet.