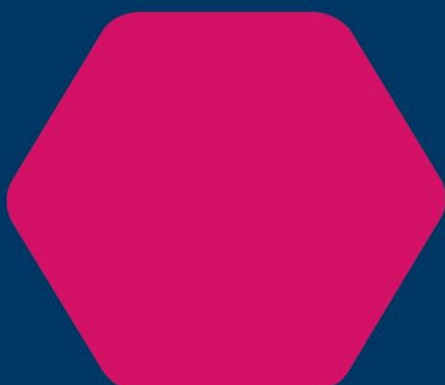


Teknisk beskrivning

203 Mediaplanering



1 Grundläggande information om tävlingsgrenen	3
2 Gemensamma teman i tävlingsgrenen	5

1 Grundläggande information om tävlingsgrenen

1.1 Tävlingsgrenens nummer och namn

203 – Mediaplanering

1.2 Tävlingsform

Tävlingsformen är individuell tävling.

1.3 Åldersgräns för tävlande

22 år.

1.4 Yrkesexamina och kompetensområden

Tävlingsgrenen grundar sig på grundexamen inom mediebranschen och visuell framställning, med betoning på kompetensområdet för publikationsproduktion. Examensbenämningen för den som avlagt examen är utövare av medietjänster. ([Grundexamen inom mediebranschen och visuell framställning - eGrunder](#))

Yrkesverksamma inom mediebranschen kan arbeta med mångsidiga uppgifter inom marknadsföring och kommunikation i olika arbetsmiljöer. Arbetsplatser kan till exempel vara reklam-, medie- och kommunikationsbyråer, digitaltryckerier, tryckerier, fotostudior, företag inom spelbranschen samt kommunikations- och marknadsföringsavdelningar inom företag, föreningar och organisationer inom olika branscher. Många yrkespersoner inom mediebranschen arbetar även som företagare eller frilansare.

1.5 Allmän beskrivning av tävlingsgrenen

Den tävlande har förutsättningar att arbeta med mångsidiga arbetsuppgifter inom mediebranschen och visuell framställning. Den tävlande känner till mediebranschens verksamhetsmiljöer och har beredskap att utföra varierande arbetsuppgifter i olika arbetsmiljöer.

Kunnandet är inriktat på planering och produktion av tryckt, printat och digitalt publicerat material. Tävlingsuppgifterna kan till exempel omfatta planering och produktion av marknadsföringsmaterial för tryck eller digital publicering, fotografering, bildbehandling, enklare videoredigering, animering eller förpackningsdesign. Tävlingsuppgifterna genomförs alltid som uppdrag för en verklig kund och motsvarar i hög grad verkliga arbetssituationer.

1.6 Kompetenskrav för tävlingsgrenen

Den tävlande:

- planerar och producerar mediematerial för olika användningsändamål
 - planerar och producerar digital grafik
 - fotograferar och bearbetar fotografier
 - spelar in och redigerar video och ljud
 - planerar och producerar en småskalig kommunikationsprodukt i tryckfärdigt skick
 - producerar mediematerial för publicering på digitala publiceringsplattformar eller i sociala medier
- väljer och använder ändamålsenliga arbetsmetoder, material, verktyg och programvaror
- använder lämpliga uttrycksformer samt beaktar de allmänna principerna för typografi, komposition, färglära och bildberättande
- planerar sin tidsanvändning och följer produktionens tidtabeller i sina arbetsuppgifter
- arbetar med beställaren i fokus och beaktar hur det egna arbetet påverkar produktionsprocessen och kostnadsbildningen
- kommunicerar med hjälp av fackspråk, beskriver de centrala arbetsskedena och motiverar sina lösningar
- utför den filhantering, versionshantering och arkivering som hör till arbetsuppgifterna
- följer upphovsrätten när hen skapar, väljer, bearbetar och publicerar material
- följer den lagstiftning och de etiska riktlinjer inom branschen som påverkar arbetsuppgifterna
- arbetar enligt principerna för hållbar utveckling inom yrkesområdet
- upprätthåller och främjar säkert arbete, arbetsergonomi och ork i arbetet
- beaktar informationssäkerheten i sitt arbete

2 Gemensamma teman i tävlingsgrenen

2.1 Hållbar utveckling

Inom mediaplanering kommer hållbar utveckling till uttryck genom ansvarsfull planering, produktion och förvaltning av digitala produkter och publikationer. Utövaren av medietjänster beaktar ändamålsenlig användning av material, programvaror och andra resurser samt producerar kvalitativa, tillgängliga och långsiktigt hållbara lösningar.

Ekologisk hållbarhet

- digitala arbetssätt används för att minska materialförbrukningen
- material produceras så att det enkelt kan uppdateras, redigeras och återanvändas
- material och andra resurser används ändamålsenligt
- effektiv och långsiktig användning av utrustning och programvaror beaktas

Ekonomisk hållbarhet

- lösningar planeras så att de är lätta att underhålla och återanvända
- arbetstid, programvaror och andra resurser används effektivt
- ändamålsenliga materialval görs och onödigt arbete undviks

Social och kulturell hållbarhet

- upphovsrätt och branschens etiska verksamhetsprinciper följs
- bilder, material och annat innehåll används ansvarsfullt
- tillgänglighet, likabehandling och användarorientering beaktas i planeringen
- en trygg, inkluderande och respektfull arbetskultur främjas

Principerna för hållbar utveckling stöder ansvarsfull, kvalitativ och långsiktig mediaplanering och utgör en väsentlig del av yrkeskunnandet hos en utövare av medietjänster.

2.2 Företagsamhet

Kompetens inom företagsamhet kommer till uttryck i tävlingsgrenen genom kundorienterad planering, organisering av det egna arbetet samt ansvarsfullt projektarbete. Tävlingsuppgifterna bygger på autentiska uppdrag där den tävlande ska beakta kundens behov, tidtabeller och ett ändamålsenligt genomförande av arbetet.

Företagsamhet kommer till uttryck i tävlingsgrenen bland annat på följande sätt:

- uppgifterna bygger på verkliga kunduppdrag
- kunden ger en briefing i början av uppgiften och den tävlande har möjlighet att ställa preciserande frågor
- kunden deltar även i bedömningen av tävlingsprestationerna
- i uppgifterna bedöms hur väl lösningarna lämpar sig för målgruppen
- uppgifterna omfattar kostnadsberäkning och presentation av det egna arbetet för kunden
- den tävlande planerar sin egen tidsanvändning och arbetsordning
- den tävlande beaktar beroenden mellan olika moduler i sitt arbete
- vid bedömningen beaktas hantering, namngivning och organisering av filer

2.3 Arbetssäkerhet och arbetsvälbefinnande

Arbetssäkerhet och arbetsvälbefinnande är en viktig del av yrkeskunnandet inom mediebranschen. I tävlingsgrenen betonas ergonomiskt arbete, en säker arbetsmiljö samt stöd för arbetsförmågan, särskilt under långa perioder av arbete vid dator.

Arbetssäkerhet och arbetsvälbefinnande kommer bland annat till uttryck på följande sätt:

- arbetet utförs huvudsakligen vid dator, vilket innebär att särskild uppmärksamhet fästs vid ergonomin
- tävlingsdagarna inleds med gemensam morgongymnastik och stretching
- kablar till utrustning placeras säkert i kabelkanaler, tejpas fast eller skyddas under mattor
- introduktion ges före tävlingen i användningen av kameror, belysningsutrustning och skrivare
- de tävlande har möjlighet att ta pauser, röra på sig och ta hand om sin egen arbetsförmåga
- att anpassa den egna arbetsplatsen ergonomiskt och hålla den i ordning är en del av professionellt arbete
- arbetsergonomi och pauser i arbetet beaktas i bedömningen
- vissa uppgifter kan omfatta upprättande av en tidsplanerad arbetsplan