Schule für Gestaltung Zürich

Höhere Fachschule

Interaction Design HF

Ausbildungsgang Februar 2026 – Januar 2029

für den Abschluss dipl. Kommunikationsdesignerin HF/ dipl. Kommunikationsdesigner HF Schwerpunkt Interaction Design

Informationsbroschüre

Version vom 24. April 2025

Schule für Gestaltung Zürich
Ausstellungsstrasse 104
8090 Zürich
Telefon 044 446 97 77
weiterbildung@sfgz.ch
www.sfgz.ch
ISO21001

Höhere Fachschule Interaction Design

Interaction Designer/innen HF bewegen sich im Kontext von Design und Technologie. Die fortwährenden Entwicklungen in der Medienlandschaft erfordern zunehmend ausgewiesene Fachkräfte, die Information und Form mit zeitgemässer Technologie konzipieren, gestalten, entwickeln und umsetzen – alleine, im Team oder in interdisziplinärer Zusammenarbeit mit Spezialisten.
Im berufsbegleitenden Studiengang HF Interaction Design wird projektbasiert die Verbindung von Theorie und Praxis sowie von Design und Technologie in praxisnahen Aufgaben nach wirtschaftsorientierten Arbeitsprozessen vermittelt. Ausstellungsbesuche, Tagungen mit externen Referierenden sowie die eigene Berufstätigkeit ermöglichen den wichtigen Transfer von der Schule zu Praxis und Öffentlichkeit.
Die Lernziele fördern eine vertiefte Auseinandersetzung mit den Themen gestalterischer/technischer Allgemeinbildung, Konzeption, Design, Interaktion, Technologie, Marketing und Management welche das ganze Spektrum der Arbeitswelt im Interaction Design widerspiegeln.

Zielgruppe

Zum Lehrgang zugelassen werden

- Absolvent/innen einer gestalterischen oder grafischen Berufslehre EFZ (Auflistung der einschlägigen Berufe, siehe Seite 15.
- Absolvent/innen EFZ in einem anderen Beruf oder einer Maturitäts- bzw. Mittelschule müssen Arbeitserfahrung im Umfang von einem Jahr im gestalterisch/digitalen Bereich ausweisen und gestalterische Zusatzanforderungen erfüllen.
- Bewerber/innen ohne einschlägige Vorbildung haben die Möglichkeit, «Sur Dossier» aufgenommen zu werden. Sie durchlaufen ein erweitertes Aufnahmeverfahren bestehend aus einer Hausaufgabe und einem Aufnahmegespräch.

Studiengang HF Interaction Design an der SfGZ

Der berufsbegleitende Studiengang HF Interaction Design dauert 6 Semester und startet in der Regel alle 1.5 Jahre im August bzw. Februar. Absolventinnen und Absolventen tragen nach erfolgreichem HF-Abschluss des Studiums den eidgenössisch geschützten Titel dipl. Kommunikationsdesigner/in HF.
Nächster Studienstart: Februar 2026.

Informationsabende

Die aktuellen Termine finden Sie unter: www.sfgz.ch/interactiondesign
Wir bitten um Anmeldung per Mail an: weiterbildung@sfgz.ch

Studiengänge der höheren Fachschule an der SfGZ

Die Schule für Gestaltung Zürich ist mit vier akkreditierten HF Studiengängen als höhere Fachschule eidgenössisch anerkannt.

Berufsprofil

Arbeitsgebiet und Kontext

Dipl. Kommunikationsdesigner/innen HF arbeiten als spezialisierte Fachleute in Agenturen, Unternehmen und kulturellen Institutionen, die gestalterische Dienstleistungen für Auftraggebende erbringen und in denen qualitativ und ästhetisch hochstehende Kommunikationsmittel und Konzepte entwickelt werden, die funktional und marktfähig sind. Ihre Auftraggebenden sind sowohl Geschäfts- als auch Privatkundinnen und -kunden. Auch freiberuflich führen dipl. Kommunikationsdesigner/innen HF eigenständig Aufträge aus.
In der Umsetzung von Aufträgen in Produkte arbeiten sie häufig in Teams oder in interdisziplinären Projektgruppen. Ihre Erzeugnisse entsprechen ästhetischen, technischen und kontextbezogenen Kriterien und überzeugen darüber hinaus in ihrer Funktionalität und Materialeignung.
Dipl. Kommunikationsdesigner/innen HF nutzen für ihre Arbeit marktfähige Kommunikationsinstrumente wie Printmedien, Illustrationen, Fotografien, räumliche Gestaltung, interaktive Medien, audiovisuelle Medien, Virtual Reality oder Augmented Reality.
Die entwickelten Designs erfüllen die Erwartungen der Auftraggebenden und der Endkunden und sie orientieren sich am Markt und an Trends.

Berufsausübung

Der gestalterische Prozess von dipl. Kommunikationsdesigner/innen HF durchläuft verschiedene Phasen, die je nach Aufgabenstellung mehr oder weniger ausgeprägt und arbeitsintensiv sind.
Auf der Basis einer eigenen Idee, einer Anforderungsbeschreibung oder von formulierten Bedürfnissen von Auftraggebenden entwickeln dipl. Kommunikationsdesigner/innen HF Entwürfe, konkretisieren diese und definieren Offerten oder Aufträge, die auf diesen Entwürfen basieren. Dabei pflegen sie eine konstruktive Beziehung zu den Auftraggebenden, nehmen deren Bedürfnisse und Ideen offen auf und beraten fachkundig. Nach Recherchen und Analysen formulieren sie aus den ausgearbeiteten visuellen Entwürfen innovative, kreative, zweckdienliche, ganzheitliche und nachhaltige Konzepte. Die Konzepte, die von hoher Komplexität sein können, informieren über Organisation, Umsetzung und Finanzierung der geplanten Projekte und berücksichtigen rechtliche, ökologische wie auch gesellschaftliche Rahmenbedingungen.
Dipl. Kommunikationsdesigner/innen HF realisieren die geplanten Kommunikationsprojekte selbständig, in Zusammenarbeit mit spezialisierten Fachleuten aus dem Marketing, der Programmierung oder dem Projektmanagement, oder sie begleiten eine Realisierung als externe Fachkraft. Während der Realisierung behalten sie den Überblick und arbeiten unter wechselnden Bedingungen zielgerichtet. Zum Abschluss des gestalterischen Prozesses präsentieren dipl. Kommunikationsdesigner/innen HF ausgearbeitete Ergebnisse professionell und überzeugend. Diesen kreativen und zugleich strukturierten Prozess mit seinen iterativen Phasen durchlaufen sie als einzelne Fachkraft oder in Teams.
Dem Gestaltungsprozess liegt die Kompetenz zugrunde, durch kreative Methoden eine Vielzahl freier Assoziationen und Ideen zu entwickeln und diese mittels Reflexion systematisch zu umsetzungsfähigen Konzepten zu konkretisieren. So verbinden dipl. Kommunikationsdesigner/innen HF ästhetische Kriterien mit den Tendenzen des zeitgenössischen Marktes.
Eine ausgeprägte Wahrnehmungsfähigkeit und Individualität, kritisches Denken, Innovations- und Experimentierfreude sowie Neugierde sind wichtige Voraussetzungen von dipl. Kommunikationsdesigner/innen HF. Gleichzeitig erfordert die Zusammenarbeit in variablen internen Teams und bei externen Kooperationen soziale Kompetenz. Manchmal übernehmen dipl. Kommunikationsdesigner/innen HF die Leitung von Projektgruppen, was entsprechende Kompetenzen in den Bereichen Führung und Organisation erfordert.
Dipl. Kommunikationsdesigner/innen HF bilden sich systematisch weiter, um sich in einem kompetitiven, sich ständig und schnell ändernden Umfeld weiterentwickeln und positionieren zu können. Eine besondere Herausforderung und Chance stellt die fortschreitende Digitalisierung in allen Arbeits- und Lebensbereichen dar.

Berufsprofil

Dipl. Kommunikationsdesigner/innen HF mit dem Schwerpunkt Interaction entwickeln und gestalten interaktive Systeme, Anwendungen und Räume mit interaktiven Medien hinsichtlich ihrer praktischen Anwendung. Sie berücksichtigen dabei die Wünsche, Anforderungen und Erwartungen der Zielgruppen. Die interaktiven Systeme, die von dipl. Kommunikationsdesigner/innen HF mit Schwerpunkt Interaction Designer gestaltet werden, sind Internetseiten, Applikationen auf verschiedenen Endgeräten, Computerspiele, interaktive Räume und weitere in Zukunft entstehende Medienkanäle. Sie entwerfen haptische und audiovisuelle Systeme mit Bild, Audio, Video, Animation, Schrift oder Text, die es Nutzenden ermöglichen intuitiv mit den Anwendungen umzugehen. Dipl. Kommunikationsdesigner/innen HF mit Schwerpunkt Interaction überblicken und konzipieren die vielfältigen Kommunikationsprozesse, die sich zwischen Mensch und Computer abspielen und die aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken sind. Sie berücksichtigen ergonomische Erkenntnisse in der Gestaltung von physischen oder digitalen Produkten, wenn sie mit Technologie bestimmte Funktionen erreichen wollen. Interaction Design ist ein medienübergreifendes Berufsfeld, das eine Vielzahl unterschiedlicher Medien in sich vereint.

Studiengang HF Interaction Design an der SfGZ

Kompetenzgebiete

- Design und Interaktion
- Kontext und Konzeption
- Realisation und Controlling

Eidgenössisch anerkanntes Diplom

Das eidgenössisch anerkannte Diplom «Dipl. Kommunikationsdesigner/in HF» (geschützter Titel) wird bei erfolgreichem Bestehen des abschliessenden Qualifikationsverfahrens erteilt. Das Qualifikationsverfahren besteht aus einer schriftlichen Arbeit (Thesis) im 5. Semester und einer praxisorientierten Diplomarbeit mit Abschlusspräsentation und Fachgespräch im 6. Semester. Zur Diplomarbeit zugelassen wird, wer die Qualifikationen während der Ausbildung erfüllt hat.

Dauer Studiengang

Der nächste berufsbegleitende Studiengang startet im Februar 2026 und dauert 6 Semester, inkl. dem abschliessenden Qualifikationsverfahren.

Berufliche Praxis während der Ausbildung

Für das Diplom «Dipl. Kommunikationsdesigner/in HF» wird während des Studiums eine berufliche Tätigkeit im Bereich Kommunikationsdesign von mindestens 50% vorausgesetzt.

Zeitaufwand während der Ausbildung

Zur Erlangung des Diploms ist neben dem Unterricht im Kontaktstudium von 1600 Lernstunden über die sechs Semester, der nachgewiesenen einschlägigen beruflichen Praxis, ein zusätzlicher Aufwand für Arbeiten im Selbststudium von etwa 8 bis 10 Stunden pro Woche erforderlich.

Kompetenznachweis Fremdsprachen

Für das Diplom «Dipl. Kommunikationsdesigner/in HF» ist ein Fremdsprachennachweis in Englisch oder einer weiteren Landessprache auf Niveau B1 erforderlich. Der Nachweis ist nicht Bestandteil des Studiums und muss durch den/die Studierende/n in Eigenverantwortung bis zur Zulassung ans Diplom erbracht werden.
Kann kein offizieller Nachweis eingereicht werden, bieten wir zusammen mit unserer Partnerschule ibW Höhere Fachschule Südostschweiz folgende Möglichkeiten an: Einstufungstest, Ausbildungskurse (online), Prüfung mit anerkanntem Zertifikat.

Studiengang HF Interaction Design an der SfGZ

Aufnahmeverfahren
Mit der Online-Anmeldung, den erforderlichen Unterlagen und dem Portfolio melden Sie sich zum Aufnahmeverfahren an. Nach formaler Prüfung der Unterlagen laden wir Sie zum Eigungungsgespräch mit dem Expertenteam ein.

Portfolio
Das Portfolio beinhaltet eine aktuelle Auswahl eigener Arbeiten, welche die persönlichen gestalterischen und/oder technischen Kompetenzen in visueller Kommunikation und/oder Mediendienstleistung aufzeigt. Es dokumentiert professionelle Kenntnisse und stellt Arbeiten aus der Berufspraxis vor. Die Kandidatin/der Kandidat ist nachweislich Urheberin/Urheber bzw. Autorin/Autor der eingereichten Arbeiten.

Studiengangleitung
Die Studiengänge HF Interaction Design werden von Alessandro Di Stefano geleitet.

Besonderes
Für das Studium ist ein eigener Laptop Voraussetzung. Die notwendigen Programme werden von der Schule zur Verfügung gestellt. Studierende können von Laptop-Spezialangeboten profitieren.

Daten zum Studiengang 2026–2029

Dauer/Unterrichtstage
6 Semester: 20. Februar 2026 bis Januar 2029
16 Lektionen Unterricht/Woche am Freitag und Samstag, 08:15-16:00

Schulort
Schule für Gestaltung Zürich
Ausstellungsstrasse 104, 8005 Zürich

Anmeldung / Aufnahmeverfahren
Das Aufnahmeverfahren startet laufend nach Eingang der Anmeldung. Online-Anmeldung mit den erforderlichen Unterlagen und Portfolio bis spätestens **17. November 2025.**

Erforderliche Anmeldeunterlagen
- EFZ Berufsausbildung oder Diplom Maturität/Mittelschule
- Lebenslauf
- Portfolio analog oder digital (digital per Datentransferplattform an weiterbildung@sfgz.ch)
- Für Bewerber/innen ohne einschlägige Berufsausbildung (einschlägige Berufe siehe Seite 15): Nachweis über Berufstätigkeit im gestalterisch/digitalen Bereich
- Für Bewerber/innen mit Maturitäts-/Mittelschulabschluss: Nachweis über Berufstätigkeit im gestalterisch/digitalen Bereich

Daten zum Studiengang 2026–2029

Ausbildungskosten

Für Studierende mit Wohnsitz in der Schweiz oder im Fürstentum Liechtenstein gelten nach Anrechnung der HFSV-Beiträge (Vereinbarung über Beiträge an Bildungsgänge der höheren Fachschulen), folgende selbst zu tragenden Semestergebühren:

– Ausbildungskosten total pro Semester	CHF 5500.–
– Abzüglich Beitrag Wohnsitzkanton gemäss HFSV	CHF 2600.–
– Durch Teilnehmer/in zu tragende **Semestergebühr**	**CHF 2900.–**
– Total Semestergebühren für 6 Semester (inkl. Diplomarbeit)	**CHF 16800.–**

Diese Angaben gelten vorbehältlich einer Kostenanpassung aufgrund der HFSV-Beiträge.

In den Ausbildungskosten sind enthalten:

Unterrichtsdokumentationen, Diplomprüfung, Student/innen-Ausweis.
Sämtliche Exkursions- und Reisekosten gehen zulasten der Studierenden.

Sonstige Kosten

Aufnahmeverfahren: CHF 200.–

Weitere Auskünfte

Schule für Gestaltung Zürich
Office Weiterbildung
Frau Yvonne Koppitsch
Telefon 044 446 97 77 / weiterbildung@sfgz.ch

Lerngebiet: Design und Interaktion

LAB 1. – 6. Semester **144 Lernstunden**

Im Laufe des Studiums entwickeln die Studierenden eine individuelle kreative Haltung. Das LAB bietet die Möglichkeit, auf den Modulen des Studiengangs aufzubauen, eigene Konzepte zu verfolgen und Inhalte selbständig oder in der Gruppe zu vertiefen. Kreativität und Innovation stehen während des gesamten Studiums im Mittelpunkt. Das LAB dient als Plattform für den Transfer von theoretischem Wissen in die praktische Anwendung. Hier werden die eigenen Ideen durch den Austausch mit den unterschiedlichen Perspektiven der Mitstudierenden bereichert und gefördert.

Case Study I – VI **48 Lernstunden**

Das Bewusstsein für die Entwicklung interaktiver Lösungen und die Kenntnis in verwandten Designdisziplinen ermöglicht die eigene gestalterische Haltung zu reflektieren. Bezüge zu realisierten Lösungen werden hergestellt und die eigene Methodik wird geschärft. Die Auseinandersetzung mit der Fragestellung und die individuelle Umsetzung in jedem Semester ermöglicht einen sichtbaren Lernzuwachs, der sich von den Präferenzen bis zu neu Erlerntem erstreckt.

Games I, II & III **96 Lernstunden**

Die Studierenden sind in der Lage, gestaltend und verantwortungsvoll auf gesellschaftliche Verhaltensmuster einzuwirken. Dafür lernen sie historische, soziologische und kulturelle Bezüge zum Game Design kennen. Sie verfügen über das nötige Wissen und Können Grundprinzipien des Spiels zu formulieren. Die Studierenden entwickeln ein eigenes Brettspiel sowie ein einfaches Videogame.

Einführung Webtechnologien **64 Lernstunden**

Das Resultat überzeugender Programmierung ist planbar. Design und Interaktion im Besonderen Interfacedesign richten sich an Nutzer mit unterschiedlichen kognitiven Fähigkeiten. Je nach Applikation werden unterschiedliche Strategien eingesetzt. Die Planung von Interaktionsmöglichkeiten berücksichtigt sowohl die Fertigkeiten der Nutzer als auch die Möglichkeiten auf den eingesetzten Geräten. Grundlegende Kenntnisse der Anforderungen an responsiven Code sind die Voraussetzung für gut umgesetzte Lösungen.

Interaktion mit DIY Hardware I & II **32 Lernstunden**

Der Prototyp wird oft als erster Schritt im Entwicklungsprozess verwendet, um die Funktionalität zu testen. In diesem Modul stehen programmier- und wandelbare Geräte zur verfügung. Im Zentrum steht die codebasierte Steuerung einfacher mechanischer Elemente. Das Modul ist geprägt vom Experimentieren mit der eingesetzten Hardware und individuellen Code-Passagen. Im Umgang mit den zur Verfügung gestellten Ressourcen lernen die Studierenden Vorgehensweisen und Kombinationsmöglichkeiten kennen.

Virtual Reality I & II **60 Lernstunden**

Vermittelt wird eine Verständnis für die innovative Technologie und technische Möglichkeiten zur nahtlosen Integration in die Bereiche Interaction- sowie Game Design. Erforscht werden Kreation digitaler Umgebungen, Interaktionsmöglichkeiten sowie Inhalte. Studierende wenden Tools und Methoden für das Prototyping von VR-Erlebnissen an und lernen praxisbezogene Use Cases kennen.

Lerngebiet: Design und Interaktion

Alternate & Design **16 Lernstunden**

Studierende lernen komplexe Themen visuell zu interpretieren und sich eigenständig in diverse Bereiche einzuarbeiten. Der Schwerpunkt liegt auf typografischer Gestaltung, um Inhalte durch Schrift zu strukturieren. Besonderes Augenmerk gilt der Entwicklung benutzerfreundlicher Leseführungen und der korrekten Gewichtung von Inhalten. Zudem erlangen sie Kenntnisse über gängige Interface-Elemente und ihr Verhalten.

Typografische Systeme **16 Lernstunden**

Das Modul «Typografische Systeme» befähigt die Studierenden typografische Grundlagen korrekt anzuwenden. Kompetenzen im Bereich typografische Hierarchie, Layout und Raster bilden die Grundlage für die Erarbeitung von User Interfaces. Ein adäquater Umgang mit Schrift ist in der Konzeption von Lösungen für unterschiedliche Bildschirmgrössen unerlässlich.

Corporate Design **24 Lernstunden**

Das Modul «Corporate Design» vermittelt den Studierenden, die Grundlagen zur Planung und Ausführung eines Branding Projekts. Kompetenzen im Bereich Typografie und Grafik Design werden zusammengeführt und mediengerecht adaptiert.

Infografik **28 Lernstunden**

Infografik bietet eine geeignete Ausgangslage für interaktives Storytelling. Die Narration wird gestützt durch Interaktionsmöglichkeiten am Bildschirm.

Font Design **24 Lernstunden**

Im Modul «Font Design» werden den Studierenden die notwendigen Grundlagen vermittelt, um bestehende Schriften geschichtlich einzuordnen, zu klassifizieren und formal sowie technisch zu beurteilen. Dadurch werden die Studierenden dazu befähigt, eigene Zeichenformen zu entwickeln und für die visuelle Kommunikation zu optimieren. Der analoge Entwurf und die anschliessende Digitalisierung einer eigenen Schriftfamilie mit mehreren Mastern (Variable Font) ermöglichen die individuelle Entwicklung und Vertiefung der notwendigen Kenntnisse sowie Fertigkeiten.

Human-centered Design **44 Lernstunden**

Human-centered Design mittels kreativer Gestaltungsprozesse bildet einen entscheidenden Baustein im Bereich der Produktentwicklung. Die Schlüsselbereiche benutzerzentriertes Denken und Mensch-Maschinen-Interaktion werden in einem praxisbezogenen Projekt vermittelt.

User Interfaces **24 Lernstunden**

Vermittelt wird ein umfassender Einblick in die Gestaltung von benutzerzentrierten Interfaces. Durch theoretische Konzepte und praktische Anwendungen werden die Studierenden in die Lage versetzt, effektive und ansprechende Interfaces zu entwerfen, die die Bedürfnisse und Erwartungen der Benutzer erfüllen.

Code & Design **36 Lernstunden**

Vermittlung von Creative Coding und generativem Design als Entwurfsmethoden. Sie werden anhand von JavaScript und p5.js mit den Grundkonzepten einer Programmiersprache (Variablen, Bedingungen, Schleifen) vertraut, lernen Code zu lesen und gestalterisch gezielt einzugreifen, erweitern ihre Kenntnisse von Webtechnologien und experimentieren mit Möglichkeiten der Generierung von interaktiven Animationen. Sie praktizieren das Gelernte in einer Sequenz von Miniprojekten, die Input von Usern/Sensoren visuell parametrisch darstellen.

Lerngebiet: Design und Interaktion

Editorial Design **24 Lektionen**

Die Buch- und Zeitschriftengestaltung basiert auf der Kenntnis von editorialer Inszenierung für unterschiedliche Buch- und Zeitschriftenarten mit Dramaturgie, Strukturierung und Hierarchisierung, Leseführung, Bild-, Grafik- und Textsorten, Lesearten, sowie gekonntem Einsatz von Makro- und Mikrotypografie. In Buch- und Magazin-Projekten werden funktionale und experimentelle Zugänge praktiziert und die technischen Anforderungen sowie aktuelle Entwicklungen im analogen und digitalen Publizieren behandelt.

3D im Browser **28 Lernstunden**

Das Modul «3D im Browser» vermittelt Studierenden, wie mit Webtools einfache 3D Modelle erarbeitet werden. Die Möglichkeiten im Bereich der Gestaltung von digitalen Modellen sind vielfältig. Dieses Modul ermöglicht einen Einblick in die Materie. Die Basis bildet das Erlernen zeitgemässer Werkzeuge und die systematische Herangehensweise an die Gestaltung.

LAB Carte Blanche (Modellierung in Blender3D) **16 Lernstunden**

Das Modul «LAB Carte Blanche» gibt den Studierenden eine Einführung in die Modellierungssoftware Blender 3D und erlaubt einfache Modelle selber zu bauen. Die Kompetenzen im Bereich 3D-Modellierung eröffnen eine neue Disziplin moderner Gestaltunsglösungen.

Motion Design **32 Lernstunden**

Das Modul «Motion Design» befähigt Studierende, einfache Projekte im Bereich Bewegtbild zu erstellen. Die Kompetenzen im Bereich «Motion» sind für die Zusammenarbeit mit Programmierenden und generell in der modernen Gestaltung von grosser Bedeutung. Anhand eines kleinen Projekts werden die Grundlagen von Storyboard, Animation und Dramaturgie kennengelernt und trainiert.

Das Wesen der Bedienung **48 Lernstunden**

Die Studierenden erarbeiten in einem «mini start-up» ein digitales Produkt. Von der Ideenfindung bis zur finalen Präsentation durchlaufen die Studierenden verschiedenen Schritte und UX-Methoden. Abwechselnd zwischen Inputs der Dozenten und Ausarbeitung der Studierenden liegt der Fokus auf Kreativtechniken, User Journeys, User Testing, Informationsarchitektur, Wireframing, Prototyping und UI Design.

Design und Accessibility **28 Lernstunden**

Im Modul «Design und Accessibility» werden in praxisnaher Projektarbeit Grundlagenwissen zu Interaktionshürden für Personen mit körperlichen Einschränkungen vermittelt. Die Gestaltung von inklusive Kommunikations-Lösungen ist in der Kommunikation von zentraler Bedeutung und entwickelt sich in ihrer Komplexität ständig weiter. Aufgezeigt werden gestalterische Herausforderungen sowie Lösungen für Personen mit visuellen, kognitiven oder körperlichen Einschränkungen.

Responsive Design **40 Lernstunden**

Moderne Webservices werden mit vielen sehr unterschiedlichen Geräten genutzt. Die Nutzererwartungen an das Erscheinungsbild sind dabei sehr hoch. Bei der Gestaltung von Lösungen gilt es unterschiedliche Bildschirmgrössen sowie weitere Gerätespezifikationen zu berücksichtigen. Im Modul «Responsive Design» wird vermittelt wie Layouts gestaltet werden, die auf spezifische Geräte-Eigenschaften reagieren.

Lerngebiet: Design und Interaktion

Code • Design • Experiment **32 Lernstunden**

Das Erkennen von Problemen ist charakteristisch für die Denkweise von Designern. Innovation kann durch experimentelle Ansätze gefördert werden. Die Erforschung der Ausgangssituation für gezielte Experimente und die Suche nach Lösungen durch den Einsatz neuer Techniken sind wichtige Schritte. Ein tieferes Verständnis des Zusammenhangs zwischen Code und Design und die Erweiterung des Methodenrepertoires sind zentrale Ziele.

UX in Education **40 Lernstunden**

User Experience verfolgt die zielgerichtete Gestaltung guter digitaler Produkte. Die Verschränkung der Teilbereichen Funktions-, Ästhetik und Erfahrungsdesign steht dabei im Mittelpunkt. Im Modul «UX in Education» werden Projekte aus dem Bildungsbereich verfolgt. Ziel dabei ist: wirksame Inhalte aus der Sicht der Studierenden entwickeln.

Design Thinking **16 Lernstunden**

Das Modul «Design Thinking» stellt den Nutzer in den Mittelpunkt. Die iterative Vorgehensweise fördert die Kreativität der Beteiligten. Die gemeinsam entwickelten Fragestellungen berücksichtigen Bedürfnisse und Motivationen von Menschen und haben das Ziel, Produkte unter den Aspekten Nutzen, Umsetzbarkeit sowie Marktfähigkeit zu konzipieren.

Mein Portfolio **16 Lernstunden**

Das Modul «Mein Portfolio» bietet den Studierenden die Möglichkeit, im letzten Semester eine eigene Portfolio-Website zu konzipieren und zu realisieren. Mit diesem Projekt entsteht ein Produkt, das einen Überblick der durchlaufenen Ausbildung und erworbene Kompetenzen für eine Stellensuche nach dem Studium aufzeigt.

Medien-/Technologiegeschichte I & II **48 Lernstunden**

Themen der Medien- und Technologiegeschichte werden vermittelt und in Kurzreferaten selbst erarbeitet, wie z.B. «Big Data im Konsumbereich», «KI» und «Smart Home», «Education Apps», «Influencer Marketing» und «Storytelling», aber auch historische Fragestellungen zur Entstehung technischer Medien wie Radio und Fernsehen, Computer und Internet. Darüber hinaus trainieren die Studierenden die wissenschaftliche Praxis des Argumentierens, Formulierens und Präsentierens.

Experimentelles Erzählen **40 Lernstunden**

Storytelling ist ein Schlüsselprinzip der Gestaltung digitaler Erlebnisse. Bedürfnisse gilt es zu verstehen und in eine narrative Struktur zu integrieren. Welche zentrale Botschaft vermittelt eine Anwendung? Welche Herausforderung soll sie lösen? Kreative Prozesse erfordern von den Studierenden mit Einfühlungsvermögen technische Möglichkeiten mit menschlichen Bedürfnissen zu verknüpfen.

Community Building **24 Lernstunden**

Eine aktiv gepflegte Community verhilft einem Start-up in der Anfangsphase zu erhöhter Sichtbarkeit und frühzeitiger Rückmeldung. Ein Netzwerk aktiver Fürsprecher und Botschafter kann den Weg zu strategischen Partnerschaften, Investitionen und Wachstumsmöglichkeiten ebnen.

Bildschirme und Fonts **8 Lernstunden**

Kreativität und Präzision beeinflussen Lesbarkeit und Ästhetik. Benutzererfahrungen sind geprägt davon wie Interaktionen organisiert sind und wie Nutzer geführt werden. Typografie wird in Benutzeroberflächen als Instrument eingesetzt für Barrierefreiheit, Lesbarkeit, Stimmung oder Markenbotschaft.

Lerngebiet: Kontext und Konzeption

YouTube: Inhalte und Kanäle **24 Lernstunden**

Die Expertise aus «Experimentelles Erzählen» und «Community Building» wird in diesem Modul vertieft. Die Studierenden erstellen Kommunikationsstrategie und Storyboard zur Produktion und Publikation eigener Videos.

Twitch: eSports **8 Lernstunden**

Community wird im Modul «eSports» erlebbar. Die Faszination dieses schnell wachsenden Phänomens wird aufgezeigt. Menschen kommen für Videospiele zusammen, engagieren sich und wetteifern für ihr Team. Die Communities erstrecken sich über Spieler, Fans, Kommentatoren und Organisatoren. Dieses Modul bringt Einblicke wie Leidenschaft und Technologie die Passion für Videospiele und Wettbewerb fördert.

Web: Tracking und Besucherprofile **16 Lernstunden**

Neben eingesetzten Technologien zur Gestaltung und Architektur von Webseiten laufen im Hintergrund den Nutzern unbekannte Prozesse. Dieses Modul zeigt auf wie Unternehmen sich ein Bild ihrer Webseiten-Besucher machen und welche Technologien sie zur Wiedererkennung anwenden. Ebenso lernen die Studierenden welche Methoden unlauter sind und wie User ihre Anonymität besser wahren könn(t)en.

Zukunft: Umgang mit der Ungewissheit **16 Lernstunden**

Wir haben im Bereich der digitalen Medien vor allem eine Aufgabe: ein zukunftsorientiertes Produkt zu erstellen und als solches zu verkaufen. Das kann nur gelingen, wenn wir uns in der Konzeption und im Visioning um eine mögliche Zukunft kümmern und mittels Techniken wie dem Zukunftsradar und den darauf erarbeiteten Paradigmen systematisch darauf vorbereiten. Change Management Prozesse sollen helfen, diese Ergebnisse in einen Produkt Rollout zu integrieren. Um das schwierig zu fassende Thema leichter im Zugang zu gestalten, werden wir am eigenen Beispiel eine Medienzukunft formulieren und daran die genannten Techniken durchspielen.

Emotional Intelligence **8 Lernstunden**

Der Fokus liegt darauf, den Studierenden ein Verständnis für ihre eigenen Emotionen sowie die Fähigkeit zu vermitteln, Emotionen bei anderen zu erkennen, zu verstehen und angemessen darauf zu reagieren. Vermittelt werden Techniken zur Selbstregulierung, Empathie, sozialen Kompetenz und Bewusstsein für zwischenmenschliche Beziehungen.

Internet – Rechte und Pflichten **8 Lernstunden**

Im weiten Feld von angewandter Kunst, Grafik und Medien stellen sich immer auch Fragen, wie man die eigenen Werke rechtlich schützen kann, und was zu beachten ist, wenn man Arbeiten von anderen verwenden will. Die analogen oder digitalen Kreationen können beispielsweise über das Urheberrecht, aber auch über Design- und Markenrecht geschützt werden. Es fragt sich dabei, unter welchen Voraussetzungen das geht und was genau die verschiedenen Schutzrechte jeweils abdecken. Will man die eigenen Kreationen im Markt verwerten, kann das mittels Verträgen abgewickelt werden.
Das Modul gibt einen Überblick über diese Schutzrechte und deren vertragliche Verwertung anhand von vielen Beispielen, auch von solchen der Studierenden selbst.

Lerngebiet: Kontext und Konzeption

Marketing I: Grundlagen **24 Lernstunden**

Die Studierenden lernen Märkte zu erkennen, abzugrenzen, zu definieren, zu analysieren und entsprechende Maßnahmen abzuleiten und umzusetzen. Sie kennen die relevanten Zielgruppen und sind in der Lage, daraus die wichtigsten Personas zu definieren und deren Mediennutzung zu ermitteln. Auf Basis der Marktgrößen können Marktpotenzialanalysen und Marketingziele abgeleitet werden. Ein Marketingkonzept mit Schwerpunkt Kommunikationskonzept kann praxisorientiert und selbständig recherchiert, analysiert und angewendet werden.

Marketing II: Meine Leistung **24 Lernstunden**

Die Entscheidung für eine selbstständige Tätigkeit als Interaction Designer mit einer Einzelfirma oder mittels Gründung einer juristischen Person (GmbH, AG) – allenfalls mit interessanten Geschäftspartnern - soll in allen Vor- und Nachteilen verstanden und wenn möglich angewandt werden. Dies erfolgt mittels Realisierung eines persönlichen Businessplanes oder eines realen Cases aus der Klasse mit taktischen, operativen und strategischen Zielsetzungen.

Medientheorie **24 Lernstunden**

Die Studierenden setzen sich mit der visuellen Rhetorik, den Axiomen der Kommunikation, verschiedenen Kommunikationsmodellen, dem Begriff der Interaktivität sowie dem Unterschied zwischen analogen und digitalen Medien auseinander. Sie lernen verschiedene Medienkonzepte kennen, z.B. Mediengeschichte als ›Chronik‹ der Entwicklung von Medientechniken oder Medien als technische Erweiterungen des Menschen. Die Lehrveranstaltung orientiert sich an konkreten Prozessen der Textanalyse, der Diskussion im Plenum und der Bewertung medialer Unterschiede.

E-Mail Marketing **8 Lernstunden**

Das Modul ermöglicht den Teilnehmenden Einblicke in das E-Mail-Marketing zu erlangen. Sie erwerben die Fähigkeiten, um erfolgreich E-Mail-Kampagnen zu planen, durchzuführen und auszuwerten. Dabei werden Schlüsselelemente von Werbemails erleuchtet, Unterschiede zwischen linearen und verhaltensbasierten E-Mail-Kampagnen aufgezeigt und die Anwendung von Metriken für die Erfolgsmessung erläutert. Der Erfolg von E-Mail-Marketing-Strecken basiert auf Relevanz und Personalisierung, was anhand von Praxisbeispielen unterstrichen wird.

Vom Platzhalter zur Geschichte **24 Lernstunden**

Geschichten erzählen heisst erfinden. Mit Geschichten lassen sich auf elegante Art Wissen und Gefühle gleichzeitig vermitteln. Im Kurs stehen die Bausteine Figurengestaltung, Dialog, Perspektive und Dramaturgie im Fokus. Wichtig sind dabei auch der Ton, das Tempo, Sinnlichkeit und Tiefe. Und natürlich auch auf die Idee.

Thesis – Einführung & Themenfindung **24 Lernstunden**

Vor der Thesis werden die Studierenden nochmals in die Methodik des schriftlichen Arbeitens eingeführt und bei der Suche nach einem geeigneten Thema begleitet. Reflexion über mögliche Strategien zeichnen dieses Modul aus und bringen Klarheit für die nachfolgende selbständige Arbeit.

Lerngebiet: Kontext und Konzeption

Kommunizieren und Präsentieren **24 Lernstunden**

Kommunikation ist in der Gestaltung zentral. Ebenso ist die Präsentation der eigenen Arbeit und Fähigkeiten ein Schlüsselfaktor. Die Studierenden reflektieren ihre Stärken und entwickeln Kommunikationsstrategien für Bewerbungsgespräche oder Projektpitches.

Ausstellung: Diplome **4 Lernstunden**

Zum Abschluss des Studiums stellen die Studierenden ihre Diplomarbeiten aus. Die Ausstellung erlaubt es, Interessierten Einblicke in die Ergebnisse des Lehrganges zu gewinnen.

Ausstellungsdesign für Digitales **24 Lernstunden**

Die Ausstellung der Diplomarbeiten wird von den Studierenden konzipiert und realisiert. Ausgestellt werden interaktive Produkte. Ein besonderes Augenmerk wird auf die Erlebbarkeit der Abschlussarbeiten gelegt. Informationen zum Arbeitsprozess sollen neben der Interaktion mit den Ergebnissen ebenso vermittelt werden.

Ausstellung: Aufbau **4 Lernstunden**

Die Studierenden realisieren nach der Diplomprüfung eine Ausstellung der Arbeiten.
Es wird eine Ausstellungskonzept erarbeitet und umgesetzt. Der Ausstellungsaufbau erfolgt nach erarbeiteten Konzept.

Lerngebiet: Realisation und Controlling

Was kostet meine Stunde? **16 Lernstunden**

Potenzielle Produktideen werden identifiziert und evaluiert. Die Marktfähigkeit sowie Rentabilität werden bewertet und kalkuliert. Den Teilnehmenden wird das notwendige Rüstzeug vermittelt, um die finanziellen Aspekte eines Startups zu verstehen und fundierte Entscheidungen bezüglich Kostenstrukturen, Preissetzung und Produktentwicklung zu treffen.

Color Management **4 Lernstunden**

Das Modul bietet den Studierenden ein tiefgehendes Verständnis für die Bedeutung von Farben im digitalen Design sowie deren konsistente und präzise Darstellung auf verschiedenen Bildschirmen und Medien.

Projektplanung **20 Lernstunden**

Vermittelt werden grundlegende Techniken für die effektive Planung, Organisation und Steuerung von Projekten. Studierende erfahren theoretische und praktische Aspekte des Projektmanagements, inklusive Anforderungsidentifikation, Ressourcenallokation, Zeitmanagement und Risikobewältigung in einem praxisnahen Projekt.

Agiles Arbeiten **32 Lernstunden**

«Agiles Arbeiten» fördert die Entwicklung von Fähigkeiten zur effektiven Kommunikation, Teamarbeit und Problemlösung in agilen Umgebungen. Die Studierenden werden ermutigt, ein agiles Mindset zu übernehmen, das kontinuierliche Verbesserung und Innovation unterstützt.

Unternehmensziele **16 Lernstunden**

Verknüpft mit «Was kostet meine Stunde?» wird in diesem Modul Kostenkalkulation und strategische Ausrichtung vermittelt. Im Fokus steht die Ausarbeitung klar definierter Unternehmensziele. Kostenkontrolle und langfristigen Unternehmensvisionen werden strategisch verknüpft.

Lerngebiet: Realisation und Controlling

Onlinewerbung und Analyse **16 Lernstunden**

Das Modul vermittelt die Planung, Umsetzung und Bewertung von digitalen Werbekampagnen. Die Analyse beinhaltet Indikatoren wie Klickrate und Conversion-Rate. Mittels Versuchen werden verschiedene Strategien getestet sowie entsprechende Anpassungen auf den Ergebnissen basierend vorgenommen, um die Kampagnenleistung zu verbessern.

Ressourcenplanung **24 Lernstunden**

Vermittelt wird wie die Ressourcen Zeit, Personal, Werkzeuge und finanzielle Mittel strategisch geplant, verwaltet und zugewiesen werden. Ressourcen richtig einschätzen, realistische Zeitpläne erstellen, die den Anforderungen von Interaktionsdesignprojekten gerecht werden. Dabei spielen agile Methoden und Projektmanagementtools eine bedeutende Rolle.

Die Power (m)einer Marke **24 Lernstunden**

«Was würde es bedeuten, wenn Dein Unternehmen so erfolgreich wäre wie ein Rockstar und tausende von begeisterten Fans hätte?» Mit dem «Rockstar-Prinzip» lernen Studierende, wie es geht. Was Rockstars erfolgreich macht, funktioniert auch für Unternehmen.

Tag der Schrift **3 Tage à 8 Lernstunden**

www.tagderschrift.org

Thesis (selbständige Arbeit) **32 Lernstunden**

Die Thesis dient als theoretischer Leistungsnachweis und ist ausschlaggebend für die Zulassung zur Diplomarbeit sowie für die Abschlussnote der gesamten Ausbildung. Die Studierenden definieren und bearbeiten ein selbst gewähltes Schwerpunktthema. Dabei wenden sie wissenschaftliche Methoden an und beleuchten eine zentrale Fragestellung. Mit dem Aufbau theoretischer Arbeiten sind sie vertraut und kennen die Anforderungen an deren Gliederung. Die Arbeit wird durch ein Mentorat begleitet.

Diplom (selbständige Arbeit) **64 Lernstunden**

Im letzten Semester erarbeiten die Studierenden eine Diplomarbeit. Sie wählen dazu ein Interessengebiet und entwickeln eine eigenständige Arbeit.

Einschlägige Berufe aus dem Rahmenlehrplan

Für den Studiengang HF Interaction Design mit Rahmenlehrplan «Kommunikationsdesign» gelten die nachstehenden beruflichen Grundbildungen mit eidgenössischem Fähigkeitszeugnis EFZ als einschlägig. Enthalten sind in dieser Liste die aktuellen Berufsbezeichnungen.

- Architekturmodellbauer/in
- Florist/in
- Fotograf/in
- Fotomedienfachmann/Fotomedienfachfrau
- Gestalter/in Werbetechnik
- Grafiker/in
- Informatiker/in
- Interactive Media Designer/in
- Kauffrau/Kaufmann
- Mediamatiker/in
- Medientechnologe/Medientechnologin
- Polydesigner/in 3D
- Polygraf/in
- Raumausstatter/in
- Schreiner/in
- Theatermaler/in
- Verpackungstechnolge/Verpackungstechnologin
- Wohntextilgestalter/in

Bewerber/innen ohne einschlägige Vorbildung haben die Möglichkeit «Sur Dossier» aufgenommen zu werden und durchlaufen ein erweitertes Aufnahmeverfahren, bestehend aus einer Hausaufgabe und einem Aufnahmegespräch.