



Schule für Gestaltung Zürich

Höhere Fachschule

Interaction Design HF

**für den Abschluss dipl. Kommunikationsdesignerin HF/
Diplomierte Kommunikationsdesignerin HF/
Diplomierter Kommunikationsdesigner HF**

Informationen zum Studiengang

Version vom 12. Januar 2026

Schule für Gestaltung Zürich

Ausstellungsstrasse 104

8090 Zürich

Telefon 044 446 97 77

weiterbildung@sfgz.ch

www.sfgz.ch

ISO21001

Studiengang Interaction Design HF

Berufsbegleitende Weiterbildung zur diplomierten Kommunikationsdesignerin HF, zum diplomierten Kommunikationsdesigner HF mit Schwerpunkt Interaction Design.

Bildungsgänge der höheren Fachschule im Bereich Interaction Design vermitteln konzeptionelle, gestalterische und technologische Kompetenzen auf hohem Niveau. Der Studiengang befähigt dazu, interaktive Systeme, Anwendungen und digitale Räume ausgehend von Anforderungen, Nutzerbedürfnissen oder eigenen Ideen systematisch zu entwickeln und umzusetzen. Die Inhalte orientieren sich an aktuellen Entwicklungen in Design, Technologie und Digitalisierung und fördern methodisches, nutzerzentriertes und vernetztes Denken. Parallel zum Studium wird im Umfang von 50–60 % im jeweiligen oder einem verwandten Berufsfeld gearbeitet.

Zielsetzung und Arbeitsfeld

«Dipl. Kommunikationsdesignerinnen und Kommunikationsdesigner HF mit Schwerpunkt Interaction Design gestalten interaktive und digitale Lösungen, die funktional, intuitiv und marktfähig sind. Sie arbeiten mit medienübergreifenden Konzepten und entwickeln Benutzeroberflächen, Applikationen, Webseiten, interaktive Räume, audiovisuelle Systeme oder zukünftige digitale Medienformate.»¹ Dabei berücksichtigen sie ergonomische, technologische, gestalterische sowie gesellschaftliche Rahmenbedingungen und richten ihre Arbeit konsequent an den Bedürfnissen der Zielgruppen aus.

Interaction Designerinnen und Interaction Designer HF arbeiten in Agenturen, Unternehmen, kulturellen Institutionen oder freiberuflich. Sie sind in interdisziplinäre Projektteams eingebunden oder übernehmen die selbständige Bearbeitung von Aufträgen – häufig in Zusammenarbeit mit Fachleuten aus den Bereichen Programmierung, Marketing, Projektmanagement, Audio, Video oder Raumgestaltung. Kritisches Denken, Kommunikationsfähigkeit und methodisches Vorgehen ermöglichen ihnen die Bearbeitung komplexer Aufgabenstellungen im Dialog mit Auftraggebenden.

Unterrichts- und Arbeitsformen

Der Studiengang ist projektorientiert aufgebaut und fördert Gestaltungs-, Konzeptions- und Umsetzungskompetenzen. Die Studierenden arbeiten begleitet, aber selbständig, an praxisnahen Projekten – einzeln oder in Gruppen. Der gestalterische Prozess umfasst Recherche, Analyse, Entwurf, Prototyping, Umsetzung und professionelle Präsentation der Ergebnisse und verläuft iterativ. Individuelle Schwerpunkte können gesetzt und der eigene Lernprozess aktiv mitgestaltet werden.

Projektwochen, Ausstellungsbesuche, Tagungen mit externen Referierenden sowie die eigene Berufstätigkeit unterstützen den Transfer von der Schule in die Praxis. Die Lernziele orientieren sich an aktuellen Arbeitsprozessen und fördern sowohl die technische und gestalterische Umsetzung als auch die Reflexion der eigenen Arbeit und die kontinuierliche Weiterentwicklung im sich wandelnden digitalen Umfeld.

¹ Rahmenlehrplan für Bildungsgänge der HF «Kommunikationsdesign», 15. Oktober 2022.

Zielgruppe

Das Studium HF Interaction Design richtet sich an Berufsleute mit EFZ aus gestalterischen oder digitalen Berufsfeldern, die sich im Bereich nutzerzentrierter Gestaltung, Interaktion und digitaler Konzeption spezialisieren wollen.

Auch Personen aus anderen Berufen, die über fundierte berufliche Praxis im gestalterisch-digitalen Umfeld verfügen, können über ein «Sur-Dossier»-Verfahren aufgenommen werden.

Eidgenössisch anerkanntes Diplom

Der eidgenössisch geschützte Titel «Dipl. Kommunikationsdesignerin / dipl. Kommunikationsdesigner HF» wird bei erfolgreichem Bestehen der Diplompprüfung erteilt.

Die Diplompprüfung besteht aus einer schriftlichen Arbeit am Ende des 5. Semesters sowie einer praxisorientierten Diplomarbeit im 6. Semester.

Dauer Studiengang und Unterrichtszeiten

Der Start des nächsten Studiengangs ist auf der Website der SfGZ publiziert. Der berufsbegleitende Studiengang dauert sechs Semester. Der Unterricht im Umfang von 16 Lektionen pro Woche findet am Freitag und Samstag tagsüber statt.

Zeitaufwand während der Ausbildung und berufliche Praxis

Zur Erlangung des Diploms ist neben dem Schulunterricht von total 1612 Lernstunden, der nachgewiesenen Berufstätigkeit im Bereich Kommunikationsdesign von 50%, ein zusätzlicher Zeitaufwand für Arbeiten im Selbststudium von ein bis zwei Tagen erforderlich.

Kompetenznachweis Fremdsprachen

Für den Erhalt des HF-Diploms ist ein Fremdsprachennachweis in Englisch oder einer weiteren Landessprache auf Niveau B1 erforderlich. Der Nachweis ist nicht Bestandteil des Studiums und muss in Eigenverantwortung bis zur Zulassung ans Diplom erbracht werden.

Die Studierenden sind frei in der Wahl der Institution, welche ihre Fremdsprachkompetenz auf Niveau B1 attestiert.

Ausbildungskosten und Arbeitsmaterial

Die durch den/die Studierende/n selbst zu tragenden Ausbildungskosten sind auf der Webseite der Schule für Gestaltung Zürich publiziert. Diese Kostenangaben gelten für Studierende mit Wohnsitz in der Schweiz oder im Fürstentum Liechtenstein nach Anrechnung der Semester-Beiträge gemäss «Interkantonale Vereinbarung über Beiträge an Bildungsgänge der höheren Fachschulen ([HFSV](#))», welche durch den zahlungspflichtigen Kanton direkt an die Schule erfolgt.

In den Ausbildungskosten sind enthalten: Unterrichtsdokumentationen, Verbrauchsmaterial für praktische Anwendungen, Diplomprüfung.

Literatur-, Exkursions- und Reisekosten gehen zu Lasten der Studierenden.

Persönlicher Laptop

Zu Studienbeginn muss jede/jeder Studierende im Besitz eines eigenen Laptops sein, welcher für den Unterricht benötigt wird. Die Adobe Creative Cloud, Figma, Microsoft 365 und der Zugang zum Schriftenportal von Monotype wird während der Ausbildungszeit kostenlos durch die Schule zur Verfügung gestellt.

Informationsveranstaltungen

Weitere Auskünfte über den Studiengang Visuelle Gestaltung HF erhalten Sie an einem der Informationsabende, die auf der Website der Schule für Gestaltung Zürich publiziert sind.

Studiengangleitung

Der Studiengang HF Interaction Design wird von [Alessandro Di Stefano](#) geleitet.

Aufnahmeverfahren

Eignungsabklärung für Interessierte mit EFZ aus einschlägigen Berufen

Die Eignung für den Studiengang wird bei Interessierten aus einschlägigen Berufen anhand des gestalterischen Portfolios und eines Gesprächs geprüft. Weil die Liste der einschlägigen Berufe weit gefasst ist, kommt dem Portfolio grosse Bedeutung zu.

Die Liste der einschlägigen beruflichen Grundbildung mit EFZ aus dem Rahmenlehrplan umfasst folgende Berufe:

- Architekturmodellbauerin, Architekturmodellbauer
- Floristin, Florist
- Fotografin, Fotograf
- Fotomedienfachfrau, Fotomedienfachmann
- Gestalterin Werbetechnik, Gestalter Werbetechnik
- Grafikerin, Grafiker
- Informatikerin, Informatiker
- Interactive Media Designerin, Interactive Media Designer
- Kauffrau, Kaufmann
- Malerin, Maler
- Mediamatikerin, Mediamatiker
- Medientechnologin, Medientechnologe
- Mikrozeichnerin, Mikrozeichner
- Polydesignerin 3D, Polydesigner 3D
- Polygräfin, Polygraf
- Raumausstatterin, Raumausstatter
- Schreinerin, Schreiner
- Textiltechnologin, Textiltechnologe
- Theatermalerin, Theatermaler
- Verpackungstechnologin, Verpackungstechnologe
- Wohntextilgestalterin, Wohntextilgestalter
- Zeichnerin, Zeichner

Aufnahme «Sur Dossier»

Die Eignungsprüfung «Sur Dossier» für den Studiengang für Interessierte aus nicht einschlägigen Berufen beinhaltet zusätzlich zum gestalterischen Portfolio und einem Gespräch eine Hausaufgabe. Die Hausaufgabe umfasst eine gestalterische Arbeit zu einem vorgegebenen Thema.

Für Interessierte aus nicht einschlägigen Berufen, wird praktische Erfahrung im Berufsfeld Kommunikationsdesign vorausgesetzt und/oder der Besuch eines gestalterischen Vorkurses empfohlen. Grundlagenkenntnisse in Layout-, Bildbearbeitungs- und Illustrationsprogrammen werden vorausgesetzt.

Anmeldung, Unterlagen und Ablauf

Online-Anmeldung

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

Erforderliche Anmeldeunterlagen

- EFZ Berufsausbildung, Zeugnisse, Diplome, etc.
- Lebenslauf
- Portfolio analog oder digital (digital per Datentransferplattform an weiterbildung@sfgz.ch)
- Bewerber/innen ohne einschlägiges EFZ erhalten eine Hausaufgabe, die innerhalb von drei Wochen eingereicht werden muss.

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.

Eignungsgespräch

Nach Eingang aller erforderlichen Unterlagen beurteilt ein Aufnahmegremium das Potenzial für den Studiengang und wählt die Kandidatinnen/Kandidaten aus, die zum Eignungsgespräch eingeladen werden. Das Eignungsgespräch umfasst die Präsentation des Portfolios und einen persönlichen Austausch zum Portfolio, zur beruflichen Ausgangslage und Perspektive und weiteren Aspekten der Ausbildung. Das Aufnahmegremium entscheidet über die Aufnahme. Bei Personen ohne einschlägiges EFZ findet zusätzlich die Präsentation der Hausaufgabe und ein Austausch dazu statt.

Die Präsentation wird mit den eingereichten Unterlagen durchgeführt, es ist keine weitere Aufbereitung nötig.

Ablauf und Fristen

1. Einreichung der Online-Anmeldung mit den erforderlichen Unterlagen.
2. Bei nicht einschlägigem Berufsabschluss: Versand der gestalterischen Hausaufgabe: mit dreiwöchiger Bearbeitungsfrist.
3. Einladung zum Eignungsgespräch oder Absage.
4. Eignungsgespräch innerhalb von einem Monat nach der Einladung.
5. Information über das Ergebnis des Aufnahmeverfahrens innerhalb von zwei Wochen

Die Aufnahmeverfahren finden fortlaufend statt. Die SfGZ terminiert die Eignungsgespräche abhängig vom Eingang der Anmeldungen gruppenweise.

Aufnahmegremium

Das Aufnahmegremium besteht aus der Leitung des Studiengangs und einer weiteren Person mit Branchenexpertise.

Kosten

Für das Aufnahmeverfahren werden CHF 200.– verrechnet. Die Rechnungsstellung erfolgt nach der Anmeldung.

Auskünfte

Bei weiteren Fragen zum Studiengang wenden Sie sich an:

Schule für Gestaltung Zürich

Frau Yvonne Koppitsch, Office Weiterbildung

Ausstellungsstrasse 104, 8090 Zürich

Telefon direkt 044 446 97 73

weiterbildung@sfgz.ch

Lektionentafel mit Lerngebieten und Modulen

Änderungen vorbehalten

		1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester	6. Semester	Total	Angeleitetes Selbststudium
Design und Interaktion	LAB	16	12	28	48			104	26
Design und Interaktion	Case Study	8	8	8	8	8	8	48	
Design und Interaktion	Games I, II und III	32			40	24		96	36
Design und Interaktion	Interaktion mit DIY Hardware	16	16					32	
Design und Interaktion	Einführung Webtechnologien	64						64	16
Design und Interaktion	Virtual Reality I & II	16					36	52	14
Design und Interaktion	Alternate und Design	16						16	6
Design und Interaktion	Typografische Systeme	16						16	6
Design und Interaktion	Corporate Design		24					24	6
Design und Interaktion	Infografik		28					28	8
Design und Interaktion	Font Design		24					24	8
Design und Interaktion	Human-centered Design			44				44	16
Design und Interaktion	User Interfaces			24				24	12
Design und Interaktion	Code und Design			36				36	12
Design und Interaktion	Editorial Design			24				24	6
Design und Interaktion	3D im Browser			28				28	8
Design und Interaktion	LAB Carte Blanche (3D Modellierung)			16				16	4
Design und Interaktion	Motion Design			32				32	8
Design und Interaktion	Das Wesen der Bedienung				48			48	16
Design und Interaktion	Design und Accessibility					28		28	8
Design und Interaktion	Responsive Design					40		40	12
Design und Interaktion	Code • Design • Experiment					32		32	8
Design und Interaktion	UX in Education					40		40	12
Design und Interaktion	Design Thinking	16						16	4
Design und Interaktion	Mein Portfolio						16	16	24
Kontext und Konzeption	LAB 5. Semester					20		20	6
Kontext und Konzeption	Medien-/Technologieggeschichte	24	24					48	16
Kontext und Konzeption	Experimentelles Erzählen	40						40	6
Kontext und Konzeption	Community Building	24						24	6
Kontext und Konzeption	Bildschirme und Fonts		8					8	
Kontext und Konzeption	YouTube: Inhalte und Kanäle		24					24	8
Kontext und Konzeption	Twitch: eSports		8					8	
Kontext und Konzeption	Web: Tracking und Besucherprofile		16					16	4
Kontext und Konzeption	Tangible AI				32			32	6
Kontext und Konzeption	Zukunft: Umgang mit der Ungewissheit		16					16	4
Kontext und Konzeption	Emotional Intelligence			8				8	
Kontext und Konzeption	Internet – Rechte und Pflichten			8				8	
Kontext und Konzeption	Marketing Grundlagen			24				24	8
Kontext und Konzeption	Marketing: Meine Leistung				24			24	8
Kontext und Konzeption	Medientheorie				24			24	8
Kontext und Konzeption	E-Mail Marketing			8				8	
Kontext und Konzeption	Vom Platzhalter zur Geschichte				24			24	8
Kontext und Konzeption	Thesis: Einführung und Themenfindung					24		24	6
Kontext und Konzeption	Kommunizieren und Präsentieren						24	24	6
Realisation und Controlling	LAB 6. Semester						32	32	6
Realisation und Controlling	Was kostet meine Stunde?	16						16	4
Realisation und Controlling	Color Management		4					4	
Realisation und Controlling	Projektplanung		20					20	4
Realisation und Controlling	Agiles Arbeiten		32					32	8
Realisation und Controlling	Unternehmensziele			16				16	4
Realisation und Controlling	Onlinewerbung und Analyse				16			16	4
Realisation und Controlling	Die Power (m)einer Marke					24		24	8
	Tag der Schrift		8		8		8	24	
	Thesis (selbständige Arbeit)					32		32	
	Diplom (selbständige Arbeit)						64	64	
	Total Design und Interaktion	200	112	240	144	172	60	928	276
	Total Kontext und Konzeption	88	96	48	104	44	24	404	100
	Total Realisation und Controlling	16	56	16	16	24	32	160	38
	Total Lektionen	304	272	304	272	272	188	1612	414

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 ein 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 Master (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 und 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 Gestaltungslösungen.

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 Teilbereiche 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-/Technologieggeschichte I und II

48 Lernstunden

Themen der Medien- und Technologieggeschichte 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 können(t)en.

Tangible AI: Strukturierter Einsatz künstlicher Intelligenz

32 Lernstunden

Das Modul «Tangible AI» befähigt die Studierenden, künstliche Intelligenz gezielt und reflektiert als Werkzeug im Designprozess einzusetzen. Im Fokus steht der strukturierte Umgang mit LLMs und agentenbasierten Systemen jenseits einer rein experimentellen Nutzung. Durch die Analyse bestehender Tools, strukturiertes Prompting sowie SCRUM-orientierte Sprints entwickeln die Studierenden ein methodisches Verständnis für den sinnvollen Einsatz von AI. Ziel ist es, Werkzeuge klar einzugrenzen, zu optimieren und produktiv für die Gestaltung eines konkreten Beispielprodukts einzusetzen, ohne den Designprozess durch ungerichtete oder mediokre Ergebnisse zu überlagern.

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 Roll-out 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.

Lerngebiet: Kontext und Konzeption

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.

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 Einzel-firma 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 Schlüsselemente 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.

Lerngebiet: Kontext und Konzeption

Thesis – Einführung und 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.

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.

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.

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.

Abschliessendes Qualifikationsverfahren

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 Lernstundenwww.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.

Diplomnote

Semester 1–6

Die Diplomnote setzt sich aus der Beurteilung der praktischen Diplomarbeit, der theoretischen Diplomarbeit und der Erfahrungsnote zusammen.

Prüfungskommission

Das Qualifikationsverfahren wird durch die Prüfungskommission überwacht und erwahrt. Die Prüfungskommission besteht aus der Studiengangsleitung sowie schulinternen und externen Fachleuten.

Voraussetzung für die Diplomierung

- Der Nachweis des Beherrschens einer zweiten Landessprache oder Englisch auf Niveau B1
- Nachweis der Berufspraxis von mindestens 50 % in allen sechs Semestern.