



Schule für Gestaltung Zürich

Höhere Fachschule Gestaltung und Kunst

Interaction Design HF

Ausbildungsgang August 2019–Juli 2022

(im eidgenössischen Anerkennungsverfahren durch das SBF)

**für den Abschluss diplomierte Gestalterin HF/
diplomierter Gestalter HF,
Fachrichtung Kommunikationsdesign,
Vertiefung Interaction Design**

Informationsbroschüre

Version vom 24.05.2018

Schule für Gestaltung Zürich

Ausstellungsstrasse 104

8090 Zürich

Telefon +41 44 4469777

weiterbildung@sfgz.ch

www.sfgz.ch

ISO29990

Bildungsgang Interaction Design HF

Berufsbegleitende Weiterbildung zur diplomierten Gestalterin HF / zum diplomierten Gestalter HF
Fachrichtung Kommunikationsdesign mit Vertiefung Interaction Design

Information zur Höheren Fachschule Gestaltung und Kunst an der SfGZ

An der Schule für Gestaltung Zürich werden vier Lehrgänge der höheren Fachschule Gestaltung und Kunst angeboten:

- Lehrgang Fotografie HF für den Abschluss dipl. Gestalter/-in HF, Fachrichtung Kommunikationsdesign mit Vertiefung Fotografie (im Anerkennungsverfahren)
- Lehrgang Interaction Design HF für den Abschluss dipl. Gestalter/-in HF, Fachrichtung Kommunikationsdesign mit Vertiefung Interaction Design (im Anerkennungsverfahren)
- Lehrgang Produktdesign HF für den Abschluss dipl. Gestalter/-in HF, Fachrichtung Produktdesign (im Anerkennungsverfahren)
- Lehrgang Visuelle Gestaltung HF für den Abschluss dipl. Gestalter/-in HF, Fachrichtung Kommunikationsdesign mit Vertiefung Visuelle Gestaltung (seit 2015 vom SBFI akkreditiert)

Die Schule für Gestaltung Zürich verfügt seit 2015 über die Anerkennung als höhere Fachschule Gestaltung und Kunst, Fachrichtung Kommunikationsdesign in der Vertiefungsrichtung visuelle Gestaltung HF; für die Vertiefungsrichtung Interaction Design HF befindet sie sich im eidgenössischen Anerkennungsverfahren

Interaction Design HF: Zielsetzung, Berufsbild und Arbeitsfeld

Interaction Designer/-innen HF bewegen sich im Kontext von Design und Technologie, von Anwender und Computer. Die sich immerwährend weiter entwickelnde Medienlandschaft verlangt nach ausgewiesenen Fachkräften, die Information und Form in Verbindung mit adäquater und zeitgemässer Technologie konzipieren, gestalten, entwickeln und umsetzen können – und sich auch bewusst sind, zu welchem Zeitpunkt und in welcher Form sie Arbeiten mit Spezialisten weiterbearbeiten müssen.

Die intensive und vertiefte Auseinandersetzung mit den Themen gestalterischer/technischer Allgemeinbildung, Konzeption und Crossmedia, Design, Interaktion, Technologie, Marketing, Management und Controlling widerspiegeln das ganze Spektrum der Arbeitswelt im Interaction Design.

Bildungsgang Interaction Design HF an der SfGZ

Der berufsbegleitende Lehrgang dauert sechs Semester vom 23.08.2019 bis Juli 2022. Der Unterricht findet wöchentlich am Freitag und Samstag 8.15 bis 16.45 Uhr statt. Neben zwei Unterrichtstagen pro Woche über sechs Semester und der Berufspaxis von mindestens 50% hat die/der Studierende mit wöchentlich ca. einem Arbeitstag Selbststudium zu rechnen. Einmal jährlich muss ein Arbeitsnachweis über die Berufstätigkeit im Bereich der visuellen Kommunikation im Umfang von mindestens 50 Prozent erbracht werden.

Um das Verbinden von Theorie und Praxis sowie von Design und Technologie entsprechend exemplarisch im Rahmen von Projektaufgaben und anhand von wirtschaftsorientierten Arbeitsprozessen angewandt zu ermöglichen, arbeiten die Studierenden immer wieder in den hausinternen Labs und werden hierbei dozentenseitig unterstützt. Mit der Teilnahme an Ausstellungsbesuchen, Tagungen mit externen Referentinnen und Referenten und im Rahmen der eigenen Berufstätigkeit findet der wichtige Transfer von der Schule zur Praxis und Öffentlichkeit statt.

Die berufsbegleitende Weiterbildung wird nach drei Jahren mit einer Diplomprüfung abgeschlossen. Der erste Bildungsgang Interaction Design HF, Ausbildungsgang 2017–2020, befindet sich im eidgenössischen Anerkennungsverfahren.

Zielgruppe/Zulassungsbedingungen

Zum Aufnahmeverfahren werden zugelassen:

- Erfolgreiche Absolventinnen und Absolventen einer gestalterischen Berufslehre, z.B. Grafik, Polydesign 3D, Polygrafie, Mediamatik, Fotografie, Gestaltung Werbetechnik.

oder

- Lehrabschluss EFZ in einem anderen Beruf und mindestens eine zweijährige Berufspraxis im gestalterischen/technischen Bereich.

oder

- Maturitäts- bzw. Mittelschulabschluss und mindestens eine zweijährige Berufspraxis im gestalterischen/technischen Bereich.
- Während der Ausbildung eine Berufstätigkeit von mindestens 50% im Bereich Kommunikationsdesign nachgewiesen werden

Aufnahmeverfahren/Anmeldung

Das Aufnahmeverfahren ist dreiteilig und besteht aus der Anmeldedokumentation mit einem Portfolio, das die persönlichen Kompetenzen im gestalterischen und/oder technischen Bereich nachweist, einer gestalterisch/technischen Hausaufgabe und einem Zulassungsgespräch.

Die Bewertung der Anmeldedokumentation, der Hausaufgabe und des Portfolios ist Grundlage für die Einladung zum Zulassungsgespräch. Die erfolgreichen Kandidatinnen und Kandidaten werden zum Zulassungsgespräch eingeladen, welches die Präsentation der Hausaufgabe und ein persönliches Eignungsgespräch vor dem Expertengremium beinhaltet.

Die Beurteilungen und Bewertungen werden durch ein Expertengremium bestehend aus Studienleitung, Dozierenden und Expertinnen/Experten vorgenommen.

Das Portfolio beinhaltet eine Auswahl eigener Arbeiten, welche die persönlichen gestalterischen und/oder technischen Kompetenzen in digitaler und/oder analoger Form aufzeigt und möglichst viele Bereiche der visuellen Kommunikation und/oder Mediendienstleistung umfasst (z.B. Web-Design, 3D-Gestaltungen, Apps, interaktive PDF, Typografie, Zeichnungen, Illustrationen, generelle grafische Arbeiten usw.). Es dokumentiert professionelle Kenntnisse aus dem Bereich der visuellen Kommunikation und stellt Arbeiten aus der Berufspraxis z.B. in der Atelier-/Agenturtätigkeit oder in der Mediendienstleistung vor. Die Kandidatin/der Kandidat ist nachweislich als Urheberin/Urheber bzw. Autorin/Autor der eingereichten Arbeiten.

Termine Aufnahmeverfahren

1. Einreichung der Anmeldeunterlagen und des Portfolios bis 15.03.2019.
2. Zulassungsprüfung
Bekanntgabe der gestalterischen/technischen Hausaufgabe: 22.03.2019
Abgabetermin Hausaufgabe: 12.04.2019
3. Präsentation Hausaufgabe vor Expertengremium und Aufnahmegespräch: Anfang Mai 2019

Höhere Fachschule, eidgenössisches Diplom

Das eidgenössische Diplom «Dipl. Gestalterin / dipl. Gestalter HF Fachrichtung Kommunikationsdesign mit Vertiefung Interaction Design» (geschützter Titel) wird bei erfolgreichem Bestehen der Diplomprüfung erteilt.

Die Diplomprüfung besteht aus einer schriftlichen Arbeit (Thesis) am Ende des 5. Semesters sowie der Diplomarbeit im 6. Semester. Zur Prüfung zugelassen wird, wer die Qualifikationsvorgaben, siehe Promotionsordnung, erfüllt.

Der Lehrgang 2017–2020 befindet sich im eidgenössischen Anerkennungsverfahren.

Zeitaufwand während der Ausbildung und berufliche Praxis

Der Zeitaufwand für die ganze Ausbildung umfasst den begleiteten Schulunterricht von total 1700 Lernstunden und die nachgewiesene Berufspraxis sowie das Selbststudium/Eigenregie von total 1900 Lernstunden.

Berufspraxis

Für das eidgenössische Diplom muss eine Berufspraxis im Bereich Kommunikationsdesign von mindestens 50% während sechs Semestern nachgewiesen werden. Zum Ende jedes Ausbildungsjahres hat die/der Studierende den Nachweis von seinem Arbeitgeber zu erbringen. Die Prüfungskommission prüft im Rahmen der Promotion die Anerkennung der Berufspraxis während dem Studium.

Selbststudium

Neben den Unterrichtstagen über 6 Semester und der Berufspraxis hat der Studierende während den 3 Jahren bis zur Diplomprüfung mit wöchentlich ca. einem Tag Selbststudium zu rechnen. Das Selbststudium wird nicht von den Dozenten der SfGZ begleitet.

Semesterzeugnisse und Promotion

Jedes Semester schliesst mit einem Semesterzeugnis ab. Genaue Angaben zu den Promotionsbedingungen werden in der Promotionsordnung geregelt. Zur Erreichung der Promotion wird eine Unterrichtspräsenz von mindestens 80% erwartet

Persönlicher Laptop

Zu Lehrgangsbeginn muss jede/jeder Studierende im Besitz eines eigenen Laptops sein, welcher für den Unterricht benötigt wird. Die Adobe-Software wird den Teilnehmenden während der Ausbildungszeit kostenlos durch die Schule zur Verfügung gestellt.

Jeweils zu Schuljahresbeginn können Studierende unserer Schule von Spezialangeboten für Apple Mac Books zu vergünstigten Konditionen profitieren.

Informationsveranstaltungen

Weitere Auskünfte zum Bildungsgang erhalten Interessierte an einem der Informationsabende:

Termin: Dienstag, 4. Dezember 2018 um 18.30 Uhr

Ort: Schule für Gestaltung Zürich, Ausstellungsstrasse 104, 8005 Zürich

Auskünfte

Bei weiteren Fragen zum Lehrgang:

Schule für Gestaltung Zürich

Frau Yvonne Koppitsch, Sekretariat Weiterbildung

Ausstellungsstrasse 104, 8090 Zürich

Telefon +41 44 446 97 73

weiterbildung@sfgz.ch

Wichtige Daten

| | | | | | | | | | |
|--|---|--------------------------------------|------------|--|------------|--|-------------------|---|--------------------|
| Schulort | Schule für Gestaltung Zürich Schulhaus Limmatplatz, Ausstellungsstrasse 104, 8005 Zürich | | | | | | | | |
| Dauer/Unterricht | 23.08.2019 bis 16.07.2022 2 Schultage pro Woche: Jeweils Freitag und Samstag 08.15–16.45 Uhr | | | | | | | | |
| Anmeldeschluss/ Termine Aufnahme- verfahren | Anmeldeschluss inkl. Abgabe Portfolio: 15.03.2019 Bekanntgabe Hausaufgabe: 22.03.2019 Abgabe Hausaufgabe: 12.04.2019 Zulassungsgespräche: Anfang Mai 2019 | | | | | | | | |
| Ausbildungskosten | <p>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), welche durch den zahlungspflichtigen Kanton direkt an die Schule erfolgt, folgende selbst zu tragende Ausbildungskosten:</p> <table> <tr> <td>Ausbildungskosten total pro Semester</td> <td>CHF 5100.-</td> </tr> <tr> <td>Abzüglich Beitrag Wohnsitzkanton gemäss HFSV</td> <td>CHF 2500.-</td> </tr> <tr> <td>Durch Teilnehmer/-in zu tragende Semestergebühr</td> <td>CHF 2600.-</td> </tr> <tr> <td>Total Studiengebühr für 6 Semester</td> <td>CHF 15600.-</td> </tr> </table> <p>Diese Angaben gelten vorbehältlich einer Kostenanpassungen aufgrund der HFSV-Beiträge.</p> <p>In den Ausbildungskosten sind enthalten: Unterrichtsdokumentationen, Verbrauchsmaterial für praktische Anwendungen, Studentenausweis, Diplomprüfung, Diplom (bei bestandener Prüfung).</p> <p>In den Ausbildungskosten nicht enthalten sind: Zusätzliche Kosten für persönliches Material sowie sämtliche Exkursions- und Reisekosten.</p> | Ausbildungskosten total pro Semester | CHF 5100.- | Abzüglich Beitrag Wohnsitzkanton gemäss HFSV | CHF 2500.- | Durch Teilnehmer/-in zu tragende Semestergebühr | CHF 2600.- | Total Studiengebühr für 6 Semester | CHF 15600.- |
| Ausbildungskosten total pro Semester | CHF 5100.- | | | | | | | | |
| Abzüglich Beitrag Wohnsitzkanton gemäss HFSV | CHF 2500.- | | | | | | | | |
| Durch Teilnehmer/-in zu tragende Semestergebühr | CHF 2600.- | | | | | | | | |
| Total Studiengebühr für 6 Semester | CHF 15600.- | | | | | | | | |
| Sonstige Kosten | Aufnahmeverfahren: CHF 200.–, Rechnungsstellung nach Anmeldeschluss | | | | | | | | |
| Rücktrittsbedingungen | Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen für Lehrgänge der höheren Fachschule und der höheren Berufsbildung an der Schule für Gestaltung Zürich. | | | | | | | | |

Lehrplan Interaction Design HF

(Änderungen vorbehalten)

Kontextwissen (200 Lernstunden)

Medien-/Technologiegeschichte

Verbunden mit Kommunikationslehre/Medientheorie

Die Studierenden...

- kennen die Grundlagen von Kunst- und Kulturgeschichte ab dem 20. Jahrhundert und können diese chronologisch einordnen. K2
- kennen die wichtigsten Entwicklungsschritte und kulturellen Zusammenhänge in Bezug auf Bildgestaltung/Fotografie/bewegtes Bild. K2
- verstehen die europäische Schriftentwicklung und die damit verbundene technologische Innovation am dem 19. Jahrhundert. K2
- kennen die Mediengeschichte ab dem 20. Jahrhundert und können weltgeschichtliche sowie gesellschaftliche Aspekte chronologisch einordnen und kennen deren Auswirkungen. K2
- kennen die wichtigen Meilensteine der Medien-/Technologiegeschichte. K2
- verstehen wie technologische Standards im Internet geschafft wurden und aktuell entwickelt werden. K2
- verstehen die Auswirkung von Digitalisierung und Automatisierung auf Arbeitswelten, Umfeld und Arbeitsprozess. K4
- können Tradition und Innovation in digitalen Medien analysieren und benennen. K4
- verstehen das technische und politische Bestreben und die Entwicklungen zur Informationellen Selbstbestimmung (Privacy). K2
- verstehen die geschichtliche Entwicklung von der der gegenständlichen Realität gegenüber der imaginären, virtuellen Vorstellung und können diese Pole einschätzen. K2

Vorlesungen/Seminar
Einzelstudien
Einzel-/Gruppenarbeiten
Analysearbeiten

Kommunikationslehre/Medientheorie

Verbunden mit Medien-/Technologiegeschichte

Die Studierenden...

- kennen in die historische Entwicklung der Medien- und Kommunikationstheorie. K2
- kennen die Eigenheiten von computervermittelter Kommunikation zwischen Menschen. K2
- kennen die Vor- und Nachteile von Maschine-zu-Maschine-Kommunikation. K2
- verstehen die Probleme und Möglichkeiten der Technologiefolgenabschätzung (Technikbewertung) und können eine Perspektive auf die Zukunft formulieren. K2
- kennen die Grundlagen der Medienwissenschaft. K2
- kennen die gängigen Kommunikationsmodelle. K2
- kennen die unterschiedlichen Kommunikationsformen im digitalen Umfeld. K2
- kennen spezifische Eigenheiten der Sprache und Form im digitalen Umfeld. K2

Vorlesungen/Seminar
Einzelstudien
Einzel-/Gruppenarbeiten
Analysearbeiten

Copyright, Lizenzen und Recht

Verbunden mit Marktumfeld/Marktanalyse

Die Studierenden...

- kennen die Rechte/Pflichten des Urheberrechts in der Schweiz. K2
- können die Situation bezüglich Rechte/Pflichten des Urheberrechts in der Schweiz im Kontext zu Europa/International einschätzen. K2
- kennen verschiedene Lizenzmodelle und können selbständig entscheiden, welche Lizenz für Ihre Arbeit adäquat ist. K2
- verstehen die Idee und den Aufbau von Creative Commons und können diese in der eigenen Arbeit einsetzen. K3
- kennen die Unterschiede zwischen Urheberrecht und Copyright und deren Spannungsfelder im internationalen Verständnis. K2
- kennen mögliche Folgen von einem Verstoss gegen geltendes Recht, welcher durch Eigenverschulden oder externem Benutzer verursacht wurde. K2

Vorlesungen/Seminar
Einzel-/Gruppenarbeiten

Marktumfeld/Marktanalyse

Verbunden mit Copyright, Lizenzen & Recht

Die Studierenden...

- können Märkte erkennen, abgrenzen und definieren. K6
- Können eine Zielgruppe mit adäquaten Methoden analysieren, diese definieren und entsprechend formulieren. K5
- Können eine Produkt, ein Projekt entsprechend der Zielgruppe argumentativ vertreten und erklären. K3
- Kennen die geschichtliche Entwicklung, die Bedeutung und die Ziele von Marketing. K2
- Verstehen wie Kennzahlen zu einer Marktgrössen erarbeitet werden. K4
- Kennen Methoden zur Analyse von Kunden und Konsumentenverhalten. K4
- Kennen und verstehen die verschiedenen Kanäle für Marketing im Internet. K4
- Verstehen wie ein Marketing-Portfolio für ein Produkt oder eine Kampagne zustande kommt. K4

Vorlesungen/Seminar
Einzelstudien/Eigenregie
Einzel-/Gruppenarbeiten
Beurteilungs-/Analysearbeiten
Projektarbeit

Konzeption/Crossmedia (324 Lernstunden)

Konzeption

Verbunden mit Dramaturgie/Narration

Die Studierenden...

- kennen verschiedene Techniken um einen kreativen Prozess zu initiieren und können diese gezielt einsetzen. K5
- kennen Techniken und Möglichkeiten um die Konzeption bestehend auf Analyse/Markt zu erstellen. K4
- können abschätzen, in welchen Bereichen durch Techniker/Fachpersonal bereits Expertenwissen in der Konzeption nötig ist. K4
- verstehen wie Inhalte mit sozialen Medien adäquat zu verbinden sind. K3
- verstehen wie eine Community aufgebaut werden kann. K2
- können die nötigen Schritte für eine Community-Pflege initiieren und begleiten. K3

Vorlesungen/Seminar
 Einzelstudien/Eigenregie
 Einzel-/Gruppenarbeiten
 Beurteilungs-/Analysearbeiten
 Projektarbeit

Dramaturgie/Narration

Verbunden mit Konzeption

Die Studierenden...

- verstehen es, eine Dramaturgie in einer Geschichte/Gestaltung zu planen. K3
- können eine Narration in der Gestaltung und Erzählung schlüssig erarbeiten. K5
- kennen verschiedene Arten Inhalte zu erzählen. K3

Vorlesungen/Seminar
 Einzelstudien/Eigenregie
 Einzel-/Gruppenarbeiten
 Beurteilungs-/Analysearbeiten
 Projektarbeit

Recherche

Verbunden mit Crossmedia

Die Studierenden...

- kennen Quellen, Werkzeuge und Techniken für die Recherche von Daten, Texten und Bildern. K3
- können selbstständig recherchieren und die vorliegende Datenlage bewerten. K3
- können eine umfassende Recherche für Informationsgrafik/Diagramm/Daten anstossen und begleiten. K3
- verstehen die Wichtigkeit von Quellennachweis und deren Überprüfbarkeit. K3

Vorlesungen/Seminar
 Einzelstudien/Eigenregie
 Einzel-/Gruppenarbeiten
 Beurteilungs-/Analysearbeiten

Crossmedia

Verbunden mit Recherche

Die Studierenden...

- kennen Unterschiede zwischen Crossmedia/Multichannel/Multi Device. K4
- verstehen wie Daten medienneutrale aufbereitet und übergeben werden. K2
- kennen die einzelnen Medien/Kanäle und können deren Stärken gezielt einsetzen. K3
- verstehen Crossmedia-Ideen/Workflows und können ihr eigenes Handeln im Prozess einordnen. K3

Vorlesungen/Seminar
 Einzelstudien/Eigenregie
 Einzel-/Gruppenarbeiten
 Beurteilungs-/Analysearbeiten
 Projektarbeit
 Programmschulung

Design (264 Lernstunden)

Typografie und Design

Verbunden mit Leseführung

Die Studierenden...

- können die Grundlagen der Satztechnik bezogen auf digitale Medien anwenden, beurteilen und bewerten. K6
- können die typografische Zeichensetzung und mikrotypografischen Möglichkeiten korrekt einsetzen und auf digitalen Kanälen entsprechend anwenden. K5
- können Mengentext typografisch korrekt aufbereiten und formatieren. K3
- verstehen Möglichkeiten, Chancen und Grenzen von Schrift am Bildschirm. K4
- verstehen die technischen Gegebenheiten für Typografie/Schrift am Bildschirm. K4
- können mit mittels typografischer Gestaltung inhaltliche Strukturen unterstützen. K3
- können Schrift bezogen auf formale Qualitäten sowie auf ihre Anmutung untersuchen, beurteilen und projektbezogen auswählen sowie einsetzen. K6
- können Fonts auf Tauglichkeit am Screen beurteilen und bewerten. K6
- können Inhalte mittels Farbwahl/-einsatz differenziert unterstützen und strukturieren. K5

Vorlesungen/Seminar
 Einzelstudien/Eigenregie
 Einzel-/Gruppenarbeiten
 Beurteilungs-/Analysearbeiten
 Projektarbeit
 Programmschulung

Branding/Corporate Design

Die Studierenden...

- verstehen die Grundlagen von Corporate Identity und Corporate Design, können ihr Arbeitsfeld entsprechend einordnen. K4
- können das Design eines Brandings für digitale Ausgabemedien mitentwickeln. K3
- können die Branding-Aspekte in der Interaktion gestalterisch durchdenken, planen und umsetzen. K4
- können Design mediengerecht adaptieren. K3
- können Visuelle Systeme dokumentieren (Living style guide). K4

Vorlesungen/Seminar
 Einzelstudien/Eigenregie
 Einzel-/Gruppenarbeiten
 Beurteilungs-/Analysearbeiten

Leseführung

Verbunden mit Typografie und Design

Die Studierenden...

- verstehen den Unterschied zwischen informierendem Lesen und linearem Lesen sowie die typografischen Eigenheiten. K4
- können auf Lesebedürfnisse für Lernende und deren Anforderungen im Design eingehen. K3
- verstehen, wie die Leseführung in verschiedenen Ausgabegeräten zu gewährleisten ist. K4
- kennen die Freiheiten/Beschränkungen von einseitigen Inhalten (One-Pager). K3
- verstehen die technischen Einschränkungen bei der Gestaltung von Newslettern und können damit gestalterisch umgehen. K3

Vorlesungen/Seminar
 Einzelstudien/Eigenregie
 Einzel-/Gruppenarbeiten
 Beurteilungs-/Analysearbeiten
 Projektarbeit
 Programmschulung

Interaktion (280 Lernstunden)

Prototyping/Storyboard

Die Studierenden...

- können erzählerische Abfolgen als visuellen Entwurf entwickeln. K3
- können mit einfachen Mitteln eine Interaktion visualisieren und entwickeln. K3
- können Prototypen für animierte Inhalte erstellen. K3
- können die zentralen digitalen Aspekte einer gestalterischen Idee mittels eines Prototyps vermitteln. K3

Vorlesungen/Seminar
 Einzelstudien/Eigenregie
 Einzel-/Gruppenarbeiten
 Beurteilungs-/Analysearbeiten
 Projektarbeit
 Programmschulung

Interaction Design

Verbunden mit User Interface

Die Studierenden...

- verstehen welche Teile eines Konzeptes/Designs eine Interaktion erfordern und können dies umsetzen. K3
- können Mittel der Interaktion gezielt einsetzen um den Inhalt zu transportieren. K3
- können das Potential interaktiv nutzbarer Information einschätzen, umsetzen und benutzerfreundlich zugänglich machen. K3
- können mittels Interaktion verschiedene Inhaltstiefen zugänglich machen. K3
- kennen verschiedene Wege und Werkzeuge um grosse Datenmengen interaktiv zu erschliessen. K2

Vorlesungen/Seminar
 Einzelstudien/Eigenregie
 Einzel-/Gruppenarbeiten
 Beurteilungs-/Analysearbeiten
 Projektarbeit
 Programmschulung

User Interface

Verbunden mit Interaction Design

Die Studierenden...

- können die Prioritäten und den Fokus des Interfaces richtig setzen. K4
- Können das Interface dem Ausgabegerät entsprechend adaptieren. K3
- verstehen gebräuchliche Interface-Elemente und das damit verbundene Verhalten. K4
- können ein Interface auf die Bedürfnisse für Menschen mit Beeinträchtigungen richtig anpassen (accessibility). K4
- können die Informationsarchitektur dem Inhalt entsprechend konzipieren. K3
- können Statusänderungen infolge von Aktion/Reaktion designen. K3
- kennen Möglichkeiten Interfaces mit Hardware zu ergänzen (Arduino, Internet of Things, etc.). K3

Vorlesungen/Seminar
 Einzelstudien/Eigenregie
 Einzel-/Gruppenarbeiten
 Beurteilungs-/Analysearbeiten
 Projektarbeit
 Programmschulung

User Experience/Usability

Verbunden mit Interaktives Umfeld

Die Studierenden...

- verstehen, wie sich Design reaktiv auf Benutzer anpassen kann. K4
- können benutzerseitige Erwartungen an ein Interface richtig einordnen und entsprechend darauf reagieren. K3
- können Wahrnehmung und Reaktion der Testbenutzer erfassen und im Arbeitsprozess angemessen darauf reagieren. K3
- können die Gebrauchstauglichkeit (usability) einer bestehenden Lösung analysieren, Schwachstellen aufzeigen und Verbesserungen erarbeiten. K6

Vorlesungen/Seminar
Einzelstudien/Eigenregie
Einzel-/Gruppenarbeiten
Beurteilungs-/Analysearbeiten
Projektarbeit
Programmschulung

Interaktives Umfeld

Verbunden mit User Experience/Usability

Die Studierenden...

- kennen das Vokabular sowie die Terminologie des 3D Design, Motion und Ton/Sounddesigns. K2
- können grundlegende Arbeiten im Bereich Bewegtbild sowie Audio selbstständig ausführen. K4
- können elementare Arbeiten im Bereich von 3D-Modellen ausführen. K5
- können benötigte Inhalte mittels Anforderungsprofil bei Dritten in Auftrag geben, beurteilen und die angelieferten Inhalte anschliessend in die eigene Arbeit integrieren. K6

Vorlesungen/Seminar
Einzelstudien/Eigenregie
Einzel-/Gruppenarbeiten
Beurteilungs-/Analysearbeiten
Projektarbeit
Programmschulung

Technologie (320 Lernstunden)

Grundlagen und Code

Verbunden mit Typografie und Technik

Die Studierenden...

- können einfache interaktive Prototypen erstellen. K3
- verstehen die Grundlagen der Technologie (HTML, CSS, JavaScript) einer Website. K2
- kennen den Aufbau und die wichtigen Tags von HTML. K3
- können CSS-Definitionen schreiben und verstehen das Konzept der Selektoren. K3
- können einfache JavaScript-Tools (jQuery) einsetzen. K3
- verstehen die Anwendungsbereiche einer Datenbank und deren technische Funktion. K4
- verstehen die Grundlagen von generativer Gestaltung und haben diese angewendet (Gestaltung abstrahieren – Design generieren). K3
- verstehen die Grundlagen und Vorteile von Versionierung. K4
- kennen technische Systeme um Features, Fehler und Anforderungen zu dokumentieren (Documentation & Reporting). K4

Vorlesungen/Seminar
 Einzelstudien/Eigenregie
 Einzel-/Gruppenarbeiten
 Beurteilungs-/Analysearbeiten
 Projektarbeit
 Programmschulung

Typografie und Technik

Verbunden mit Grundlagen und Code

Die Studierenden...

- verstehen die technischen Mittel, mit denen Typografie und Layout im Web realisiert wird und können diese anwenden. K4
- verstehen die verschiedenen Grössen-Definitionen (CSS) mit denen Typografie relativ oder absolut definiert wird. K4
- verstehen die Technologie und Möglichkeiten von Webfonts und können diese projektbezogen einsetzen. K4
- verstehen die Technologien von digitalem Publizieren von Verlagsprodukten. K4

Vorlesungen/Seminar
 Einzelstudien/Eigenregie
 Einzel-/Gruppenarbeiten
 Beurteilungs-/Analysearbeiten
 Projektarbeit
 Programmschulung

Devices

Die Studierenden...

- kennen übliche Ausgabegeräte und deren spezifische technologische Eigenheiten. K4
- kennen die Unterschiede von verschiedenen Bildschirm-Technologien. K4
- kennen die Eigenheiten von verschiedenen Eingabemöglichkeiten (Maus, Tastatur, Finger, Stift, ...). K4
- verstehen den Zusammenhang zwischen effektiven Pixeln am Bildschirm, deren Grössenangaben im CSS (pixel ratio) und können diesen Sachverhalt in der Arbeit berücksichtigen. K4

Vorlesungen/Seminar
 Einzelstudien/Eigenregie
 Einzel-/Gruppenarbeiten
 Beurteilungs-/Analysearbeiten
 Projektarbeit
 Programmschulung

Suchmaschine und Statistiken

Die Studierenden...

- verstehen die Funktionsweise von Ranking in Suchmaschinen und Sozialen Netzwerken. K2
- verstehen es, statistische Daten von Webseiten zu analysieren, diese zu interpretieren sowie Handlungen für die eigene Arbeit daraus abzuleiten. K5
- kennen Faktoren, die sich auf ein Ranking auswirken und können diese mit geeigneten Massnahmen beeinflussen. K4
- kennen verschiedene Anbieter und Werkzeuge für Statistiken. K2

Vorlesungen/Seminar
Einzelstudien/Eigenregie
Einzel-/Gruppenarbeiten
Beurteilungs-/Analysearbeiten
Projektarbeit
Programmschulung

Management und Controlling (144 Lektionen)

Agiles Arbeiten

Verbunden mit Ressourcenplanung

Die Studierenden...

- verstehen wie kontinuierliches Controlling funktioniert (continuous controlling). K2
- verstehen iterative Arbeitsschritte und können diese anwenden. K3
- kennen und verstehen unterschiedliche Methoden von Software- und Projekt-Entwicklung. K2
- verstehen agile Methoden für Design und Technik und können diese anwenden. K2
- verstehen wo ein Lastenheft und ein Pflichtenheft nötig ist und wo darauf verzichtet werden kann. K2

Vorlesungen/Seminar
 Einzelstudien/Eigenregie
 Einzel-/Gruppenarbeiten
 Beurteilungs-/Analysearbeiten
 Projektarbeit
 Programmschulung

Ressourcenplanung

Verbunden mit Agiles Arbeiten, Kostenplanung

Die Studierenden...

- kennen Strategien zur Projektorganisation und Projektsteuerung und setzen diese ein. K3
- sind Probleme und Chancen bei der Organisation und Planung eines Teams bewusst. K3
- verstehen Möglichkeiten und Grenzen von Teamgrößen und Projektlaufzeiten. K4
- können strategische und/oder notwendige Investitionen (Zeit/Geld) planen und für eigene Projekte einsetzen. K4
- kennen Probleme beim Abschätzen oder bei der Analyse von Arbeitsmengen und diese entsprechend planen. K5

Vorlesungen/Seminar
 Einzelstudien/Eigenregie
 Einzel-/Gruppenarbeiten
 Beurteilungs-/Analysearbeiten
 Projektarbeit
 Programmschulung

Kostenplanung

Verbunden mit Ressourcenplanung, Präsentation/Argumentation

Die Studierenden...

- können die Platzkosten bezogen auf die eigene Geschäftstätigkeit berechnen. K3
- kennen die grundlegenden Faktoren für Kostenstellen, Kostenberechnung, Budgetierung sowie Angebot (Offerte). K2
- verstehen wie ein Angebot von Dritten angefordert, gelesen und verglichen wird. K4

Vorlesungen/Seminar
 Einzelstudien/Eigenregie
 Einzel-/Gruppenarbeiten
 Beurteilungs-/Analysearbeiten

Präsentation/Argumentation

Verbunden mit Kostenplanung

Die Studierenden...

- können ein Argumentarium schriftlich und mündlich zu Design und Technik erarbeiten. K3
- können Inhalte für eine Präsentation selektieren. K3
- können Präsentation und Redeziel präzise bestimmen. K3
- können den Ablauf einer Präsentation planen, inhaltlich zusammenstellen sowie eine schlüssige Dramaturgie vorsehen. K3
- können die eigene Arbeit in Bezug auf Rhetorik und Argumentation schlüssig vertreten. K3
- können empfängerseitige Kritik und Störungen mittels Argumentation bewusst adressieren. K3
- können Inhalte technisch und visuell adäquat aufbereiten um diese kundengerecht zu präsentieren. K3

Vorlesungen/Seminar
 Einzelstudien/Eigenregie
 Einzel-/Gruppenarbeiten
 Beurteilungs-/Analysearbeiten

Schriftliche Arbeit (Thesis)

5. Semester

Die Studierenden...

- kennen unterschiedliche theoretische Ansätze und Diskurse zur Medien- und Technologiegeschichte. K4
- recherchieren und vertiefen einen selbst gewählten Interessenschwerpunkt. K5
- bearbeiten eine Thesis (zielführende Behauptung) mit wissenschaftlichen Methoden und Untersuchungen. K5
- können korrekt mit Sprache und Quellmaterial umgehen. K5
- finden eine adäquate Form die Erkenntnisse strukturiert und argumentativ nachvollziehbare zu erhalten. K3
- präsentieren die vertiefte Auseinandersetzung mündlich vor der Prüfungskommission. K6)

Einzelstudien/Eigenregie
 Einzelarbeiten

Diplomarbeit

6. Semester

Die Studierenden...

- realisieren eine eigenständige Arbeit im Bereich der digitalen Kommunikation. K5
- präsentieren die Arbeit mündlich vor einer Prüfungskommission. K6

Einzelstudien/Eigenregie
 Einzelarbeiten

Zusammenfassung

Begleiteter Schulunterricht

1700 Lernstunden

| | |
|--------------------------------------|-----------------|
| Kontextwissen | 200 Lernstunden |
| Konzeption/Crossmedia | 324 Lernstunden |
| Design | 264 Lernstunden |
| Interaktion | 280 Lernstunden |
| Technologie | 320 Lernstunden |
| Management und Controlling | 144 Lernstunden |
| Thesis, begleitete Lernstunden | 48 Lernstunden |
| Diplomarbeit, begleitete Lernstunden | 120 Lernstunden |

Berufstätigkeit/Selbststudium, Eigenregie

1900 Lernstunden

Taxonomiestufen für Leistungsziele (nach Bloom)

Jedes Leistungsziel wird mit einer Taxonomiestufe (K-Stufe; K1 bis K6) bewertet. Die K-Stufe drückt die Komplexität des Leistungsziels aus. Im Einzelnen bedeuten diese:

| Stufen | Begriff | Beschreibung |
|--------|------------|--|
| K 1 | Wissen | geben gelerntes Wissen wieder und rufen es in gleichartiger Situation ab. |
| K 2 | Verstehen | erklären oder beschreiben gelerntes Wissen in eigenen Worten. |
| K 3 | Anwenden | wenden gelernte Technologien/Fertigkeiten in unterschiedlichen Situationen an. |
| K 4 | Analyse | analysieren eine komplexe Situation, d.h. sie gliedern Sachverhalte in Einzelelemente, decken Beziehungen zwischen Elementen auf und finden Strukturmerkmale heraus. |
| K 5 | Synthese | kombinieren einzelne Elemente eines Sachverhalts und fügen sie zu einem Ganzen zusammen. |
| K 6 | Beurteilen | beurteilen einen mehr oder weniger komplexen Sachverhalt aufgrund von bestimmten Kriterien. |

Rahmeninformation

In Formulierungen und Aufgabenstellungen, wo der Einfachheit halber nur die männliche Form genannt wird, ist die weibliche Form immer mitgemeint. Die Auswahl bezüglich Geschlecht der Dozierenden und von Experten erfolgt, nebst der fachlichen und/oder pädagogischen Qualifikation, möglichst ausgewogen. Beim Vorstellen von Arbeiten im Unterricht sind alle Dozierenden angehalten, eine möglichst breite sowie repräsentative Auswahl zu treffen und auf Stereotypen zu verzichten – sodass die Weiterentwicklung der interkulturellen Kompetenz der Studierenden bestmöglich unterstützt wird.