



Schule für Gestaltung Zürich

Höhere Fachschule

Produktdesign HF

Ausbildungsgang August 2023–Dezember 2026

**für den Abschluss diplomierte Produktdesignerin HF/
diplomierter Produktdesigner HF**

Informationsbroschüre

Version vom 21.12.2022

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

Allgemeine Information zu den Bildungsgängen der höhere Fachschule an der SfGZ ab 2023

Die Schule für Gestaltung Zürich ist mit vier akkreditierten HF Studiengängen als höhere Fachschule eidgenössisch anerkannt. Aufgrund der Mindestverordnung für höhere Fachschulen des Eidgenössischen Departements für Wirtschaft, Bildung und Forschung (WBF) vom 11. September 2017 wurden die ab November 2022 geltenden HF-Rahmenlehrpläne in Kraft gesetzt. Die neuen gesetzlichen Grundlagen erfordern von den Bildungsanbietern eine Wiederanerkennung der Bildungsgänge nach neuem Rahmenlehrplan. An der Schule für Gestaltung Zürich durchlaufen alle HF-Bildungsgänge ab 2023 diese Wiederanerkennung.

Höhere Fachschule Produktdesign

Der Studiengang HF Produktdesign von August 2023 bis Juli 2026 wird bereits nach neuem Rahmenlehrplan starten und durchgeführt. Absolventinnen und Absolventen tragen nach erfolgreichem HF-Abschluss des Studiums den eidgenössisch geschützten Titel dipl. Produktdesigner/in HF.

Auszug aus dem neuen Rahmenlehrplan zum Berufspofil Produktdesign

Arbeitsgebiet und Kontext

Dipl. Produktdesigner/innen HF arbeiten als Fachpersonen in einem Designbüro, in der Designabteilung einer Firma, eines Industrie- oder eines Handwerksbetriebs, einer Institution oder als selbständig Erwerbende im eigenen Atelier. Je nach Ausrichtung sind sie in einem spezialisierten Arbeitsfeld tätig. Sie gestalten, konzipieren und setzen Ideen um. Häufig arbeiten sie in interdisziplinären Projektgruppen.

Dipl. Produktdesigner/innen HF überführen die in einem Auftrag genannte Fragestellung in eine bestimmte Form, die durch formale, räumliche, funktionale und materialbezogene Kriterien bestimmt ist. Sie entwickeln und gestalten im Rahmen von Projekten zwei- bzw. dreidimensionale Entwürfe, Modelle oder Prototypen, Unikate, Kleinserien, virtuelle Objekte und Sortimentskonzepte, Erlebnisse im digitalen und analogen Raum sowie Dienstleistungen. Die erzielten Resultate und/oder geschaffenen Produkte erfüllen Kundenbedürfnisse und berücksichtigen Marktanforderungen.

Dipl. Produktdesigner/innen HF verfügen über einen Überblick über das Schaffen in ihrem Metier auf regionaler, nationaler und internationaler Ebene. Aktuelle Entwicklungen und zukunftsgerichtete Visionen, gesellschaftliche und ökologische Aspekte lassen sie in die eigene Arbeit einfließen.

Berufsausübung

Der gestalterische Prozess von dipl. Produktdesigner/innen HF durchläuft verschiedene Bearbeitungsstufen, die je nach Aufgabenstellung ganz oder teilweise zu berücksichtigen sind: die Recherche, das Konzept, die Entwurfsphase, Materialproben, die Realisierung des Produkts als Prototyp, Modell oder Unikat sowie die einmalige Umsetzung oder die Serienproduktion des Objekts, Produkts bzw. der Installation.

Nach Recherchen und Analysen entwickeln sie Entwürfe in verschiedenen Ausführungen, die sie überarbeiten, selektieren und deren Potential sie für andere sichtbar und fassbar machen. Dabei reflektieren sie das Spannungsfeld zwischen Idee und Machbarkeit. Kreative Prozesse werden in Einzelleistungen oder als Teamleistungen durchlaufen.

Dipl. Produktdesigner/innen HF planen das Projekt und seine Umsetzung und schätzen die Kosten für die Umsetzung ab unter Berücksichtigung von Materialeigenschaften, Form, Produktionsverfahren und -prozessen sowie hinsichtlich finanzieller, organisationaler und nachhaltiger Rahmenbedingungen.

Die von dipl. Produktdesigner/innen HF entwickelten Konzepte sind je nach Aufgabenstellung von hoher Komplexität. Für die Umsetzung ziehen sie spezialisierte Fachpersonen bei und arbeiten eng zusammen mit unterschiedlichen Partnern. Sie moderieren Diskussionen so, dass daraus gemeinsam entwickelte, passende Entscheidungen resultieren. Teilweise leiten sie Projektgruppen.

Dipl. Produktdesigner/innen HF bewirtschaften und pflegen Material, Maschinen und Werkzeuge und halten ihre Infrastruktur instand und übernehmen administrative Aufgaben. Sie behaupten sich

in einem kompetitiven Umfeld, das sich ständig und schnell weiterentwickelt. Ihre Kenntnisse erlauben es ihnen, formale Kriterien mit technologischen Entwicklungen, dem Wissen um ökologische Aspekte und den Tendenzen des zeitgenössischen Marktes zweckgerichtet zu verbinden.

Der Studiengang HF Produktdesign der Schule für Gestaltung Zürich orientiert sich gemäss Rahmenlehrplan am Schwerpunkt Produktdesign:

Dipl. Produktdesigner/innen HF entwerfen und entwickeln Produkte als Unikate, als Kleinserien oder – mit Hilfe industrieller Fertigung – als Grossserie. Dabei befassen sie sich mit Designmethoden, Materialien, Herstellungsverfahren, spezifischen Nutzungszusammenhängen und tauschen sich mit Stakeholdern aus. Sie nutzen analoge und digitale Darstellungstechniken, Modelle und Prototypen zur Visualisierung eines Konzeptes. Sie positionieren ihre Arbeit im Wissen um aktuelle gesellschaftliche Herausforderungen. Sie kennen die Anforderungen, welche Ergonomie, Gebrauchstauglichkeit und Nachhaltigkeit an die Gestaltung stellen, und sie wissen um die kulturelle, ökonomische und gesellschaftliche Bedeutung adäquat gestalteter Produkte. Die gestalterische Auseinandersetzung mit verschiedenen Vorgaben, die dipl. Produktdesigner/innen HF pflegen, resultiert auch in immateriellen Angeboten wie Konzepten (etwa für den Dienstleistungssektor) oder virtuellen Artefakten. Produktdesigner/innen arbeiten im Spannungsfeld von Technik, Ökonomie, Ökologie und Gesellschaft. Ihr Ziel ist es, ästhetisch und funktional überzeugende und nachhaltige Produkte, Dienstleistungen und Systeme zu gestalten.

Studiengang HF Produktdesign an der SfGZ in Kooperation mit der ibW

Der Bildungsgang HF Produktdesign wird berufsbegleitend in Zusammenarbeit mit der ibW Schule für Gestaltung Graubünden angeboten.

Eidgenössisch anerkanntes Diplom

Das eidgenössisch anerkannte Diplom «Dipl. Produktdesigner/in HF» (geschützter Titel) wird bei erfolgreichem Bestehen des Qualifikationsverfahrens erteilt.

An das abschliessende Qualifikationsverfahren nach dem sechssemestrigen Studium wird zugelassen, wer die Semesterpromotionen aufgrund schriftlicher, mündlicher Prüfungen und Projektarbeiten während der Ausbildung erfüllt hat.

Das abschliessende Qualifikationsverfahren besteht mindestens aus:

- einer praxisorientierten Diplomarbeit; und
- mündlichen und/oder schriftlichen Prüfungen.

Zusätzlich gelten folgende Bestimmungen:

- Die Diplomarbeit enthält ein Thema aus dem Bereich der berufsspezifischen Handlungskompetenzen mit einem praktischen bzw. wirtschaftlichen Nutzen.
- Die Diplomarbeit wird präsentiert und anschliessend findet ein Expertengespräch statt.

Kompetenznachweis Fremdsprachen

Für das Diplom dipl. Produktdesigner/in HF ist ein Fremdsprachennachweis in Englisch oder einer weiteren Landessprache auf Niveau B1 erforderlich.

Dauer/Unterrichtszeiten

Der berufsbegleitende Lehrgang dauert sechs Semester vom 25. August 2023 bis Juli 2026 plus anschliessendem Diplomsemester.

Unterrichtszeiten: Wöchentlich Donnerstagabend 17.45 bis 21 Uhr und Freitag 08.15-17.35 Uhr
Zusätzlich finden fünf Blockwochen statt. Die Blockwochen werden in Kooperation mit der ibW Schule für Gestaltung Graubünden in Maienfeld durchgeführt.

Zeitaufwand während der Ausbildung

Zur Erlangung des Diploms ist neben dem Unterricht im Kontaktstudium von mind. 1600 Lernstunden über die sechs Semester und der nachgewiesenen Berufstätigkeit im Bereich Objekt- und/oder Raumgestaltung von mindestens 50 % ein zusätzlicher Zeitaufwand für Arbeiten im Selbststudium von durchschnittlich ein bis zwei Tagen pro Woche erforderlich.

Persönlicher Laptop

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

Studierende der SfGZ können von Spezialangeboten für Apple Mac Books zu vergünstigten Konditionen profitieren.

Zielgruppe/Zulassungsbedingungen

Voraussetzungen für die Zulassungen zum Aufnahmeverfahren sind:

- Lehrabschluss einer gestalterischen Berufslehre (EFZ): z.B. Polydesign 3D oder Dekorationsgestaltung, Grafik, Goldschmiedeberufe, Gestaltung Werbetechnik, Medientechnologie, Floristik, Schreinerei, Konstruktion, Innendekoration, Theatermalerei, Uhrenmacherei, Hochbauzeichnung, Innenausbauzeichnen, Keramikberufe, Verpackungstechnologie, Steinbildhauerei.
- oder
- Erfolgreiche Absolventinnen und Absolventen EFZ in einem anderen Beruf müssen Berufspraxis im gestalterischen Bereich ausweisen und gestalterische Zusatzanforderungen erfüllen.
- Erfolgreiche Absolventinnen und Absolventen einer Maturitäts- bzw. Mittelschule müssen Berufspraxis im gestalterischen Bereich ausweisen und gestalterische Zusatzanforderungen erfüllen.

Zusätzliche Zulassungsbedingungen:

- Für das berufsbegleitende Studium wird eine Berufstätigkeit im Bereich der Objekt- und/oder Raumgestaltung von mindestens 50% vorausgesetzt.
- Für Kandidatinnen/Kandidaten mit fehlenden Teilqualifikationen können Vorbereitungskurse als obligatorisch erklärt werden.

Aufnahmeverfahren

Das Aufnahmeverfahren ist dreiteilig und besteht aus der Anmeldedokumentation mit den im Anmeldeformular aufgeführten Dokumenten, einem Portfolio, das die persönlichen, gestalterischen und technischen Kompetenzen aus möglichst vielen Bereichen der Objekt- und Raumgestaltung nachweist, und einem Eignungsgespräch. Die Beurteilungen und Bewertungen werden durch ein Expertengremium bestehend aus Studienleitung und Schulleitung vorgenommen.

Anhand der Anmeldedokumentation und dem Portfolio beurteilt das Expertengremium das erforderliche Potenzial für den Bildungsgang Produktdesign HF und wählt die Kandidatinnen/Kandidaten aus, welche zum Eignungsgespräch eingeladen werden.

Anmeldeschluss und Termine Aufnahmeverfahren

Bitte reichen Sie Ihre Anmeldung mit den erforderlichen Unterlagen und das Portfolio bis spätestens Montag, 22. Mai 2023 ein.

Das Portfolio beinhaltet eine Auswahl eigener Arbeiten, welche die persönlichen gestalterischen Kompetenzen aufzeigt und möglichst viele Bereiche der Objekt- und Raumgestaltung umfasst. Es dokumentiert professionelle Kompetenzen in Materialbearbeitung und Konzeptentwicklung und stellt Arbeiten aus der Berufspraxis vor. Die Kandidatin/der Kandidat ist nachweislich Urheberin/Urheber bzw. Autorin/Autor der eingereichten Arbeiten.

Eignungs-/Zulassungsgespräche mit dem Expertenteam:

Die Eignungsgespräche finden am Donnerstag, 8. Juni 2023 und Freitag, 9. Juni 2022 statt.

Studienleitung

Der Bildungsgang Produktdesign HF wird von Manuel Kallen geleitet.

Informationsveranstaltungen

Weitere Auskünfte über den Bildungsgang HF Produktdesign erhalten Sie an einem der Informationsabende:

Mittwoch, 11. Januar 2023 um 18.30 Uhr (vor Ort)

Donnerstag, 9. März 2023 um 18.30 Uhr (Online-Infoabend)

Donnerstag, 13. April 2023 um 18.30 Uhr (vor Ort)

Wir bitten um Anmeldung per Mail an weiterbildung@sfgz.ch.

Auskünfte

Bei weiteren Fragen zum Lehrgang wenden Sie sich an:

Schule für Gestaltung Zürich

Frau Yvonne Koppitsch, Weiterbildungssekretariat

Ausstellungsstrasse 104, 8090 Zürich

Telefon +41 44 446 97 73

weiterbildung@sfgz.ch

Wichtige Daten und Kosten

Schulort	Schule für Gestaltung Zürich Josefstrasse 59, 8005 Zürich und ibW Schule für Gestaltung Graubünden in Maienfeld										
Dauer/Unterricht	25. August 2023 bis Juli 2026 1,5 Schultage pro Woche: Donnerstag 17.45–21 Uhr und Freitag 8.15–17.35 Uhr										
Diplomsemester	August bis Dezember 2026										
Anmeldeschluss/ Termine Aufnahme- verfahren	Anmeldeschluss inkl. Abgabe Portfolio: Montag, 22. Mai 2023 Eignungsgespräche: Donnerstag, 8. Juni 2023 und Freitag, 9. Juni 2023										
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 6200.-</td> </tr> <tr> <td>Abzüglich Beitrag Wohnsitzkanton gemäss HFSV</td> <td>CHF 3300.-</td> </tr> <tr> <td>Durch Teilnehmer/-in zu tragende Semestergebühr</td> <td>CHF 2900.-</td> </tr> <tr> <td>Total Studiengebühr für 6 Semester und Diplom</td> <td>CHF 17400.-</td> </tr> <tr> <td>Das Diplomsemester wird separat in Rechnung gestellt.</td> <td>CHF 1500.-</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. Diplomprüfung. Sämtliche Exkursions-, Reise-, Material- und Lehrmittelkosten gehen zu Lasten der Studierenden.</p>	Ausbildungskosten total pro Semester	CHF 6200.-	Abzüglich Beitrag Wohnsitzkanton gemäss HFSV	CHF 3300.-	Durch Teilnehmer/-in zu tragende Semestergebühr	CHF 2900.-	Total Studiengebühr für 6 Semester und Diplom	CHF 17400.-	Das Diplomsemester wird separat in Rechnung gestellt.	CHF 1500.-
Ausbildungskosten total pro Semester	CHF 6200.-										
Abzüglich Beitrag Wohnsitzkanton gemäss HFSV	CHF 3300.-										
Durch Teilnehmer/-in zu tragende Semestergebühr	CHF 2900.-										
Total Studiengebühr für 6 Semester und Diplom	CHF 17400.-										
Das Diplomsemester wird separat in Rechnung gestellt.	CHF 1500.-										
Sonstige Kosten	Aufnahmeverfahren: CHF 200.–, Rechnungsstellung nach Anmeldeschluss										

Semesterplan Produktdesign HF

(vorbehältlich struktureller Anpassungen)

Eigenregie/
Selbststudium
Berufstätigkeit**1. Semester (Grundlagen)****248 Lernstunden****300 Lernstunden**

Form und Farbe	40 Lernstunden
Fotografie	40 Lernstunden
Grafik Design	36 Lernstunden
Horizonte	20 Lernstunden
Innovation	5 Lernstunden
Material	20 Lernstunden
Präsentation	10 Lernstunden
Zeichnen	32 Lernstunden
Projektarbeit	45 Lernstunden
Blockwoche	24 Lernstunden

2. Semester (Grundlagen)**245 Lernstunden****300 Lernstunden**

CAD	42 Lernstunden
Designtheorie	20 Lernstunden
Form und Farbe	40 Lernstunden
Innovation	16 Lernstunden
Material	10 Lernstunden
Prototyping	5 Lernstunden
Sprachkompetenz	25 Lernstunden
Zeichnen	32 Lernstunden
Projektarbeit	55 Lernstunden
Blockwoche	40 Lernstunden

3. Semester**268 Lernstunden****240 Lernstunden**

3D Visualisieren	24 Lernstunden
CAD	32 Lernstunden
Designtheorie	20 Lernstunden
Grafik Design	20 Lernstunden
Innovation	16 Lernstunden
Material	20 Lernstunden
Präsentation	10 Lernstunden
Prototyping	30 Lernstunden
Recht	25 Lernstunden
Zeichnen	16 Lernstunden
Projektarbeit	55 Lernstunden

4. Semester	287 Lernstunden	300 Lernstunden
3D Visualisieren	24 Lernstunden	
CAD	32 Lernstunden	
Designtheorie	20 Lernstunden	
Grafik Design	30 Lernstunden	
Kunstgeschichte	20 Lernstunden	
Material	20 Lernstunden	
Sprachkompetenz	20 Lernstunden	
Testing	10 Lernstunden	
Zeichnen	16 Lernstunden	
Projektarbeit	55 Lernstunden	
Blockwoche	40 Lernstunden	

5. Semester	302 Lernstunden	300 Lernstunden
3D Visualisieren	25 Lernstunden	
3D Modellieren	5 Lernstunden	
Betriebswirtschaftslehre	20 Lernstunden	
CAD	10 Lernstunden	
Designtheorie	20 Lernstunden	
Form und Farbe	10 Lernstunden	
Grafik Design	20 Lernstunden	
Kunstgeschichte	20 Lernstunden	
Marketing	20 Lernstunden	
Material	22 Lernstunden	
Moderation	20 Lernstunden	
Vertiefungsfächer	35 Lernstunden	
Video	20 Lernstunden	
Projektarbeit	55 Lernstunden	

6. Semester	250 Lernstunden	300 Lernstunden
3D Modellieren	15 Lernstunden	
CAD	10 Lernstunden	
Designtheorie	10 Lernstunden	
Grafik Design	20 Lernstunden	
Kunstgeschichte	20 Lernstunden	
Material	20 Lernstunden	
Sprachkompetenz	15 Lernstunden	
Vertiefungsfächer	45 Lernstunden	
Projektarbeit	55 Lernstunden	
Blockwoche	40 Lernstunden	

Diplomsemester (August bis Dezember 2022)	40 Lernstunden	180 Lernstunden
Diplombegleitung	40 Lernstunden	

Total begleitetes Studium	1600 Lernstunden	
Total Eigenregie/Selbststudium, Berufstätigkeit	2000 Lernstunden	

Lehrplan Produktdesign HF

3D Visualisieren und 3D Modellieren

98 Lernstunden

3D Modellieren und Visualisieren

Vernetzung: Form und Farbe, Zeichnen, Fotografie

Die Studierenden...

- kennen die Grundlagen der Modellierung mit einem CAD-Programm.
- kennen die Grundlagen der dreidimensionalen Konstruktion.
- können die Programme Rhinoceros und Cinema4D professionell anwenden.
- beherrschen die Anwendung der Export-Plug-Ins.
- können watertight-Körper für die Produktion auf CNC-Maschinen und 3D-Drucker erstellen.

Unterrichtsmethoden:

Einzelstudien/Eigenregie

Einzelarbeiten

Lehrmittel:

Skript

Betriebswirtschaftslehre

20 Lernstunden

Betriebswirtschaftslehre

Vernetzung: Marketing, Recht

Die Studierenden...

- können die Grundgedanken der Unternehmensstrategie erläutern.
- können die Chancen, Stärken, Gefahren und Schwächen des Unternehmens analysieren.
- können strategische Ziele erarbeiten.
- können strategische Ziele den Mitarbeitenden und Kunden erläutern.
- können die Grundbegriffe der Organisationslehre erklären.
- können das Vorgehen beim Aufbau einer eigenen Werbeabteilung erläutern.
- können Aufträge effizient abwickeln und die Unternehmenskosten analysieren.
- können die Entstehung von Kosten (Lohn, 13. Monatslohn, Lohnnebenkosten usw.) erläutern.
- kennen die Entstehung von Produktkosten.
- können die Unternehmenstypologie nach unterschiedlichen Kriterien wie Wirtschaftssektoren, Branchen, Unternehmensgrössen, Rechtsformen, Standort, Einführung und Aufgabenvergabe für Grossprojekte einordnen.
- können Offertanfragen stellen und auswerten.

Unterrichtsmethoden:

Vorlesungen

Einzelstudien/Eigenregie

Einzel-/Gruppenarbeiten

Gastvorlesungen

Lehrmittel:

Skript

Einführung in die

Betriebswirtschaft (für die Schweiz):

Alfred Krummenacher,

Jean-Paul Thommen

CAD

126 (Vertiefung 166) Lernstunden

CAD

Vernetzung: Produktionsverfahren, Visualisieren, Zeichnen, Fotografie, Projektarbeit

Die Studierenden...

- kennen die Grundlagen der Modellierung mit einem CAD-Programm.
- können 2D-Werkzeuge eines CAD-Programms anwenden
- kennen die Grundlagen der dreidimensionalen Konstruktion.
- sind mit der Projektorganisation und dem Datenhandling in der Praxis vertraut.
- sind in der Lage Pläne zu strukturieren und zu organisieren.
- können Pläne korrekt bemessen und beschriften.
- können Pläne gemäss definierten Normen darstellen.
- sind sich der Möglichkeit bewusst, welche ihnen ein 3D CAD-Programm in ihrem Berufsalltag bietet und sind in der Lage, dieses gezielt, je nach Aufgabenstellung, professionell einzusetzen.

Unterrichtsmethoden:

Einzelstudien/Eigenregie

Angeleitetes Selbststudium

Einzel-/Gruppenarbeiten

Lehrmittel:

Skript

Designtheorie**90 Lernstunden****Vernetzung: Kunstgeschichte, Sprachkompetenz, Designprozesse, Projektarbeit, Blockwochen**

Die Studierenden...

- wissen den Begriff Design zu erläutern und können die Korrelation zwischen Design und dessen Funktion erklären.
- können den Begriff Design und dessen Veränderung im Laufe der Geschichte erklären.
- interpretieren die Abgrenzung von Design zu Kunst oder zu Handwerk oder Kunsthandwerk.
- verstehen die Bedeutung des Designs im Zusammenhang mit wirtschaftlichen, gesellschaftlichen und ökologischen Faktoren und können mögliche Tendenzen und Entwicklungen antizipieren.
- kennen Ansätze der Semiotik und Semantik.
- kennen Zeichensysteme und können diese aufzeichnen, deuten und auf einfache Zeichen wie z.B. Logos anwenden.
- haben die «Zeichentrichotomien» im gedanklichen Ansatz verstanden.
- können die semiotischen Kriterien an Beispielen analysieren.

Designtheorie

Unterrichtsmethoden:

Vorlesungen

Einzelstudien/Eigenregie

Einzel-/Gruppenarbeiten

Lehrmittel:

Skript

Fotografie**40 Lernstunden****Vernetzung: Blockwoche, Visualisieren, CAD 3D, Grafik**

Die Studierenden...

- kennen die relevanten Kriterien von Kameras (Auflösungen/Interpolation, Blende-Zeit-Iso-Verhältnis usw.) und die gängigen Aufnahmeformate.
- kennen die Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen analoger und digitaler Fotografie.
- kennen die wichtigsten Objektive (Weitwinkel, Makro etc.).
- kennen die wichtigsten Aspekte der Bildgestaltung (Bildkomposition).
- kennen die verschiedenen Formate der Datensicherung (RAW, JPG etc.).
- können Webdateien oder Druckdateien richtig exportieren/importieren.
- kennen die unterschiedlichen Drucker für Fotografien
- kennen die wichtigsten Aspekte der Beleuchtungstechnik (Licht, Farbtemperaturen, Spektralbereich der Glühbirnen, Ausleuchtung im Fotostudio, Mischlicht, Tageslicht, Filter, Blitzstärken, Blitzarten, Lichtstärken).
- kennen und erlernen die verschiedenen Bereiche/Kategorien der Fotografie (Stillife (wegen Ausleuchtung), Produktfotografie, Architektur).
- kennen die Software Capture One und Phocus (schickt Fotos direkt an Computer).

Fotografie

Unterrichtsmethoden:

Einzelstudien/Eigenregie

Einzel-/Gruppenarbeiten

Lehrmittel:

Skript

Grafik Design**126 Lernstunden****Vernetzung: Marketing, Visualisieren, Entwerfen und Modellieren, CAD 3D**

Die Studierenden...

- kennen die Grundlagen des Grafik- und Kommunikationsdesigns.
- sind sich der Möglichkeit bewusst, die ihnen Layout- und Bildbearbeitungsprogramme bieten.
- können verschiedene Printmediaprodukte nach gestalterischen und typografischen Grundsätzen und Kriterien herstellen.
- kennen die Farbräume RGB und CMYK.
- kennen die verschiedenen Datenformate der Layout- und Bildbearbeitungsprogramme.

Grafik Design

Unterrichtsmethoden:

Einzelstudien/Eigenregie

Einzel-/Gruppenarbeiten

Lehrmittel:

Skript

Horizonte

Horizonte**20 Lernstunden**Unterrichtsmethoden:
Exkursionen**Vernetzung: Designtheorie, Kunstgeschichte, Material, Form und Farbe**

Die Studierenden...

- erhalten einen Einblick in die Geschichte des Produktdesign.
- erhalten einen Einblick in das Berufsfeld von Produktdesigner/innen.
- können Abgrenzen, was unter Produktdesign verstanden wird und was nicht.
- erleben, dass es sehr viele unterschiedliche Fähigkeiten und Kompetenzen braucht, um Produktdesign professionell auszuführen.

Lehrmittel:
Skript**Form und Farbe****90 (Vertiefung 140) Lernstunden****Form und Farbe**Unterrichtsmethoden:
Vorlesungen
Einzelstudien/Eigenregie
Einzel-/Gruppenarbeiten**Vernetzung: Projektarbeit, Zeichnen, Visualisieren, Material**

Die Studierenden...

- kennen die Gesetzmässigkeiten von 2D und 3D Grundformen.
- können gestalterische Grundprinzipien verschiedener Proportionslehren anwenden.
- können Formen analysieren, deren Funktion, Aufbau, Gliederung, Verlauf und Übergänge beschreiben und im eigenen Entwurf definieren.
- können Formelemente zu einem Ganzen komponieren.
- können die Grundlagen der subtraktiven und additiven Farbenlehre darlegen.
- können gestalterische Grundprinzipien der Farbenlehre anwenden.

Lehrmittel:
Skript**Innovation****37 (Vertiefung 77) Lernstunden****Innovations**Unterrichtsmethoden:
Vorlesungen
Einzelstudien/Eigenregie
Einzel-/Gruppenarbeiten**Vernetzung: Betriebswirtschaftslehre, Marketing, Sprachkompetenz, Recht, Designtheorie**

Die Studierenden...

- können die Projektarbeit methodengestützt gestalten. Dabei achten sie auf eine strukturierte Planung und konkrete Zielformulierungen.
- können die Arbeit in Projekten detailliert und umfassend vorbereiten und durchführen.
- verstehen es, sich innerhalb eines Unternehmens zu vernetzen und leisten bei unternehmensübergreifenden Projekten einen Beitrag.
- können im Rahmen ihrer Projektleitungsfunktion immer wieder eine projektübergreifende Sicht einnehmen und lassen diese bei der Beurteilung von Sachverhalten einfließen.

Lehrmittel:
Skript**Kunstgeschichte****60 Lernstunden****Kunstgeschichte**Unterrichtsmethoden:
Vorlesungen
Einzelstudien/Eigenregie
Einzel-/Gruppenarbeiten**Vernetzung: Designtheorie, Sprachkompetenz, Form und Farbe**

Die Studierenden...

- kennen die wichtigsten Merkmale, Vertreter/innen und Werke der bildenden Kunst und Architektur vom 19. Jh. bis in die Gegenwart
- verstehen die gesellschaftlichen und weltpolitischen Zusammenhänge der jeweiligen Zeitepoche und kennen die Konsequenzen für die bildende Kunst und Architektur.
- können diese Zusammenhänge in die eigene Gestaltung mit einbeziehen.
- können die eigene Gestaltung im Kontext des aktuellen Diskurses begründen und vertreten.

Lehrmittel:
Skript

Marketing**20 Lernstunden****Marketing****Vernetzung: Sprachkompetenz, Recht, Betriebswirtschaftslehre, Präsentation**

Die Studierenden...

- verstehen, das Marketing in einem grösseren Kontext einzuordnen.
- verstehen, dass modernes Marketing eine Unternehmensphilosophie darstellt.
- kennen die bestimmenden Grössen einer Marketingstrategie.
- kennen einige Werkzeuge der Marktforschung.
- kennen die Marketinginstrumente und können ihre Wirkungsweise und ihr Zusammenspiel aufzeigen.

Unterrichtsmethoden:

Vorlesungen

Einzelstudien/Eigenregie

Einzel-/Gruppenarbeiten

Lehrmittel:

Skript

Material**112 (Vertiefung 132) Lernstunden****Material****Vernetzung: Projektarbeit, Produktionsverfahren, Form und Farbe**

Die Studierenden...

- verfügen über eine sensibilisierte Materialwahrnehmung mit allen Sinnen.
- kennen die optischen, haptischen, physikalischen und chemischen Eigenschaften und das gestalterische Potential von diversen Materialien.
- befassen sich mit ökologischen Fragen betreffend der Herstellung, Anwendung und Nachhaltigkeit der verschiedenen Materialien.
- kennen unterschiedliche materialspezifische Verbindungstechniken.
- können Materialien auf Grund ihrer Eigenschaften auswählen und einsetzen.

Unterrichtsmethoden:

Einzelstudien/Eigenregie

Einzel-/Gruppenarbeiten

Lehrmittel:

Skript

Moderation**20 (Vertiefung 30) Lernstunden****Moderation****Vernetzung: Präsentation, Sprachkompetenz, Projektarbeit**

Die Studierenden...

- können Workshops planen und durchführen
- können die Workshopteilnehmenden einschätzen und ihre Moderation darauf abstimmen.
- können Workshop-Resultate zusammentragen und sinnvoll in einen Zusammenhang bringen.
- kennen verschiedene Workshop-Techniken und Methoden.
- können rasch auf unerwartete Situationen in einem Workshop reagieren.
- kennen das fachspezifische Vokabular.

Unterrichtsmethoden:

Vorlesung

Einzel-/Gruppenarbeiten

Workshop

Lehrmittel:

Skript

Präsentation**20 Lernstunden****Präsentation****Vernetzung: Sprachkompetenz, Marketing**

Die Studierenden...

- können die Zielgruppe der Zuhörerschaft einschätzen und ihre Präsentationsinhalte darauf abstimmen.
- können Präsentationsinhalte zusammentragen und dramaturgisch korrekt vortragen (z.B. Einleitung, Hauptteil, Schluss).
- kennen verschiedene Präsentationsformen (Vortrag, Diskussion usw.) und Präsentationsmedien und können diese absichtsgemäss anwenden.
- kennen das fachspezifische Vokabular.

Unterrichtsmethoden:

Vorlesung

Einzel-/Gruppenarbeiten

Lehrmittel:

Skript

Prototyping**35 Lernstunden****Vernetzung: Form und Farbe, Zeichnen, Fotografie, Material**

Die Studierenden...

- können unterschiedliche Methoden anwenden, um Entwürfe über 2D- und 3D-Visualisierungen zu prüfen und weiterzuentwickeln.
- kennen das gestalterische Potential unterschiedlicher Methoden.
- kennen unterschiedliche Materialien, welche sich für die Formfindung und Visualisierung eignen.
- können unterschiedliche Materialien situationsgerecht einsetzen.

Prototyping

Unterrichtsmethoden:

Einzelstudien/Eigenregie
Einzel-/Gruppenarbeiten

Lehrmittel:

Skript

Recht**25 Lernstunden****Vernetzung: Betriebswirtschaftslehre, Marketing**

Die Studierenden...

- kennen die Voraussetzungen für einen Vertragsschluss (mündlich, schriftlich).
- kennen unterschiedliche Vertragsarten (Grundsätze, Schwerpunkt: Auftrag und Werkvertrag).
- kennen verschiedene Vertragsformen.
- kennen die Grundsätze des Verzugs bei Verträgen.
- kennen die Verwendung von AGB.
- wissen, wie man Verträge durchsetzen kann.
- wissen, was ein Exkurs ist (Immaterialgüterrechte während dem Arbeitsverhältnis).
- kennen die Grundsätze der Immaterialgüterrechte.
- können eigene Marken und Produkte schützen.
- können eigene Designs registrieren.
- können eigene Designs urheberrechtlich schützen.
- kennen die Grundlagen des Patentrechts.

Recht

Unterrichtsmethoden:

Vorlesungen

Einzelstudien/Eigenregie

Gruppenarbeiten

Lehrmittel:

Skript

Medienrecht

Frank Fechner

Sprachkompetenz**60 Lernstunden****Vernetzung: Marketing, Designtheorie, Kunstgeschichte, Projektarbeit**

Die Studierenden...

- kennen die wichtigsten Kriterien der Rechtschreibung und deren Anwendung.
- kennen den Grundaufbau der Sprachlehre und den Aufbau von literarischen Texten.
- kennen die Gliederung sowie den sprachlichen Aufbau eines Gestaltungskonzeptes und können ihr Wissen anwenden.
- sind in der Lage, ihre Mitteilungen mediengerecht aufzubereiten, zu visualisieren und zu präsentieren.
- können die Zielgruppe der Zuhörerschaft einschätzen und ihre Präsentation sinhalte darauf abstimmen.
- können Präsentation sinhalte dramaturgisch gestaltet vortragen.
- kennen verschiedene Präsentation sformen und Präsentation smedien und können diese absichtsgemäss anwenden.

Sprachkompetenz

Unterrichtsmethoden:

Vorlesungen

Einzelstudien/Eigenregie

Analysearbeit

Lehrmittel:

Skript

Testing**10 Lernstunden****Vernetzung: Marketing, Innovation, Betriebswirtschaftslehre, Prototyping, Projektarbeit**

Die Studierenden...

- sind sich der Bedeutung von evidenzbasierten Rückmeldungen für die Gestaltung von Produkten bewusst.
- kennen viele der Methoden, um schnell Ideen zu testen.
- können vernetzt denken und das Produkt als Sammlung betriebswirtschaftlicher Elemente verstehen.
- sind sich der häufigsten Fehler beim Testen von Ideen bewusst.
- wissen, wie sie in ihren Projektarbeiten künftig Ideen schnell testen und auch verwerfen können.

Testing

Unterrichtsmethoden:

Vorlesungen

Einzelstudien/Eigenregie

Analysearbeit

Lehrmittel:

Skript

Video**20 Lernstunden****Vernetzung: Marketing, Fotografie, Prototyping, Testing, Projektarbeit**

Die Studierenden...

- kennen die relevanten Anwendungsformen von Videos und die gängigen Aufnahmeformate.
- kennen die wichtigsten Aspekte von Handyaufnahmen.
- kennen die wichtigsten Aspekte der Bildgestaltung (Bildkomposition).
- kennen die verschiedenen Formate der Datensicherung.
- können Filme schneiden und mit einfachen Effekten anreichern.
- kennen die wichtigsten Aspekte der Beleuchtungstechnik für Videos.

Video

Unterrichtsmethoden:

Vorlesungen

Einzelstudien/Eigenregie

Analysearbeit

Lehrmittel:

Skript

Zeichnen**96 Lernstunden****Vernetzung: Projektarbeit, Form und Farbe, 3D Modellieren, 3D Visualisieren**

Die Studierenden...

- kennen die Regeln der Parallel- und der Fluchtpunktperspektiven.
- können durch Licht und Schattendarstellung eine räumliche Wirkung erzeugen.
- kennen unterschiedliche Mittel und Techniken der zeichnerischen Darstellung und können diese situationsgerecht anwenden.
- können unterschiedliche Materialien und Texturen zeichnerisch darstellen.
- können Situationen, Gedanken und Sachverhalte zeichnerisch möglichst einfach, rasch und doch stichhaltig festhalten, z.B. Gesamtform, Detail, Verbindungen, Bewegungen.
- können mittels Skizzieren Ideen weiterentwickeln und formale Problemstellungen lösen.
- Können komplexe Sachverhalte durch einfache Skizzen auf das Wesentliche herunterbrechen.
- können das Skizzieren als tägliches Werkzeug anwenden, analog der Stichwortnotizen.

Zeichnen

Unterrichtsmethoden:

Einzelstudien/Eigenregie

Einzel-/Gruppenarbeiten

Projektarbeit, Blockwochen

Projektarbeiten

320 Lektionen

Themenübersicht (Beispiele): Objektdesign, Gestaltung einer Produktfamilie, Accessoires, Licht und Schatten, Ergonomie, u.a.

Objektdesign (Produktfamilie)

Im Bereich Produktdesign gilt es Produkte serienmässig oder gar industriell fertigen zu lassen. Das Projekt Objektdesign bietet die Möglichkeit, Kleinserien oder handgefertigte Produkte zu realisieren.

(Nischenprodukte.)

Hier gilt es, sich mit Materialien und Formen, verschiedenen Umsetzungstechniken (analoge und digitale Werkzeuge) und künstlerisch-gestalterischen Aspekten zu befassen und eine Produktfamilie zu entwickeln.

Accessoires (Bezug zum Körper)

Die Recherche gilt dem Accessoires im Allgemeinen sowie dem aus dem eigenen Berufsfeld. Die Studierenden wählen individuell ein Produkt oder eine Produktgruppe und entwickeln dazu ein Accessoire. Die Bereiche der Zugehörigkeit (Stil, Funktion) des Accessoires zum Produkt werden dabei definiert. Zudem ist der Bezug zum Körper zentral zu thematisieren.

Licht und Schatten

Licht und Schatten in Verbindung zu Objekt, Raum und Mensch. Unsere Umgebung wirft viele Schatten, welche sich in die Umgebung selbst wieder einfügen und diese dadurch verändern und mitgestalten. Das Licht unterstützt hergebrachte Strukturen, oder es bricht sie auf und führt hinüber zum Reizvollen, Spannenden. Was aber muss man tun, um es zu inszenieren? Die einfachste uns bekannte Möglichkeit ist durch ein Leuchtmittel ein Licht- und Schattenspiel zu inszenieren. Wir wollen verschiedene Möglichkeiten ausloten. Szenografie, Produkte, Film, Foto. Alles ist erlaubt, mit dem Ziel eine schöne Atmosphäre zu kreieren.

Ergonomie

Formen und Konzepte aus dem persönlichen Alltag werden bezüglich ihrer Ergonomie analysiert. Ausgehend von einem recherchierten Beispiel, soll die Ergonomie dieses Produkts oder Konzepts optimiert werden. Der Lösungsansatz wird mit einem Funktionsmodell überprüft.

Blockwochen**144 Lektionen**

Themenübersicht (Beispiele): Produktionsverfahren Theorie und Praxis, Materialexperimente, Verpackungsdesign, Temporary Design, Designprozesse

Produktionsverfahren Theorie und Praxis

Eine Produktidee wird generiert. Wie setzt man das Produkt um?
Um Produkte zu produzieren müssen verschiedene Aspekte der Produktion kennengelernt werden. Was kann eine Maschine? Welche Materialien kann diese bearbeiten? Wie kann ich in den Prozess der Maschine eingreifen? Kann jede Form an jeder Maschine generiert werden? Diese Fragen werden während der Blockwoche Produktionsverfahren geklärt, indem ein Parcours durch den Technologiepark in Maienfeld gemacht wird.

Materialexperimente

Ausgehend von optischen und technischen Materialeigenschaften, welche zu spezifischen Verwendungen und Verarbeitungen führen wird der bekannte Horizont ins unendliche erweitert um letztendlich wieder zu machbaren, innovativen, ökologischen und ökonomischen Ansätzen zu gelangen. Materialfremde Bearbeitungstechniken sowie vermeintlich unmögliche Materialkombinationen werden praktisch erkundet. Mit Neugier, Erfindergeist und dem Potenzial der Mitstudenten werden neue Materialerfahrungen gesammelt und wieder in einen berufsspezifischen Kontext überführt.

Verpackungsdesign

Die Verpackung ist die visuelle Identität eines Produktes, es ist das Etikett einer Marke welche zielgruppengerecht gestaltet ist. Hier werden alle grafischen Aspekte zusammengebracht: Grafik, Typografie, Logo, Bild, Farben. Die Originalität der Verpackung erhöht den Kaufreiz des Kunden.

Temporary Design

Der Fokus im Temporary Design ist die Zeitspanne, in der das Objekt genutzt oder eingesetzt wird. Dementsprechend werden andere Materialien und Produkte eingesetzt, die absichtlich eine andere Lebensdauer aufweisen. Es kann eine Inszenierung im öffentlichen Raum oder eine szenografische Arbeit für eine Ausstellung sein; in beiden Fällen ist der Zeitraum, in dem das Objekt genutzt wird, begrenzt und die Anforderung an die Umsetzung verändert sich.

Designprozess

Diese letzten Blockwoche bietet Gelegenheit einen Designprozess mit all seinen Stationen anhand einer Auftragssituation praxisnah zu durchlaufen. Das erlangte Wissen und Können des Studiums soll eingebracht und vertieft werden.