



Schule für Gestaltung Zürich

# Höhere Fachschule

## Interaction Design HF

Ausbildungsgang Februar 2024 – Februar 2027

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

### Informationsbroschüre

Version vom 21.3.2023

#### Schule für Gestaltung Zürich

Ausstellungsstrasse 104  
8090 Zürich  
Telefon +41 44 4469777  
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 Interaction Design

Der Studiengang HF Visuelle Gestaltung von Februar 2024 bis Februar 2027 wird bereits nach neuem Rahmenlehrplan starten und durchgeführt. Absolventinnen und Absolventen tragen nach erfolgreichem HF-Abschluss des Studiums den eidgenössisch geschützten Titel dipl. Kommunikationsdesigner/in HF.

### Auszug aus dem neuen Rahmenlehrplan

#### Arbeitsgebiet und Kontext

Dipl. Kommunikationsdesigner/innen HF arbeiten als spezialisierte Fachleute in Agenturen, Unternehmen und kulturellen Institutionen, die gestalterische Dienstleistungen für Auftraggebende erbringen und in denen qualitativ und ästhetisch hochstehende Kommunikationsmittel und Konzepte entwickelt werden, die funktional und marktfähig sind. Ihre Auftraggebenden sind sowohl Geschäfts- als auch Privatkundinnen und -kunden. Auch freiberuflich führen dipl. Kommunikationsdesigner/innen HF eigenständig Aufträge aus.

In der Umsetzung von Aufträgen in Produkte arbeiten sie häufig in Teams oder in interdisziplinären Projektgruppen. Ihre Erzeugnisse entsprechen ästhetischen, technischen und kontextbezogenen Kriterien und überzeugen darüber hinaus in ihrer Funktionalität und Materialeignung.

Dipl. Kommunikationsdesigner/innen HF nutzen für ihre Arbeit marktfähige Kommunikationsinstrumente wie Printmedien, Illustrationen, Fotografien, räumliche Gestaltung, interaktive Medien, audiovisuelle Medien, Virtual Reality oder Augmented Reality.

Die entwickelten Designs erfüllen die Erwartungen der Auftraggebenden und der Endkunden und sie orientieren sich am Markt und an Trends.

#### Berufsausübung

Der gestalterische Prozess von dipl. Kommunikationsdesigner/innen HF durchläuft verschiedene Phasen, die je nach Aufgabenstellung mehr oder weniger ausgeprägt und arbeitsintensiv sind.

Auf der Basis einer eigenen Idee, einer Anforderungsbeschreibung oder von formulierten Bedürfnissen von Auftraggebenden entwickeln dipl. Kommunikationsdesigner/innen HF Entwürfe, konkretisieren diese und definieren Offerten oder Aufträge, die auf diesen Entwürfen basieren. Dabei pflegen sie eine konstruktive Beziehung zu den Auftraggebenden, nehmen deren Bedürfnisse und Ideen offen auf und beraten fachkundig. Nach Recherchen und Analysen formulieren sie aus den ausgearbeiteten visuellen Entwürfen innovative, kreative, zweckdienliche, ganzheitliche und nachhaltige Konzepte. Die Konzepte, die von hoher Komplexität sein können, informieren über Organisation, Umsetzung und Finanzierung der geplanten Projekte und berücksichtigen rechtliche, ökologische wie auch gesellschaftliche Rahmenbedingungen.

Dipl. Kommunikationsdesigner/innen HF realisieren die geplanten Kommunikationsprojekte selbstständig, in Zusammenarbeit mit spezialisierten Fachleuten aus dem Marketing, der Programmierung oder dem Projektmanagement, oder sie begleiten eine Realisierung als externe Fachkraft. Während der Realisierung behalten sie den Überblick und arbeiten unter wechselnden Bedingungen zielgerichtet. Zum Abschluss des gestalterischen Prozesses präsentieren dipl. Kommunikationsdesigner/innen HF ausgearbeitete Ergebnisse professionell und überzeugend. Diesen kreativen und zugleich strukturierten Prozess mit seinen iterativen Phasen durchlaufen sie als einzelne Fachkraft oder in Teams.

Dem Gestaltungsprozess liegt die Kompetenz zugrunde, durch kreative Methoden eine Vielzahl

freier Assoziationen und Ideen zu entwickeln und diese mittels Reflexion systematisch zu umsetzungsfähigen Konzepten zu konkretisieren. So verbinden dipl. Kommunikationsdesigner/innen HF ästhetische Kriterien mit den Tendenzen des zeitgenössischen Marktes.

Eine ausgeprägte Wahrnehmungsfähigkeit und Individualität, kritisches Denken, Innovations- und Experimentierfreude sowie Neugierde sind wichtige Voraussetzungen von dipl. Kommunikationsdesigner/innen HF. Gleichzeitig erfordert die Zusammenarbeit in variablen internen Teams und bei externen Kooperationen soziale Kompetenz. Manchmal übernehmen dipl. Kommunikationsdesigner/innen HF die Leitung von Projektgruppen, was entsprechende Kompetenzen in den Bereichen Führung und Organisation erfordert.

Dipl. Kommunikationsdesigner/innen HF bilden sich systematisch weiter, um sich in einem kompetitiven, sich ständig und schnell ändernden Umfeld weiterentwickeln und positionieren zu können. Eine besondere Herausforderung und Chance stellt die fortschreitende Digitalisierung in allen Arbeits- und Lebensbereichen dar.

Der Studiengang HF Interaction Design der Schule für Gestaltung Zürich orientiert sich gemäss Rahmenlehrplan am Schwerpunkt Interaction Design und Interactive Media Design:

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

### **Studiengang HF Interaction Design an der SfGZ**

Interaction Designer/innen HF bewegen sich im Kontext von Design und Technologie. Die fortwährenden Entwicklungen in der Medienlandschaft erfordern zunehmend ausgewiesene Fachkräfte, die Information und Form mit zeitgemässer Technologie konzipieren, gestalten, entwickeln und umsetzen – alleine, im Team oder in interdisziplinärer Zusammenarbeit mit Spezialisten.

Im Studiengang HF Interaction Design wird projektbasiert die Verbindung von Theorie und Praxis sowie von Design und Technologie in praxisnahen Aufgaben nach wirtschaftsorientierten Arbeitsprozessen vermittelt. Ausstellungsbesuche, Tagungen mit externen Referierenden sowie die eigene Berufstätigkeit ermöglichen den wichtigen Transfer von der Schule zu Praxis und Öffentlichkeit. Die Lernziele fördern eine vertiefte Auseinandersetzung mit den Themen gestalterischer/technischer Allgemeinbildung, Konzeption, Design, Interaktion, Technologie, Marketing und Management welche das ganze Spektrum der Arbeitswelt im Interaction Design widerspiegeln.

#### **Eidgenössisch anerkanntes Diplom**

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

Die Diplomprüfung besteht aus einer mündlichen/schriftlichen Arbeit (Thesis) sowie der Diplomarbeit im 6. Semester.

#### **Kompetenznachweis Fremdsprachen**

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

### **Nächster Bildungsgang/Dauer/Unterrichtszeiten**

Der berufsbegleitende Lehrgang dauert sechs Semester vom 23.2.2024 bis 20.2.2027. Der Unterricht im Umfang von 16 Lektionen pro Woche findet am Freitag und Samstag tagsüber statt.

### **Zeitaufwand während der Ausbildung**

Zur Erlangung des Diploms ist neben dem Schulunterricht von mindestens 1600 Lernstunden, der nachgewiesenen Berufstätigkeit im Bereich Kommunikationsdesign von 50%, ein zusätzlicher Zeitaufwand für Arbeiten im Selbststudium von ca. ein bis zwei Tagen pro Woche erforderlich.

### **Berufspraxis**

Für das 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 zwei Unterrichtstagen über 6 Semester hat der/die 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 Studienbeginn muss jede/jeder Studierende im Besitz eines eigenen Laptops sein, welcher für den Unterricht benötigt wird. Die Adobe Creative Cloud sowie Office365 wird Ihnen 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.

### **Zielgruppe/Zulassungsbedingungen**

Voraussetzung für die Zulassung zum Aufnahmeverfahren:

- Erfolgreiche Absolventinnen und Absolventen einer gestalterischen Berufslehre, z.B. Grafik, Polygrafie, Fotografie, Fotofach, Gestaltung Werbetechnik, Mediamatik, Interactive Media Design
- oder
- Erfolgreiche Absolventinnen und Absolventen EFZ in einem anderen Beruf müssen Berufspraxis im gestalterischen Bereich ausweisen und gestalterische Zusatzanforderungen erfüllen.
- oder
- Erfolgreiche Absolventinnen und Absolventen einer Maturitäts- bzw. Mittelschule müssen Berufspraxis im gestalterischen Bereich ausweisen und gestalterische Zusatzanforderungen erfüllen.

Zusätzliche Zulassungsbedingung

Während der Ausbildung muss eine Berufstätigkeit von mindestens 50% im Bereich Kommunikationsdesign nachgewiesen werden.

### **Aufnahmeverfahren/Anmeldung**

Das Aufnahmeverfahren ist dreiteilig und besteht aus der Anmeldedokumentation mit den in der Online-Anmeldung aufgeführten Dokumenten, einem Portfolio, das die persönlichen, gestalterischen und/oder technischen Kompetenzen nachweist, und einem Eignungsgespräch. Die Beurteilungen und Bewertungen werden durch ein Expertenteam bestehend aus Studienleitung und Schulleitung vorgenommen.

Anhand der Anmeldedokumentation und dem Portfolio beurteilt das Expertenteam das erforderli-

che Potenzial für den Bildungsgang Interaction Design HF und wählt die Kandidatinnen/Kandidaten aus, welche zum Eignungsgespräch eingeladen werden.

Das Portfolio beinhaltet eine 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 z.B. in der Atelier-/Agenturtätigkeit oder in der Mediendienstleistung vor. Die Kandidatin/der Kandidat ist nachweislich Urheberin/Urheber bzw. Autorin/Autor der eingereichten Arbeiten.

### **Anmeldeschluss und Termine Aufnahmeverfahren**

Bitte reichen Sie Ihre Anmeldung mit den erforderlichen Unterlagen und das Portfolio bis spätestens Donnerstag, 16. November 2023 ein.

Die Eignungsgespräche mit dem Expertenteam finden am Freitag, 1. Dezember 2023 und Samstag, 2. Dezember 2023 statt .

### **Informationsveranstaltungen**

Weitere Auskünfte zur HF Interaction Design erhalten Sie an einem der Informationsabende:

- Mittwoch, 10. Mai 2023 um 18.30 Uhr (online)
- Mittwoch, 6. September 2023 um 18.30 Uhr (vor Ort: SfGZ, Ausstellungsstr. 104, 8005 Zürich)
- Mittwoch, 1. November 2023 um 18.30 Uhr (online)

Wir bitten um Anmeldung an [weiterbildung@sfgz.ch](mailto:weiterbildung@sfgz.ch)

### **Studienleitung**

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

### **Auskünfte**

Schule für Gestaltung Zürich  
Frau Yvonne Koppitsch, Sekretariat Weiterbildung  
Ausstellungsstrasse 104, 8090 Zürich  
Telefon +41 44 446 97 73  
[weiterbildung@sfgz.ch](mailto:weiterbildung@sfgz.ch)  
[www.sfgz.ch](http://www.sfgz.ch)

## Wichtige Daten und Kosten

Schulort	Schule für Gestaltung Zürich Ausstellungsstrasse 104, 8005 Zürich								
Dauer/Unterricht	23.2.2024 bis 20.2.2027 2 Schultage pro Woche: Jeweils Freitag und Samstag 08.15–16.00 Uhr								
Anmeldeschluss/ Termine Aufnahme- verfahren	Anmeldeschluss inkl. Abgabe Portfolio: Donnerstag, 16.11.2023 Eignungsgespräche: Freitag, 1.12.2023 und Samstag, 2.12.2023								
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 5200.-</td> </tr> <tr> <td>Abzüglich Beitrag Wohnsitzkanton gemäss HFSV</td> <td>CHF 2400.-</td> </tr> <tr> <td><b>Durch Teilnehmer/-in zu tragende Semestergebühr</b></td> <td><b>CHF 2800.-</b></td> </tr> <tr> <td><b>Total Studiengebühr für 6 Semester</b></td> <td><b>CHF 16800.-</b></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 5200.-	Abzüglich Beitrag Wohnsitzkanton gemäss HFSV	CHF 2400.-	<b>Durch Teilnehmer/-in zu tragende Semestergebühr</b>	<b>CHF 2800.-</b>	<b>Total Studiengebühr für 6 Semester</b>	<b>CHF 16800.-</b>
Ausbildungskosten total pro Semester	CHF 5200.-								
Abzüglich Beitrag Wohnsitzkanton gemäss HFSV	CHF 2400.-								
<b>Durch Teilnehmer/-in zu tragende Semestergebühr</b>	<b>CHF 2800.-</b>								
<b>Total Studiengebühr für 6 Semester</b>	<b>CHF 16800.-</b>								
Sonstige Kosten	Aufnahmeverfahren: CHF 200.-, Rechnungsstellung nach Anmeldeschluss								
Rücktritts- bedingungen	Es gelten die <u>allgemeinen Geschäftsbedingungen</u> für Lehrgänge der höheren Fachschule und der höheren Berufsbildung an der Schule für Gestaltung Zürich.								

## Lehrplan Interaction Design HF

(in Überarbeitung)

### Kontextwissen (156 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 Arbeitsprozesse. 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 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 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 ein 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 (284 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 medienneutral 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 (196 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 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 (680 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 (220 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 (132 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 können 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 nachvollziehbar darstellt. 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

**1716 Lernstunden**

Kontextwissen	156 Lernstunden
Konzeption/Crossmedia	284 Lernstunden
Design	196 Lernstunden
Interaktion	680 Lernstunden
Technologie	220 Lernstunden
Management und Controlling	132 Lernstunden
Thesis (Schreibworkshop, wissenschaftliche Arbeiten verfassen)	48 Lernstunden
Diplomarbeit (unbegleitete Lernstunden)	

**Total begleitetes Studium 1716 Lernstunden**
**Total Selbststudium/Eigenregie und Berufstätigkeit 1900 Lernstunden**

(inkl. 720 anrechenbare Lernstunden aus 50% einschlägige Berufstätigkeit)

(inkl. 700 Lektionen unbegleitetes Selbststudium)

(inkl. 480 Lernstunden Diplomarbeit)

### 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.