



Schule für Gestaltung Zürich

# Höhere Fachschule Gestaltung und Kunst

## Produktdesign HF

**Ausbildungsgang August 2022–Dezember 2025**

(im eidgenössischen Anerkennungsverfahren durch das SBF)

**für den Abschluss diplomierte Gestalterin HF/  
diplomierter Gestalter HF,  
Fachrichtung Produktdesign**

### Informationsbroschüre

Version vom 14.12.2021

**Schule für Gestaltung Zürich**

Ausstellungsstrasse 104

8090 Zürich

Telefon 044 446 97 77

[weiterbildung@sfgz.ch](mailto:weiterbildung@sfgz.ch)

[www.sfgz.ch](http://www.sfgz.ch)

ISO29990

## **Bildungsgang Produktdesign HF**

Berufsbegeleitende Weiterbildung zur diplomierten Gestalterin HF/zum diplomierten Gestalter HF, Fachrichtung Produktdesign

### **Allgemeine Information zur Höheren Fachschule an der SfGZ**

An der Schule für Gestaltung Zürich werden vier Lehrgänge der höheren Fachschule Gestaltung und Kunst für den Abschluss dipl Gestalter/-in HF angeboten:

- Fotografie HF, Fachrichtung Kommunikationsdesign (seit 2020 vom SBFI akkreditiert)
- Interaction Design HF, Fachrichtung Kommunikationsdesign (seit 2020 vom SBFI akkreditiert)
- Produktdesign HF, Fachrichtung Produktdesign (im Anerkennungsverfahren)
- Visuelle Gestaltung HF Fachrichtung Kommunikationsdesign (seit 2015 vom SBFI akkreditiert)

Die Bildungsgänge der höheren Fachschule Gestaltung und Kunst vermitteln konzeptionelle, gestalterische und technologische Kompetenzen auf hohem Niveau. Die Vertiefung der Kompetenzen und Erweiterung von Wissen, das Reflektieren über die eigenen Fähigkeiten und Offenheit gegenüber Entwicklungen bilden die Grundvoraussetzung für Entfaltung, Wachstum, Fortschritt und für den Erfolg in der Gestaltung. Die fachlichen Inhalte orientieren sich an branchenspezifischen Entwicklungen und fördern die Fähigkeit zum methodischen und vernetzten Denken. Parallel zum Studium wird im Umfang von mindestens 50% im jeweiligen Beruf gearbeitet.

### **Bildungsgang Produktdesign HF an der Schule für Gestaltung Zürich**

Der Bildungsgang Produktdesign HF wird in Zusammenarbeit mit der ibW höhere Fachschule Südostschweiz/Schule für Gestaltung Graubünden angeboten und befindet sich im SBFI-Anerkennungsverfahren.

Die Blockwochen der Schule für Gestaltung Zürich werden in Kooperation mit der ibW Höhere Fachschule Südostschweiz in Maienfeld durchgeführt.

Die Kernprozesse des Bildungsgangs Produktdesign HF liegen in der Förderung der nutzerzentrierten Recherche-, Konzipierungs-, Gestaltungs- und Umsetzungskompetenzen der Studierenden. Sie arbeiten zum regulären Unterricht auch projektbezogen, sowohl begleitet als auch selbstständig oder im Team. Dabei ist die Möglichkeit, individuelle Schwerpunkte sowie Fragestellungen zu setzen und den eigenen Lernprozess zu planen, innerhalb von Projektarbeiten gegeben. Mit der Teilnahme an Projektwochen, Ausstellungsbesuchen, Tagungen mit externen Referentinnen und Referenten und im Rahmen der eigenen Berufstätigkeit findet der wichtige Transfer von der Schule mit der realen Auftragssituation und der Öffentlichkeit statt.

Die Lernziele orientieren sich an praxisnahen Arbeitsprozessen und berücksichtigen eine differenzierte, kreative sowie kritische Auseinandersetzung mit dem Inhalt, der Konzeptentwicklung, der Detailplanung und Entscheidungsfindung. Kompetenzen für die Realisation und Fähigkeiten zur Reflexion der Ergebnisse werden im Lern- und Arbeitsprozess zentral gefördert.

### **Zielsetzung, Berufsbildung und Arbeitsfeld**

Diplomierte Gestalterinnen und Gestalter HF Produktdesign befassen sich mit originellen Konzepten, neuen Technologien und Innovationen, unterschiedlichen Materialien, deren Beschaffenheit und Eigenschaften sowie mit Gestaltungsformen und -techniken, die der Formgebung von funktionalen Produkten mit Verwendungszweck oder der Objektgestaltung dienen. Ziele sind neuartige Konzepte und Produkte zu schaffen, die experimentelle Erweiterung der kunstvollen Verarbeitung unterschiedlicher Materialien zu ermöglichen und für adäquat gestaltete Produkte konzeptionell, ästhetisch sowie funktional überzeugende Lösungen zu finden. Dabei sind der bewusste Einsatz von Ressourcen, Ergonomie, Ökologie und die Gebrauchstauglichkeit von Produkten zentral. Die gestalterische Auseinandersetzung findet auch für immaterielle Angebote wie z.B. Systeme oder Konzepte für den Dienstleistungssektor statt.

Dipl. Gestalter/-innen HF Produktdesign planen und realisieren materielle sowie immaterielle Produkte vom Konzept zur Strategieentwicklung bis zur Realisation in 3D-Animationen, im Modell und ggf. in der Umsetzung 1:1. Sie arbeiten zum Beispiel als Gestalterinnen und Gestalter im Bereich der Objektgestaltung, Szenografie, Eventorganisation mit Einfluss auf die Gestaltung, in Design-teams von grösseren Unternehmen oder in Beratungsfirmen für nutzerzentrierte Problemlösungen. In freiberuflicher Tätigkeit bieten sie die Konzeption, Planung und Realisation von Objekt- und/oder Raumgestaltungsprojekten an. Dazu gehören die Ausarbeitung von Projektaufträgen und die fachliche Unterstützung zur Lösung komplexer Gestaltungsaufgaben.

Produkt designer/-innen HF entwerfen und realisieren marktfähige Produkte, Objekte und Gesamtkonzepte. Sie leiten Projektgruppen oder arbeiten während eines Projektes in interdisziplinären Teams, zum Beispiel mit Designer\*innen, Produktmanager\*innen, Ingenieur\*innen, Innenarchitekt\*innen, Marketingfachleuten, 3D-Programmierer\*innen oder Eventorganisator\*innen.

Ausgehend von der Auftragslage entwickeln Produkt designer/-innen HF Ideen, die sie mittels Reflexion und Tests konkretisieren. Im Anschluss an den kreativen Prozess realisieren sie einen Prototypen, eine Vorlage oder ein Unikat bzw. ziehen dafür Spezialisten bei. Sie präsentieren dem Kunden das Projekt mit der Materialwahl und beraten ihn in Bezug auf die Realisation. Beim Planen und Kalkulieren von Projekten berücksichtigen sie innovative Lösungen, wirtschaftliche Aspekte und ökologische Technologien, z.B. ressourceneffiziente Materialgewinnung, -bearbeitung und ggf. die Weiterverwertung der Materialien.

Gestalterische Entwicklungen mit Einflüssen aus den Bereichen Kunst und Design, neue Produktionsbedingungen und -technologien sowie -materialien prägen das Arbeitsumfeld und den Berufsalltag. Arbeiten im Bereich Produktdesign weisen eine hohe Komplexität an gestalterischen, innovativen, wirtschaftlichen und ökologischen Fragestellungen auf. Produkt designer/-innen HF beherrschen vielfältige Handlungskompetenzen in der Konzipierung und der Gestaltung von Produkten, Objekten und Dienstleistungsangeboten. Ebenso sind das Konzipieren von Installationen und Ausstellungen Aufgabenbereiche ihrer Arbeitswelt.

Diplomierte Gestalterinnen und Gestalter HF Produktdesign verstehen die visuelle Sprache als Sprache des gestalterischen Ausdrucks. Der hohe Anspruch an Fachkompetenz und Aktualität verlangt eine vernetzte, kritische und kreative Denkweise, die Beschäftigung mit kontemporärer Gestaltung und Kunstgeschichte, das Erkennen von Zusammenhängen sowie Freude und Engagement an Innovationen.

### **Unterrichtsformen**

Neben dem sogenannten Kontaktstudium, bei welchem die Studierenden in Klassen physisch vor Ort von einer/einem Dozierenden unterrichtet werden, finden zusätzlich gewisse Unterrichtsblöcke im angeleiteten Selbststudium statt. Zusätzlich dazu müssen die Studierenden im 5. und 6. Semester zwischen vier unterschiedlichen Vertiefungsrichtungen wählen (Auftrag, Konzipierung, Entwurf oder Ausführung) und kommen dadurch in den Genuss von weiterführenden Unterrichtseinheiten in ausgewählte Fächer.

### **Eidgenössischer Abschluss**

Das eidgenössisch anerkannte Diplom «Dipl. Gestalterin/dipl. Gestalter HF Fachrichtung Produkt-design» (geschützter Titel) wird bei erfolgreichem Bestehen der Diplomprüfung erteilt.

Zur Diplomprüfung zugelassen wird, wer die drei Ausbildungsjahre erfolgreich abschliesst und bis zum 6. Semester durchschnittlich mindestens 50% Berufspraxis in einschlägigen Beruf nachweist, welcher die praktische Anwendung des Gelernten ermöglicht.

Im Anschluss an das 6. Semester folgt das Diplomsemester. Die Diplomprüfung besteht aus einer praktischen und einer theoretischen Arbeit sowie einem Fachgespräch.

### **Dauer/Unterrichtszeiten**

Der berufsbegleitende Lehrgang dauert sechs Semester vom 26. August 2022 bis Juli 2025 plus anschliessendem Diplomsemester von August bis Dezember 2025.

Unterrichtszeiten: Wöchentlich Donnerstagabend 17.45 bis 21 Uhr und Freitag 8-17 Uhr

Zusätzlich finden im 1., 2., 4. und 6. Semester die Blockwochen statt. Die Blockwochen finden in Kooperation mit der ibW höhere Fachschule Südostschweiz statt.

### **Zeitaufwand während der Ausbildung**

Zur Erlangung des Diploms ist neben dem Schulunterricht von total 1700 Lernstunden über die sechs Semester und der nachgewiesenen Berufstätigkeit im Bereich Objekt- und/oder Raumgestaltung von mindestens 50 % ein zusätzlichen Zeitaufwand für Arbeiten im Selbststudium von ein bis zwei Tagen erforderlich.

### **Persönlicher Laptop**

Zu Studienbeginn muss jede/jeder Studierende im Besitz eines eigenen Laptops sein, welcher für den Unterricht benötigt wird. Die Adobe-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, Goldschmiedeberufe, Gestaltung Werbetechnik, Grafik, Floristik, Schreinerei, Konstrukteur/-in, Innendekoration, Theatermalerei, Uhrenmacherei, Hochbauzeichnung, Innenausbauezeichner/Innenausbauezeichnerinnen, Keramikberufe, Verpackungstechnologie, Architekturmodellbau, Steinmetzer/Steinmetzerin, Vergolder/Vergolderin.

oder

- Lehrabschluss EFZ in einem anderen Beruf und mindestens zweijähriger Berufspraxis in einem einschlägigen Beruf für Produktdesign

oder

- Erfolgreiche Absolventinnen und Absolventen einer Maturitäts- bzw. Mittelschule mit mindestens zweijähriger einschlägiger gestalterischer Berufserfahrung im Bereich der Objekt- und oder Raumgestaltung.

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, Dozierenden 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, 16. Mai 2022 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 Freitag, 3. Juni 2022 und Samstag, 4. Juni 2022 statt.

### **Studienleitung**

Der Bildungsgang Produktdesign HF wird von [Jean-Philippe Hagmann](#) geleitet.

### **Online-Informationsveranstaltungen**

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

Mittwoch, 19. Januar 2022 um 18.00 Uhr

Dienstag, 22. Februar 2022 um 18.00 Uhr

Mittwoch, 16. März 2022 um 18.00 Uhr

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

## Wichtige Daten und Kosten

Schulort	Schule für Gestaltung Zürich Ausstellungsstrasse 104 und Josefstrasse 59, 8005 Zürich											
Dauer/Unterricht	26. August 2022 bis Juli 2025 1,5 Schultage pro Woche: Donnerstag 17.45–21 Uhr und Freitag 8–17 Uhr											
Diplomsemester	August bis Dezember 2024											
Anmeldeschluss/ Termine Aufnahme- verfahren	Anmeldeschluss inkl. Abgabe Portfolio: Montag, 16. Mai 2022 Eignungsgespräche: Freitag, 3. Juni 2022 und Samstag, 4. Juni 2022											
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 5900.-</td> </tr> <tr> <td>Abzüglich Beitrag Wohnsitzkanton gemäss HFSV</td> <td>CHF 3000.-</td> </tr> <tr> <td><b>Durch Teilnehmer/-in zu tragende Semestergebühr</b></td> <td><b>CHF 2900.-</b></td> </tr> <tr> <td><b>Diplomsemester</b></td> <td><b>CHF 2400.-</b></td> </tr> <tr> <td><b>Total Studiengebühr für 6 Semester und Diplom</b></td> <td><b>CHF 19800.-</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). Sämtliche Exkursions- und Reisekosten gehen zu Lasten der Studierenden.</p>		Ausbildungskosten total pro Semester	CHF 5900.-	Abzüglich Beitrag Wohnsitzkanton gemäss HFSV	CHF 3000.-	<b>Durch Teilnehmer/-in zu tragende Semestergebühr</b>	<b>CHF 2900.-</b>	<b>Diplomsemester</b>	<b>CHF 2400.-</b>	<b>Total Studiengebühr für 6 Semester und Diplom</b>	<b>CHF 19800.-</b>
Ausbildungskosten total pro Semester	CHF 5900.-											
Abzüglich Beitrag Wohnsitzkanton gemäss HFSV	CHF 3000.-											
<b>Durch Teilnehmer/-in zu tragende Semestergebühr</b>	<b>CHF 2900.-</b>											
<b>Diplomsemester</b>	<b>CHF 2400.-</b>											
<b>Total Studiengebühr für 6 Semester und Diplom</b>	<b>CHF 19800.-</b>											
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****1680 Lernstunden****Total Eigenregie/Selbststudium, Berufstätigkeit****1920 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 Wirtschaftssectoren, 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 vermeindlich 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.