

Interner Schullehrplan Fachbereich Grafik

Erstellt 2010

Interner Schullehrplan Fachbereich Grafik

Fächerübersicht | Inhaltsverzeichnis

Semester	1	2	3	4	5	6	7	8	Total L
Gestaltung Seiten 13 bis 26	40 L 20 L	60 L	60 L	60 L 10 L	110 L 10 L	130 L	100 L	100 L	700 L
Schrift und Typografie Seiten 27 28	60 L	60 L					40 L		160 L
Zeichnen Seiten 29 30			40 L 10 L	40 L	40 L			40 L	170 L
Fotografie Seiten 31 32			40 L	40 L 10 L					90 L
Kunstgeschichte	30 L	30 L				40 L	20 L	20 L	140 L
Designgeschichte Seiten 33 bis 35			30 L	20 L	20 L		20 L	20 L	110 L
Marketing-Kommunikation Seiten 36 37	30 L	30 L				10 L			70 L
Semestertotal	180 L	180 L	180 L	180 L	180 L	180 L	180 L	180 L	1440 L

1. Lehrjahr

1. Semester

1. Quartal | 10 Wochen

2. Quartal | 10 Wochen

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1L	Schrift 30L Schriftgeschichte, Schriftzeichen Wortmarke, Schriftklassifikation										Schrift 30L Schriftgeschichte, Schriftzeichen Wortmarke, Schriftklassifikation									
1L																				
1L																				
1L	Marketing-Kommunikation 30L										Gestaltung 40L Punkt, Linie, Fläche, Form, Semiotik Kleinprojekt									
1L																				
1L																				
1L	Kunstgeschichte 30L										Designgeschichte 20L Bauhaus									
1L																				
1L																				
9L																				

2. Semester

1. Quartal | 10 Wochen

2. Quartal | 10 Wochen

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1L	Typografie 30L Typogeschichte, Typogrundlagen										Typografie 30L Typogeschichte, Typogrundlagen									
1L																				
1L																				
1L	Gestaltung 60L Farbe, Farbsysteme, Semiotik										Marketing-Kommunikation 30L									
1L																				
1L																				
1L											Kunstgeschichte 30L									
1L																				
1L																				
9L																				

2. Lehrjahr

3. Semester

1. Quartal | 10 Wochen

2. Quartal | 10 Wochen

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1L	Gestaltung Screen 50L Einführung Webdesign Planung										Zeichnen 40L Mensch, Figur									
1L																				
1L																				
1L																				
1L																				
1L	Typografie am Bildschirm 10L										Kunstgeschichte, Zeichnen 10L									
1L	Designgeschichte 30L										Fotografie 40 L									
1L																				
1L																				
1L																				
9L																				

4. Semester

1. Quartal | 10 Wochen

2. Quartal | 10 Wochen

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1L	Gestaltung Print 60L Plakat, Dokumentation										Fotografie 40L Mensch, Figur									
1L																				
1L																				
1L																				
1L																				
1L	Designgeschichte, Plakat 10L										Designgeschichte / Foto 10L									
1L	Designgeschichte 20L										Zeichnen 40L Mensch, Figur									
1L																				
1L																				
9L																				

4. Lehrjahr

7. Semester

1. Quartal | 10 Wochen

2. Quartal | 10 Wochen

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1L	Gestaltung 50L Gestaltungsprojekt: Infografik, Bewegte Typografie, Redesign 3D: Verpackung, Ausstellung, Signaletik										Gestaltung 50L Gestaltungsprojekt: Infografik, Bewegte Typografie, Redesign 3D: Verpackung, Ausstellung, Signaletik									
1L																				
1L																				
1L																				
1L																				
1L	Kunstgeschichte 20L										Typografie 40L Mikrotypografie zu Gestaltungsprojekt									
1L																				
1L	Designgeschichte 20L																			
1L																				
9L																				

8. Semester

1. Quartal | 10 Wochen

2. Quartal | 10 Wochen

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1L	Zeichnen 40L Piktogramm, Illustration										Gestaltung 70L Portfolio, Präsentation Theorie									
1L																				
1L																				
1L																				
1L	Gestaltung 30L Miniprojekt, Logo, Briefschaft																			
1L																				
1L																				
1L	Designgeschichte, Kunstgeschichte 20L										Designgeschichte, Kunstgeschichte 20L									
1L																				
9L																				

1. Methodenkompetenzen

1.1 Arbeitstechniken, Probleme lösen

Zur Lösung von Aufgaben setzen Grafikerinnen und Grafiker Methoden und Systeme ein, die ihnen erlauben, Ordnung zu halten, Prioritäten zu setzen, kundenabhängige von kundenunabhängigen Tätigkeiten zu unterscheiden, Abläufe systematisch und rationell zu gestalten und die Arbeitssicherheit zu gewährleisten. Sie planen ihre Arbeitsschritte, arbeiten zielorientiert und effizient.

1.2 Prozessorientiertes, vernetztes Denken und Handeln

Wirtschaftliche Abläufe können nicht isoliert betrachtet werden. Grafikerinnen und Grafiker kennen und verwenden Methoden, um ihre Tätigkeiten im Zusammenhang mit anderen Aktivitäten im Unternehmen zu sehen und vor- sowie nachgelagerte Schnittstellen zu berücksichtigen. Sie sind sich der Auswirkungen ihrer Arbeit auf ihre Arbeitskollegen und auf den Erfolg des Unternehmens bewusst.

1.3 Systematisches Denken und Handeln

Die Abwicklung von Projekten von der Entwicklung von Ideen bis zur Realisierung ist komplex. Grafikerinnen und Grafiker gewährleisten durch ihr systematisches Denken und Handeln geordnete, zielorientierte sowie effiziente Arbeitsprozesse.

1.4 Informations- und Kommunikationsstrategien

Die Anwendung der modernen Mittel der Informations- und Kommunikationstechnologie ist von zentraler Bedeutung. Grafikerinnen und Grafiker sind sich dessen bewusst und kontinuierlich bestrebt, den Informationsfluss im Unternehmen zu optimieren und die Systeme in Ordnung zu halten. Sie beschaffen sich selbstständig Informationen und nutzen diese im Interesse der Auftraggebenden.

1.5 Lernstrategien

Zur Steigerung des Lernerfolgs und des lebenslangen Lernens stehen verschiedene Strategien zur Verfügung. Da Lernstile individuell verschieden sind, reflektieren Grafikerinnen und Grafiker ihr Lernverhalten und passen es unterschiedlichen Aufgaben und Problemstellungen situativ an. Sie arbeiten mit für sie effizienten Lernstrategien, welche ihnen beim Lernen Freude, Erfolg und Zufriedenheit bereiten und damit ihre Fähigkeiten für das lebenslange und selbstständige Lernen stärken.

1.6 Kreativitätstechniken

Offenheit für Neues und für unkonventionelle Vorgehensweisen sind wichtige Kompetenzen der Grafikerinnen und Grafiker. Deshalb sind sie fähig, beim Konzipieren und Entwerfen herkömmliche Denkmuster zu verlassen und mit Kreativitätstechniken zu neuen und innovativen Lösungen beizutragen. Grafikerinnen und Grafiker zeichnen sich durch Wachsamkeit und eine offene Haltung gegenüber Neuerungen und Trends in der visuellen Kommunikation aus.

1.7 Präsentationstechniken

Der Erfolg wird wesentlich mitbestimmt durch die Art und Weise, wie die Gestaltungskonzepte präsentiert werden. Grafikerinnen und Grafiker kennen und beherrschen die Methoden der Präsentation und setzen sie zum optimalen Nutzen der Auftraggebenden um.

1.8 Ökologisches Denken/Handeln

Ökologisches Denken und Handeln ist integraler Bestandteil unseres heutigen Arbeitsalltags. Grafikerinnen und Grafiker wenden betriebliche Umweltschutzmassnahmen in ihren Arbeitsprozessen an, berücksichtigen im Gestaltungskonzept und für die Realisierung nach Möglichkeit umweltschonende Materialien sowie Medien aus nachhaltiger Produktion. Sie erkennen Verbesserungspotenziale durch ökologisch nachhaltige Produktionsverfahren.



2. Sozial-/Selbstkompetenzen

2.1 Eigenverantwortliches Lernen

In der visuellen Kommunikation, ob in einem Atelier, in der Grafikabteilung einer Kommunikations-/Werbeagentur oder in der internen Kommunikations-/Werbeabteilung eines Unternehmens, sind die Grafikerinnen und Grafiker mitverantwortlich für die betrieblichen Abläufe. Sie sind bereit, in eigener Verantwortung Entscheide zu treffen und gewissenhaft zu handeln.

2.2 Lebenslanges Lernen

In der visuellen Kommunikation ist der Wandel allgegenwärtig. Anpassungen an die rasch wechselnden Bedürfnisse und Bedingungen sind eine Notwendigkeit. Grafikerinnen und Grafiker sind sich dessen bewusst und bereit, laufend neue Kenntnisse und Fertigkeiten zu erwerben und sich auf lebenslanges Lernen einzustellen. Sie sind offen für Neuerungen, gestalten diese und den Wandel auch mit kreativem Denken mit, stärken ihre Arbeitsmarktfähigkeit und ihre Persönlichkeit.

2.3 Kommunikationsfähigkeit

Die adressatengerechte und situativ angemessene Kommunikation steht im Zentrum aller Aktivitäten in der visuellen Kommunikation. Grafikerinnen und Grafiker zeichnen sich aus durch Offenheit und Spontaneität. Sie sind gesprächsbereit und setzen die Regeln der gelungenen Kommunikation im Kontakt mit ihren Arbeitskollegen, Vorgesetzten und Kunden durchdacht um.

2.4 Konfliktfähigkeit

Im beruflichen Alltag in der visuellen Kommunikation, wo sich viele Menschen mit unterschiedlichen Auffassungen und Meinungen begegnen, kommt es immer wieder zu Konfliktsituationen. Grafikerinnen und Grafiker sind sich dessen bewusst und reagieren in solchen Fällen ruhig und überlegt. Sie stellen sich der Auseinandersetzung, akzeptieren andere Standpunkte, diskutieren sachbezogen und suchen nach konstruktiven Lösungen.

2.5 Teamfähigkeit

Berufliche und persönliche Aufgaben können allein oder in einer Gruppe gelöst werden. Von Fall zu Fall muss entschieden werden, ob für die Lösung des Problems die Einzelperson oder das Team geeigneter ist. Grafikerinnen und Grafiker sind fähig, im Team zu arbeiten, sie kennen die Regeln und haben Erfahrung in erfolgreicher Teamarbeit.

2.6 Umgangsformen

Grafikerinnen und Grafiker pflegen bei ihrer Tätigkeit die unterschiedlichsten Kontakte mit Mitmenschen, die jeweils bestimmte Erwartungen an das Verhalten und die Umgangsformen ihrer Kontaktperson hegen. Grafikerinnen und Grafiker können ihre Sprache und ihr Verhalten der jeweiligen Situation und den Bedürfnissen der Gesprächspartner anpassen und sind pünktlich, ordentlich und zuverlässig.

2.7 Belasbarkeit

Die Erfüllung der verschiedenen Anforderungen in der visuellen Kommunikation ist mit körperlichen und geistigen Anstrengungen verbunden. Grafikerinnen und Grafiker können mit Belastungen umgehen, indem sie die ihnen zugewiesenen und zufallenden Aufgaben ruhig und überlegt angehen. In kritischen Situationen bewahren sie den Überblick.

3. Fachkompetenzen

3.1 Akquise

- 3.1.1** Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, die Marktbewegungen sowie die Trends im Grafikdesign zu beobachten. **3.1.2** Grafikerinnen und Grafiker sind sich bewusst, welche Tätigkeitsfelder ihnen der Markt bietet. **3.1.3** Grafikerinnen und Grafiker legen Wert darauf, ihre Arbeiten mit einem aktuellen Portfolio zu präsentieren. **3.1.4** Grafikerinnen und Grafiker sind sich der Wichtigkeit des Networkings bewusst.

3.2 Analyse

- 3.2.1** Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, das Briefing in Bezug auf die Absichten des Kunden zu analysieren. **3.2.2** Grafikerinnen und Grafiker legen Wert darauf, mittels der Recherche zentrale Themen und angrenzende Bereiche des Gestaltungsauftrags sowie allgemeine Trends auszuloten. **3.2.3** Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, ihre Recherche im Hinblick auf die Auftragsziele zu analysieren und in eine Schlussfolgerung zu führen. **3.2.4** Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, die Resultate ihrer Recherche in eine Dokumentation zu fassen.

3.3 Planung

- 3.3.1** Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, den Projektablauf detailliert zu planen, insbesondere sind sie bemüht, die Budgetvorgaben einzuhalten und ökologische Aspekte zu berücksichtigen. Grafikerinnen und Grafiker legen Wert darauf, alle am Projekt Beteiligten optimal zu vernetzen. **3.3.3** Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, dem Auftraggeber und allen am Projekt beteiligten Personen den Projektplan verständlich zu unterbreiten und Rückmeldungen in der Projektplanung zu berücksichtigen.

3.4 Idee

- 3.4.1** Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, mit den Methoden der Ideenfindung zu vorgegebenen Inhalten systematisch und gezielt innovative Ideen zu entwickeln. **3.4.2** Grafikerinnen und Grafiker sind interessiert, Ideen im Hinblick auf ihre Nutzbarkeit für ein Gestaltungsprojekt auszuwählen und nachvollziehbar darzulegen. **3.4.3** Grafikerinnen und Grafiker sind sich kultureller und gesellschaftlicher Zusammenhänge bewusst.

3.5 Konzept

- 3.5.1** Bei umfassenden Gestaltungsaufträgen sind Grafikerinnen und Grafiker motiviert, auf der Grundlage von Briefing und Analyse sowie unter Berücksichtigung des Kommunikationsziels, der ökonomischen Rahmenbedingungen und der ökologischen Nachhaltigkeit ein systematisches Gestaltungskonzept zu entwickeln. **3.5.2** Grafikerinnen und Grafiker sind bereit, in ihrem Konzept die für das Projekt relevanten Elemente der Gestaltung mit geeigneten Mitteln nachvollziehbar darzustellen.

3.6 Entwurf

- 3.6.1** Grafikerinnen und Grafiker sind sich beim Entwerfen der Farbenlehre bewusst. **3.6.2** Grafikerinnen und Grafiker sind sich beim Entwerfen der Formenlehre bewusst. **3.6.3** Grafikerinnen und Grafiker sind sich beim Ent-

werfen der Regeln der räumlichen Darstellung bewusst. **3.6.4** Grafikerinnen und Grafiker sind sich beim Entwerfen der Dramaturgie als Gestaltungsmittel bewusst. **3.6.5** Grafikerinnen und Grafiker sind sich beim Entwerfen der Regeln der Konstruktion von Schriften bewusst. **3.6.6** Grafikerinnen und Grafiker sind sich beim Entwickeln von Zeichen und Zeichensystemen der inhaltlichen wie der formalen Regeln bewusst. **3.6.7** Grafikerinnen und Grafiker sind sich beim Entwerfen der Bedeutung einer innovativen Bildfindung bewusst. **3.6.8** Grafikerinnen und Grafiker sind sich beim Entwerfen der spezifischen Rahmenbedingungen der jeweiligen Medien bewusst. **3.6.9** Grafikerinnen und Grafiker legen Wert auf eine konsistente Gestaltung innerhalb vorgegebener Gestaltungsrichtlinien. **3.6.10** Grafikerinnen und Grafiker sind bereit, Konzeptideen und Skizzen sinngemäss zu interpretieren. **3.6.11** Innovative Gestaltung ist Grafikerinnen und Grafikern ein zentrales Anliegen.

3.7 Detailgestaltung

3.7.1 Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, die Rückmeldungen der Auftraggebenden zu berücksichtigen. **3.7.2** Grafikerinnen und Grafiker legen Wert darauf, ihren Entwurf hinsichtlich der Realisierung fachgerecht zu präzisieren. **3.7.3** Grafikerinnen und Grafiker sind bereit, ihr gestalterisches Fachwissen in der Detailgestaltung anzuwenden. **3.7.4** Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, ihre gestalterisch-handwerklichen Fertigkeiten in der Detailgestaltung anzuwenden.

3.8 Präsentation

3.8.1 Grafikerinnen und Grafiker achten bei der Präsentation auf einen systematischen und dem Thema angemessenen Ablauf. **3.8.2** Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, die geeigneten Mittel und Medien der Präsentation technisch korrekt sowie gestalterisch überzeugend einzusetzen. **3.8.3** Rhetorische Kompetenz ist Grafikerinnen und Grafikern wichtig.

3.9 Realisierung

3.9.1 Bei der Realisierung sind sich Grafikerinnen und Grafiker der Bedeutung der Information über den Produktionsprozess bewusst. **3.9.2** Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, alle notwendigen Arbeitsschritte der Realisierung fachlich korrekt zu definieren. **3.9.3** Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, sich ein grundlegendes Wissen über die Funktion des Computers und seiner Peripherie anzueignen. **3.9.4** Grafikerinnen und Grafiker sind bereit, für die Realisierung von Gestaltungsprojekten die geeigneten Computerprogramme fachlich richtig anzuwenden. **3.9.5** Grafikerinnen und Grafiker sind bereit, für die Realisierung von Gestaltungsprojekten die geeigneten Bildformate (tif, eps, jpg, etc.) fachlich richtig einzusetzen. **3.9.6** Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, die Hilfsmittel der Realisierung (Farbskalen, Farbfächer usw.) fachlich korrekt anzuwenden. **3.9.7** Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, zur Lösung bestimmter Realisierungsaufgaben Spezialisten beizuziehen. **3.9.8** Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, die Produktionsverfahren gezielt einzusetzen. **3.9.9** Grafikerinnen und Grafiker sind sich der qualitativen Aspekte der Produktion bewusst. **3.9.10** Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, bei der Realisierung auf ein umweltverträgliches Produktionsverfahren zu achten. **3.9.11** Grafikerinnen und Grafiker sind sich der Bedeutung gesundheitsrelevanter Aspekte im Arbeitsprozess bewusst.

3.10 Projektadministration

3.10.1 Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, die administrativen Teile des Gestaltungsauftrags systematisch und transparent zu erfüllen. **3.10.2** Grafikerinnen und Grafiker sind bestrebt, ihre zu erbringenden Leistungen sowie die voraussichtlichen Leistungen aller am Projekt Beteiligten nach einem vergleichbaren System darzustellen. **3.10.3** Grafikerinnen und Grafiker sind bereit, ihre erbrachten Leistungen sowie die erbrachten Leistungen aller am Projekt Beteiligten in einer Übersicht transparent darzustellen. **3.10.4** Grafikerinnen und Grafiker sind bestrebt, Auftragsunterlagen systematisch und nachvollziehbar zu archivieren.

Taxonomie der Leistungsziele

K1 Wissen

Auswendig gelerntes Wissen wiedergeben. Beispiel: «Grafikerinnen und Grafiker können die wichtigsten Meilensteine der Designgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen.» Die Grafikerinnen und Grafiker geben das Wissen so wieder, wie sie es gelernt haben.

K2 Verständnis

Eine bestimmte Materie verstehen. Beispiel: «Grafikerinnen und Grafiker können die Grundregeln der Konstruktion einer Schrift mittels Skizzen verständlich erläutern.» Es reicht nicht, den Stoff auswendig zu lernen, die Grafikerinnen und Grafiker müssen ihn begreifen.

K3 Anwendung

Das Gelernte auf eine neue Situation übertragen und anwenden. Beispiel: «Grafikerinnen und Grafiker können einzelne Schriftzeichen und Ziffern nach vorgegebenen Regeln sinngleich entwickeln.» Hier muss das Gelernte an die verschiedenen Praxissituationen angepasst werden.

K4 Analyse

Einen Fall, eine komplexe Situation oder ein System untersuchen und daraus selbstständig die zu Grunde liegenden Strukturen und Prinzipien ableiten, ohne sich vorher damit vertraut machen zu können. Beispiel: «Grafikerinnen und Grafiker können Ideen auf ihre kommunikative Qualität hin bewerten.» Ein unbekanntes und komplexes System wird analysiert.

K5 Synthese

Zwei verschiedene gelernte Sachverhalte, Begriffe, Themen, Methoden konstruktiv zusammenbringen, um ein Problem zu lösen. Beispiel: «Grafikerinnen und Grafiker können mit gestalterischen Mitteln zu vorgegebenen Inhalten innovative Ideen entwickeln.» Durch die Kombination verschiedener Faktoren entsteht etwas Neues.

K6 Beurteilung

Sich ein Urteil über einen komplexen, mehrschichtigen Sachverhalt bilden und dieses mit Hilfe vorgegebener oder selbst entwickelter Kriterien begründen. Beispiel: «Grafikerinnen und Grafiker können einen Kriterienkatalog zur Beurteilung ihrer Ideen erstellen.» Die Grafikerinnen und Grafiker müssen sich über eine komplexe Materie eine eigene Meinung bilden und diese begründen.

Gestaltung

Semester	1	2	3	4	5	6	7	8	Total L
Gestaltung	40 L	60 L	60 L	60 L	110 L	130 L	100 L	100 L	660 L
Designgeschichte	20 L			10 L	10 L				40 L

1. Semester

Grafikerinnen und Grafiker können ...

3.6 Entwurf

40 L Gestalterische Grundlagen

- 3.6.2.1 ... die Bedeutung einer vorgegebenen Form umfassend beschreiben. **K3**
 – Geometrische Grundelemente: Punkt, Linie, Fläche, Eigenschaften und Funktionen im gestalterischen Kontext
- 3.6.2.2 ... die gebräuchlichsten Regeln der Formenlehre in eigenen Worten schlüssig erläutern. **K2**
- 3.6.2.3 ... beim Entwerfen die gebräuchlichsten Regeln der Formenlehre anwenden. **K3**
 – Abstraktion, Reduktion
 – Organisation im Bildraum: z. B. Proportion, Symmetrie, Figur/Grund, Hierarchisierung, optische Phänomene
- 3.6.6.1 ... den Begriff der Semiotik mit seinen drei Bereichen (Zeichen als solche, ihre Organisation in Systemen, ihren Kontext) nachvollziehbar darlegen. **K2**
 – Kommunikationsmodell: Sender, Empfänger, Botschaft
 – Zeichen und Zeichenfunktionen: Semantik, Syntax, Pragmatik
 – Beispiele von Zeichen: z. B. Piktogramm, Logo, Logotype
- 3.6.6.2 ... neue visuelle Zeichensysteme unter Berücksichtigung der Regeln der Formenlehre sowie der tradierten Bedeutung der Zeichen entwickeln. **K5**
 – Interpretationsmöglichkeiten durch Verändern der Ikonizität, z. B. Typografie als Form, z. B. Flyer, CD-Cover, Titelseite Prospekt, Wettbewerb Bildungsmesse HB, Standgestaltung aussen für die kantonalen Berufsschulen

3.4 Idee

20 L Designgeschichte

- 3.4.3.2 ... die wichtigsten Meilensteine der Designgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen. **K1**
 – Punkt, Linie, Fläche im historischen Zusammenhang sehen
 z. B. Bauhaus, historische Texte zu Punkt, Linie, Fläche von Wassilij Kandinsky, Paul Klee oder Johannes Itten. Grafik am Bauhaus, Werkstatt Druck und Reklame, Herbert Bayer, Max Bill, Schüler am Bauhaus, usw.
 – Abstraktion im historischen Zusammenhang sehen, z. B. den Weg von Piet Mondrian



2. Semester

Grafikerinnen und Grafiker können ...

3.6 Entwurf

54L

Gestalterische Grundlagen

- 3.6.1.1 ... die Bedeutung einer vorgegebenen Farbe umfassend beschreiben. **K3**
– z. B. Farbe als solche, Farbe im kulturellen Kontext, Farbe als Symbol, Farbe beim CD
- 3.6.1.2 ... die gebräuchlichsten Regeln der Farbenlehre in eigenen Worten schlüssig erläutern. **K2**
– z. B. Farbkontraste nach J. Itten
- 3.6.1.3 ... beim Entwerfen die gebräuchlichsten Regeln der Farbenlehre anwenden. **K3**
– z. B. experimentelle Übungen, Flyer, CD-Cover, Geschenkpapier, Buchumschlag usw.
- 3.6.6.2 ... neue visuelle Zeichensysteme unter Berücksichtigung der Regeln der Formenlehre sowie der tradierten Bedeutung der Zeichen entwickeln. **K5**
– z. B. Typografie als Form, Kalender, Briefschaft
- 3.6.2.3 ... beim Entwerfen die gebräuchlichsten Regeln der Formenlehre anwenden. **K3**

3.7 Detailgestaltung

6L

Gestalterische Grundlagen

- 3.7.3.3 ... Farbsysteme korrekt aufzählen. **K1**
- 3.7.4.3 ... bei Übungsprojekten die gebräuchlichsten Farbsysteme fachlich korrekt anwenden. **K3**
– additive und subtraktive Farbmischung, z. B. Pantone-Fächer, RGB und CMYK

Unterrichtshilfen/Literatur

Farbe

Itten Johannes, KUNST DER FARBE, 1987
Küppers Harald, DAS GRUNDGESETZ DER FARBENLEHRE
J. Trösch u. a., COMMUNICATING IN PRINT
Bruggisser Thomas, Schmid Roger, SUPERINK, 2007
Bachmann Ulrich, FARBEN ZWISCHEN LICHT UND DUNKELHEIT mit CD
Spillmann Werner, Hrsg. FARBSYSTEME 1611–2007, 2009

Abstraktion usw.

Klanten Robert, Hrsg. PLAYFUL TYPE, 2008, die Gestalten
Klanten Robert, Hrsg. NEO GEO, 2007, die Gestalten
Klanten Robert, Hrsg. LOS LOGOS 2, 2002, die Gestalten
Klanten Robert, Hrsg. LOS LOGOS 4, 2008, die Gestalten
Nänni Jürg, VISUELLE WAHRNEHMUNG, 2008, mit CD
Abdulla Rayan, Hübner Roger, PICTOGRAMME UND ICONS 2005

Bauhaus
Gestalterpersönlichkeiten

Kennedy Andrew, BAUHAUS, 2006
MAX BILL, Katalog Gewerbemuseum Winterthur, 2008
JOSEF MÜLLER-BROCKMANN, 1994/2001
DESIGN SUISSE, DVD



3.3 Planung

10L Gestalterische Grundlagen Screen

- 3.3.1.1 ... Ziele und Methoden der strategischen Projektplanung in eigenen Worten erklären. **K2**
- 3.3.1.2 ... einen detaillierten Zeitplan über alle Schritte des Projekts aufstellen. **K3**
- 3.3.1.4 ... die Kommunikationsmittel zielgerichtet planen. **K3**
- 3.3.3.1 ... den erarbeiteten Projektplan übersichtlich und schlüssig darstellen. **K3**
- 3.3.3.2 ... den erarbeiteten Projektplan in eigenen Worten verständlich unterbreiten. **K2**
- 3.3.3.4 ... die Wahl der Kommunikationsmittel in Bezug auf die Projektvorgaben nachvollziehbar begründen. **K2**
 - z. B. den Projekt- und Zeitplan erstellen, die Kommunikationsmittel planen

3.6 Entwurf

50L Gestalterische Grundlagen Screen

- 3.6.8.4 ... die wichtigsten Rahmenbedingungen für das Entwerfen für elektronische Medien fachlich korrekt beschreiben. **K2**

Zum Beispiel:

 - den gestalterischen Aufbau, Möglichkeiten und die wichtigsten Rahmenbedingungen für das Entwerfen einer Website beschreiben
 - Fachbegriffe kennen
 - Übersicht über programmiertechnisches Know-how, die technischen Möglichkeiten, Besonderheiten und Einschränkungen im Webdesign kennen
 - Dateiformate und -größen fürs Web kennen
- 3.6.8.5 ... für elektronische Medien unter Berücksichtigung von deren Rahmenbedingungen professionell entwerfen. **K5**

Zum Beispiel:

 - Entwurf einer einfachen Website mit Unterseiten zu einem vorgegebenen Thema
 - Planung und Organisation der Information, Navigation und Subnavigation
 - Content bereitstellen
 - Gestaltungselemente entwerfen
 - Typografie am Bildschirm: Wirkung und Möglichkeiten kennen
 - Farbe am Bildschirm: Wirkung und Möglichkeiten kennen
 - evtl. kleine Programmierübung
 - Präsentation als PDF und Print, Kommunikationsmittel und deren Wahl begründen

Unterrichtshilfen/Literatur

Diverse Bücher



4. Semester

Grafikerinnen und Grafiker können ...

3.4 Idee

10L Designgeschichte

- 3.4.3.2 ... die wichtigsten Meilensteine der Designgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen. **K1**
– z. B. die wichtigsten Plakatgestalter und ihre Werke kennen

10L Planung

- 3.3.1.1 ... Ziele und Methoden der strategischen Projektplanung in eigenen Worten erklären. **K2**
3.3.1.2 ... einen detaillierten Zeitplan über alle Schritte des Projekts aufstellen. **K4**
3.3.1.4 ... die Kommunikationsmittel zielgerichtet planen. **K4**
3.3.3.1 ... den erarbeiteten Projektplan übersichtlich und schlüssig darstellen. **K2**
3.3.3.2 ... den erarbeiteten Projektplan in eigenen Worten verständlich unterbreiten. **K2**
3.3.3.4 ... die Wahl der Kommunikationsmittel in Bezug auf die Projektvorgaben nachvollziehbar begründen. **K2**
– z. B. Projekt- und Zeitplan für eine Plakatkampagne erstellen und die dafür notwendigen Kommunikationsmittel planen

3.6 Gestaltung

50L Entwurf Plakat

- 3.6.8.1 ... die wichtigsten Rahmenbedingungen für das Entwerfen für Printmedien fachlich korrekt beschreiben. **K2**
3.6.8.2 ... Printmedien unter Berücksichtigung von deren Rahmenbedingungen professionell entwerfen. **K5**
Zum Beispiel:
– den Aufbau des Plakates kennen und ihn in ihrer Arbeit anwenden können
– den Begriff und die Wirkung der Plakativität kennen und diese anwenden können
– die verschiedenen Plakattypen (z. B. Tramplakat, Strassenplakat bzw. Polit- versus Konsumgüterplakat) kennen
– die Wirkung der Farbe und deren Einschränkungen beim öffentlichen Aushang (Leuchtfarben usw.) kennen
– die verschiedenen visuellen Sprachen des Plakates kennen und diese anwenden (Typo-, Bildplakat usw.) können
– auf kundenspezifische Wünsche eingehen können (Hausschrift, Farbe usw.) und diese durch Eigeninitiative weiterentwickeln (Serienplakat, Formsprache usw.)
– die technischen Besonderheiten des Plakates (Druckverfahren usw.) kennen

Unterrichtshilfen/Literatur

POSTER COLLECTION – diverse Bände

GESCHICHTE DES PLAKATES – Müller Brockmann

KUNST UND PLAKAT – EINE GESCHICHTE DES PLAKATES

100 BESTE PLAKATE CH, D, A, 2003–2010

APG – PDFs zu Richtlinien, Technik und Kosten

COMMUNICATING IN PRINT – DRUCKTECHNIKEN

Diverse Bücher



5. Semester

Grafikerinnen und Grafiker können ...

3.1 Aquse	10L	Portfolio
<p>3.1.2.3 ... beschreiben, welche Tätigkeitsfelder ihres Berufs ihren persönlichen Fähigkeiten entsprechen. K4</p> <p>3.1.3.1 ... die medialen Optionen der Präsentation ihrer Arbeiten in eigenen Worten nachvollziehbar erläutern. K2</p> <p>3.1.3.2 ... ein professionelles Portfolio mit ihren Arbeiten erstellen. K3</p> <p>3.1.3.4 ... die adäquaten Medien für die Präsentation ihrer Arbeiten anwenden. K3</p> <p>– z. B. ein Konzept für ein Portfolio ihrer Arbeiten mit den für sie adäquaten Medien erstellen</p>		
3.2 Analyse	10L	Briefing, Recherche, Dokumentation
<p>3.2.1.2 ... die Zielsetzung eines vorgegebenen Briefings darlegen. K4</p> <p>3.2.1.4 ... ein vorliegendes Briefing optimieren. K4</p> <p>3.2.2.2 ... das zentrale Thema der Recherche begründet umschreiben. K2</p> <p>3.2.2.3 ... die Relevanz von angrenzenden Bereichen einer Recherche darlegen. K2</p> <p>3.2.2.5 ... allgemeine Trends mit Bezug zu ihrem Projekt aufzeigen. K2</p> <p>3.2.2.8 ... die wichtigsten Methoden und Instrumente der Informationsbeschaffung zweckdienlich einsetzen und bezogen auf die Projektvorgaben nachvollziehbar begründen. K3</p> <p>3.2.3.2 ... die Ergebnisse ihrer Recherche systematisch analysieren. K4</p> <p>3.2.3.4 ... aus der Analyse sinnvolle Schlussfolgerungen für die vorgegebenen Auftragsziele ableiten. K3</p> <p>3.2.4.2 ... die für ihr Projekt adäquate mediale Form der Dokumentation anwenden. K3</p> <p>3.2.4.4 ... eine Dokumentation übersichtlich strukturiert gestalten. K3</p> <p>Zum Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> – ein Magazin-Briefing analysieren – verschiedene Formen des Recherchierens: elektronisch (Internet), traditionell (Bibliothek), direkt (Interview) – recherchiertes Material zu einem gegebenen Thema visuell und inhaltlich auswerten und die daraus resultierende gestalterischen Schlussfolgerung für das Projekt ziehen – eine Dokumentation übersichtlich und strukturiert gestalten 		
3.4 Idee	10L	Designgeschichte Magazin, Buch
<p>3.4.3.2 ... die wichtigsten Meilensteine der Designgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen. K1</p> <p>Zum Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> – die wichtigsten Magazingestalter und ihre Werke (Geschichte) kennen – die wichtigsten Buchgestalter und ihre Werke (Geschichte) kennen 		
3.4 Idee	25L	Magazin, Buch
<p>3.4.1.4 ... mindestens drei Methoden der Ideenfindung bei Übungsprojekten gezielt anwenden. K3</p> <p>3.4.1.8 ... bei Übungsprojekten zu vorgegebenen Inhalten mit gestalterischen Mitteln innovative Ideen entwickeln. K5</p> <p>3.4.2.3 ... bei Übungsprojekten einen Kriterienkatalog zur Beurteilung ihrer Ideen erstellen. K6</p> <p>3.4.2.3 ... bei Übungsprojekten auf der Grundlage formulierter Kriterien Ideen nach ihrer gestalterisch-innovativen Qualität beurteilen. K4</p> <p>3.4.2.9 ... bei Übungsprojekten auf der Grundlage formulierter Kriterien Ideen auf ihre kommunikative Qualität hin bewerten. K4</p> <p>3.4.2.12...bei Übungsprojekten auf der Grundlage formulierter Kriterien die geeignete Idee auswählen. K4</p> <p>3.4.2.15...bei Übungsprojekten eine gewählte Idee in Form von nachvollziehbaren Skizzen soweit konkretisieren, dass sie zur Lösung ... nutzbar wird. K5</p> <p>3.4.2.18...bei Übungsprojekten das Potenzial einer ausgewählten Idee schlüssig erläutern. K3</p> <p>Zum Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> – mindestens drei Methoden der Ideenfindung bei Übungsprojekten gezielt anwenden (Mind Mapping, Brainstorming, Strukturmodell usw.) und diese auswerten – Ideen für Dritte nachvollziehbar erläutern und in lesbaren Skizzen darlegen – ihre Ideen konkretisieren und zu einer Lösung führen 		

	5L Grundlagen
	3.4.3.6 ... aktuelle Trends und Tendenzen in Kultur und Gesellschaft in eigenen Worten darlegen. K2
	3.4.3.8 ... ihre Arbeit in kulturelle und gesellschaftliche Zusammenhänge setzen. K2 – z. B. ihr Magazin in kulturelle und gesellschaftliche Zusammenhänge setzen unter Berücksichtigung aktueller Trends und Tendenzen aus Kultur und Gesellschaft
3.5 Konzept	20L Magazin, Buch
	3.5.1.4 ... bei Übungsprojekten auf der Basis von Briefing und Analyse ein Gestaltungskonzept entwickeln. K5
	3.5.1.7 ... bei Übungsprojekten nachvollziehbar erläutern, wie das Gestaltungskonzept das Kommunikationsziel berücksichtigt. K3
	3.5.1.10 ... bei Übungsprojekten nachvollziehbar erläutern, wie das Gestaltungskonzept ökonomische Rahmenbedingungen berücksichtigt. K3
	3.5.1.13 ... bei Übungsprojekten das Gestaltungskonzept auf seine Umwelt- und Klimaverträglichkeit prüfen, insbesondere auf umweltschonende Materialien und Medien aus nachhaltiger Produktion sowie auf ökologisch nachhaltige Produktionsverfahren. K4
	3.5.2.3 ... bei Übungsprojekten das selbst entwickelte Gestaltungskonzept in schriftlicher Form fachlich korrekt formulieren. K3
	3.5.2.6 ... bei Übungsprojekten die Elemente des Gestaltungskonzepts sowie Systematik und Regeln der Anwendung mit geeigneten Mitteln nachvollziehbar darstellen. K4 – z. B. auf der Basis von Briefing und Analyse ein Gestaltungskonzept für ein Magazin oder ein Buch entwickeln und dieses nachvollziehbar darstellen und erläutern
3.6 Entwurf	25L Gestaltung Magazin, Buch
	3.6.9.5 ... komplexe medienübergreifende Projekte inhaltlich und gestalterisch konsistent entwerfen. K5
	3.6.10.1...eine Konzeptidee analysieren und einem Laien verständlich erläutern. K4
	3.6.10.3...eine skizzenartig festgehaltene Idee analysieren und deren zentrales Potenzial einem Laien schlüssig darlegen. K4
	3.6.11.1...innovative Gestaltungslösungen ausserhalb der allgemein üblichen Standards entwerfen. K5
	3.6.11.3...ihre Kreativität so einsetzen, dass unter vorgegebenen Rahmenbedingungen die Kommunikationsziele optimal unterstützt werden. K5 Zum Beispiel: – den formalen Aufbau und die Gliederung eines Magazins oder Buches kennen – die typografischen Elemente kennen und anwenden – den Stellenwert von Bildern als visuelle Unterstützung des Inhaltes kennen und projektbezogen anwenden können – verschiedene Möglichkeiten, Inhalte zu arrangieren, kennen und anwenden können – die besonderen Möglichkeiten und Eigenheiten des Buch-Magazin-Designs (Dramaturgie) kennen und anwenden können – die Anforderungen an Satzspiegel und Spaltenaufbau im Magazin und Buch kennen und anwenden können – die verschiedenen Magazin- und Bucharten und Eigenarten des Buches, Magazins (Kioskverkauf oder Abonnement) kennen – die Möglichkeiten des Farbeinsatzes kennen und anwenden können – die wichtigsten Bindearten kennen – die wichtigsten haptischen Eigenschaften kennen



5. Semester

Grafikerinnen und Grafiker können ...

3.8 Präsentation

5L Grundlagen

- 3.8.1.1 ... einen fachlich korrekten Präsentationsablauf erläutern. **K2**
- 3.8.3.2 ... eine Präsentation im Hinblick auf das Kommunikationsziel inhaltlich systematisch und nachvollziehbar aufbauen. **K3**
- 3.8.2.1 ... die wichtigsten Präsentationsmittel und -medien aufzählen. **K1**
- 3.8.2.2 ... die Einsatzbereiche der Präsentationsmittel und -medien in eigenen Worten darlegen. **K2**
- Zum Beispiel:
- eine Magazin-Präsentation nachvollziehbar aufbauen und fachlich korrekt vortragen
 - die gewählten Präsentationsmittel und -medien dargelegen

3.9 Realisierung

10L Grundlagen

- 3.9.1.2 ... die Bedeutung der für die Realisierung eines Gestaltungsauftrags benötigten Informationen im Einzelnen sowie als Ganzes plausibel darlegen. **K2**
- 3.9.2.3 ... den Realisierungsablauf eines Gestaltungsauftrags mit allen Arbeitsschritten in eigenen Worten nachvollziehbar erläutern. **K2**
- 3.9.3.6 ... Funktionsweise und Einsatzbereich der elektronischen Arbeitsgeräte wie Computer, Peripheriegeräte, Datenträger fachlich korrekt beschreiben. **K2**
- 3.9.3.7 ... die Eigenschaften der gängigen Datenformate fachlich korrekt beschreiben. **K2**
- 3.9.5.5 ... die Eigenschaften der gängigen Bildformate fachlich korrekt beschreiben. **K2**
- 3.9.6.3 ... die Eigenschaften sowie den Einsatzbereich der gängigen Hilfsmittel fachlich korrekt beschreiben. **K2**
- 3.9.8.3 ... auf Grund ihrer Kenntnisse der spezifischen Eigenschaften der gängigen Produktionsverfahren deren Einsatzbereich plausibel darlegen. **K2**
- 3.9.9.2 ... die Anwendung der Instrumente der Qualitätssicherung fachlich korrekt beschreiben. **K2**
- 3.9.10.2...auf Grund ihrer Kenntnisse der spezifischen Eigenschaften der gängigen Produktionsverfahren deren Umweltverträglichkeit plausibel darlegen. **K2**
- 3.9.11.7...die gesundheitsrelevanten Aspekte im Arbeitsprozess detailliert darlegen. **K2**
- Zum Beispiel:
- eine Doppelseite eines Magazins, Buches mit den korrekten Fachbegriffen erläutern und die notwendigen Angaben zur Realisation darlegen und anwenden
 - eine bebilderte Doppelseite eines Magazins, Buches für die Produktion einwandfrei bearbeiten

Unterrichtshilfen/Literatur

SURPRISE ME – Horst Moser
William Owen – MODERN MAGAZIN DESIGN
JAHRBUCH DER SCHWEIZER PRESSE
Diverse Bücher

3.1 Akquise

5L

Akquise

- 3.1.3.1 ... die medialen Optionen der Präsentation ihrer Arbeiten in eigenen Worten nachvollziehbar erläutern. **K2**
- 3.1.3.2 ... ein professionelles Portfolio mit ihren Arbeiten erstellen. **K3**
- 3.1.3.4 ... die adäquaten Medien für die Präsentation ihrer Arbeiten anwenden. **K3**
 - z. B. Konzept für ein Portfolio ihrer Arbeiten mit dafür adäquaten Medien erstellen

3.2 Analyse

10L

CI/CD-Recherche, Dokumentation

- 3.2.1.2 ... die Zielsetzung eines vorgegebenen Briefings darlegen. **K4**
- 3.2.1.4 ... ein vorliegendes Briefing optimieren. **K4**
- 3.2.2.2 ... das zentrale Thema der Recherche begründet umschreiben. **K2**
- 3.2.2.3 ... die Relevanz von angrenzenden Bereichen einer Recherche darlegen. **K2**
- 3.2.2.5 ... allgemeine Trends mit Bezug zu ihrem Projekt aufzeigen. **K2**
- 3.2.2.8 ... wichtigsten Methoden und Instrumente der Informationsbeschaffung zweckdienlich einsetzen. **K3**
- 3.2.3.2 ... die Ergebnisse ihrer Recherche systematisch analysieren. **K4**
- 3.2.3.4 ... aus der Analyse sinnvolle Schlussfolgerungen für die vorgegebenen Auftragsziele ableiten. **K3**
- 3.2.4.2 ... die für ihr Projekt adäquate mediale Form der Dokumentation anwenden. **K3**
- 3.2.4.4 ... eine Dokumentation übersichtlich strukturiert gestalten. **K3**
 - Zum Beispiel:
 - Recherche, Dokumentation und Analyse eines vorgegebenen Themas entwickeln, nachvollziehbar darstellen und erläutern
 - eine Dokumentation übersichtlich und strukturiert gestalten

3.4 Idee

30L

CI/CD - Idee, Entwurf, Skizzen

- 3.4.1.4 ... mindestens drei Methoden der Ideenfindung bei Übungsprojekten gezielt anwenden. **K3**
- 3.4.1.8 ... bei Übungsprojekten zu vorgegebenen Inhalten mit gestalterischen Mitteln innovative Ideen entwickeln. **K5**
- 3.4.2.3 ... bei Übungsprojekten einen Kriterienkatalog zur Beurteilung ihrer Ideen erstellen. **K6**
- 3.4.2.6 ... bei Übungsprojekten nach formalen Kriterien Ideen nach ihrer gestalterisch-innovativen Qualität beurteilen. **K4**
- 3.4.2.9 ... bei Übungsprojekten nach formulierter Kriterien Ideen auf ihre kommunikative Qualität hin bewerten. **K4**
- 3.4.2.12 ... bei Übungsprojekten auf der Grundlage formulierter Kriterien die geeignete Idee auswählen. **K4**
- 3.4.2.15 ... bei Übungen gewählte Ideen in Form von nachvollziehbaren Skizzen soweit konkretisieren, dass sie zur Lösung von Gestaltungsaufgaben nutzbar werden. **K5**
- 3.4.2.18 ... bei Übungsprojekten das Potenzial einer ausgewählten Idee schlüssig erläutern. **K3**
- 3.4.3.6 ... aktuelle Trends und Tendenzen in Kultur und Gesellschaft in eigenen Worten darlegen. **K2**
- 3.4.3.8 ... ihre Arbeit in kulturelle und gesellschaftliche Zusammenhänge setzen. **K5**
 - Zum Beispiel:
 - Methoden der Ideenfindung anwenden und auswerten
 - Ideen, Skizzen und Entwürfe entwickeln und diese für Dritte nachvollziehbar erläutern
 - Ideen und Skizzen auswählen, konkretisieren und umsetzen
 - kulturelle und gesellschaftliche Zusammenhänge, Trends und Tendenzen einbeziehen



3.5 Konzept

20L CI/CD – Konzept

- 3.5.1.4 ... bei Übungsprojekten auf der Basis von Briefing und Analyse ein Gestaltungskonzept entwickeln. **K5**
- 3.5.1.7 ... bei Übungen nachvollziehbar erläutern, wie das Gestaltungskonzept das Kommunikationsziel berücksichtigt. **K3**
- 3.5.1.10...bei Übungsprojekten nachvollziehbar erläutern, wie das Gestaltungskonzept ökonomische Rahmenbedingungen berücksichtigt. **K3**
- 3.5.1.13...bei Übungsprojekten das Gestaltungskonzept auf seine Umwelt- und Klimaverträglichkeit prüfen, insbesondere auf umweltschonende Materialien und Medien aus nachhaltiger Produktion sowie auf ökologisch nachhaltige Produktionsverfahren. **K4**
- 3.5.2.3 ... bei Übungen das selbst entwickelte Gestaltungskonzept in schriftlicher Form fachlich korrekt formulieren. **K4**
- 3.5.2.6 ... bei Übungsprojekten die Elemente des Gestaltungskonzepts sowie Systematik und Regeln der Anwendung mit geeigneten Mitteln nachvollziehbar darstellen. **K4**
– z. B. Gestaltungskonzept für ein Erscheinungsbild entwickeln, es nachvollziehbar darstellen und erläutern unter Berücksichtigung ökonomischer und ökologischer Bedingungen

3.6 Entwurf

55L CI/CD

- 3.6.4.1 ... die dramaturgischen Mittel der Gestaltung fachlich korrekt beschreiben. **K2**
- 3.6.4.2 ... anhand von Beispielen aufzeigen, wie sich der Einsatz der dramaturgischen Mittel in der medienübergreifenden Gestaltung auswirkt. **K2**
- 3.6.4.3 ... die dramaturgischen Mittel der Gestaltung in einer vorgegebenen Aufgabe zielorientiert anwenden. **K3**
- 3.6.9.1 ... Absichten und Systematik einer Corporate Identity in eigenen Worten erläutern. **K2**
- 3.6.9.2 ... die Grundsätze des Brandings nachvollziehbar erläutern. **K2**
- 3.6.9.5 ... komplexe medienübergreifende Projekte inhaltlich und gestalterisch konsistent entwerfen. **K5**
- 3.6.10.1...eine Konzeptidee analysieren und einem Laien verständlich erläutern. **K4**
- 3.6.10.3...skizzenartig festgehaltene Ideen analysieren und deren zentrales Potenzial einem Laien schlüssig darlegen. **K4**
- 3.6.11.1...innovative Gestaltungslösungen ausserhalb der allgemein üblichen Standards entwerfen. **K5**
- 3.6.11.3...ihre Kreativität so einsetzen, dass unter vorgegebenen Rahmenbedingungen die Kommunikationsziele optimal unterstützt werden. **K5**
Zum Beispiel:
– medienübergreifende Gestaltung für einen CI/CD-Auftrag erarbeiten
– für vorgegebene Aufgabe Kommunikationsziele optimal und innovativ entwerfen und umsetzen
– Konzeptideen erarbeiten, analysieren und erläutern
– Skizzen und Ideen erarbeiten, analysieren und einem Laien darlegen

3.8 Präsentation

5L CI/CD

- 3.8.1.1 ... einen fachlich korrekten Präsentationsablauf erläutern. **K2**
- 3.8.1.2 ... eine Präsentation im Hinblick auf das Kommunikationsziel inhaltlich systematisch und nachvollziehbar aufbauen. **K3**
- 3.8.2.1 ... die wichtigsten Präsentationsmittel und -medien aufzählen. **K1**
- 3.8.2.2 ... die Einsatzbereiche der Präsentationsmittel und -medien in eigenen Worten darlegen. **K2**
- 3.8.3.1 ... einen zweckmässigen dramaturgischen Ablauf für ihre Präsentation entwickeln. **K3**
- 3.8.3.2 ... mit auf Thema und Teilnehmende ausgerichteten Worten präsentieren. **K4**
- 3.8.3.3 ... während der Präsentation fachlich korrekt argumentieren. **K3**
Zum Beispiel:
– Präsentationsmedien und deren Einsatzbereiche kennen
– Präsentation aufbauen und den Präsentationsablauf gliedern
– eigene Gestaltungsarbeit mit nachvollziehbaren Argumenten vor Publikum präsentieren

- 3.10.1.1...die zentralen administrativen Teile eines Gestaltungsauftrags in den fachlich korrekten Begriffen aufzählen. **K1**
- 3.10.1.2...in eigenen Worten beschreiben, was die einzelnen Teile der Auftragsadministration leisten. **K2**
- 3.10.2.1...ihre für einen Gestaltungsauftrag zu erbringenden Leistungen aufzählen. **K1**
- 3.10.2.2...ihre für einen Gestaltungsauftrag zu erbringenden Leistungen in Übersicht nachvollziehbar darstellen. **K3**
- 3.10.2.3...die für einen Gestaltungsauftrag zu erbringenden Leistungen aller am Projekt Beteiligten in einer Übersicht zusammenstellen. **K3**
- Zum Beispiel:
- administrative Teile eines Gestaltungsauftrags aufzählen
 - die Leistungen aller am Projekt Beteiligten übersichtlich darstellen

Unterrichtshilfen/Literatur

DYNAMISCHE ERSCHEINUNGSBILDER IM KULTURELLEN UND ÖFFENTLICHEN KONTEXT
Herausgegeben von Ulrike Felsing, Design2context, Bibliothek Grafik
Diverse Bücher

3.1 Akquise

5L

Infografik / 3D-Gestaltung / Bewegte Typo / Typo im Raum / Redesign

- 3.1.3.1 ... die medialen Optionen der Präsentation ihrer Arbeiten in eigenen Worten nachvollziehbar erläutern. **K2**
- 3.1.3.2 ... ein professionelles Portfolio mit ihren Arbeiten erstellen. **K3**
- 3.1.3.4 ... die adäquaten Medien für die Präsentation ihrer Arbeiten anwenden. **K3**
– z. B. Konzept für ein Portfolio ihrer Arbeiten mit dafür adäquaten Medien erstellen

3.2 Analyse

10L

Infografik / 3D-Gestaltung / Bewegte Typo / Typo im Raum / Redesign

- 3.2.1.2 ... die Zielsetzung eines vorgegebenen Briefings darlegen. **K4**
- 3.2.1.4 ... ein vorliegendes Briefing optimieren. **K4**
- 3.2.2.2 ... das zentrale Thema der Recherche begründet umschreiben. **K2**
- 3.2.2.3 ... die Relevanz von angrenzenden Bereichen einer Recherche darlegen. **K2**
- 3.2.2.5 ... allgemeine Trends mit Bezug zu ihrem Projekt aufzeigen. **K2**
- 3.2.2.8 ... die wichtigsten Methoden und Instrumente der Informationsbeschaffung zweckdienlich einsetzen. **K3**
- 3.2.3.4 ... aus der Analyse sinnvolle Schlussfolgerungen für die vorgegebenen Auftragsziele ableiten. **K3**
- 3.2.4.2 ... die für ihr Projekt adäquate mediale Form der Dokumentation anwenden. **K3**
– z. B. Recherche, Dokumentation und Analyse eines vorgegebenen Themas entwickeln, nachvollziehbar darstellen und erläutern

3.4 Idee

30L

Infografik / 3D-Gestaltung / Bewegte Typo / Typo im Raum / Redesign

- 3.4.1.4 ... mindestens drei Methoden der Ideenfindung bei Übungsprojekten gezielt anwenden. **K3**
- 3.4.1.8 ... bei Übungsprojekten zu vorgegebenen Inhalten mit gestalterischen Mitteln innovative Ideen entwickeln. **K5**
- 3.4.2.3 ... bei Übungsprojekten einen Kriterienkatalog zur Beurteilung ihrer Ideen erstellen. **K6**
- 3.4.2.6 ... bei Übungsprojekten nach formalen Kriterien Ideen nach ihrer gestalterisch-innovativen Qualität beurteilen. **K4**
- 3.4.2.9 ... bei Übungsprojekten nach formulierten Kriterien Ideen auf ihre kommunikative Qualität hin bewerten. **K4**
- 3.4.2.12 ... bei Übungsprojekten auf der Grundlage formulierter Kriterien die geeignete Idee auswählen. **K4**
- 3.4.2.15 ... bei Übungen gewählte Ideen in Form von nachvollziehbaren Skizzen soweit konkretisieren, dass sie zur Lösung von Gestaltungsaufgaben nutzbar werden. **K5**
- 3.4.2.18 ... bei Übungsprojekten das Potenzial einer ausgewählten Idee schlüssig erläutern. **K3**
- 3.4.3.6 ... aktuelle Trends und Tendenzen in Kultur und Gesellschaft in eigenen Worten darlegen. **K2**
- 3.4.3.8 ... ihre Arbeit in kulturelle und gesellschaftliche Zusammenhänge setzen. **K5**
Zum Beispiel:
– experimentelle Arbeit aus den Bereichen Infografik / Signalistik, Ausstellungsgestaltung / Verpackung / Bewegte Typografie / Typografie im Raum / Redesign
– Methoden der Ideenfindung anwenden und auswerten
– Ideen, Skizzen und Entwürfe entwickeln und diese für Dritte nachvollziehbar erläutern
– Ideen und Skizzen auswählen, konkretisieren und umsetzen
– kulturelle und gesellschaftliche Zusammenhänge, Trends und Tendenzen einbeziehen



3.5 Konzept

20L Infografik / 3D-Gestaltung / Bewegte Typo / Typo im Raum / Redesign

- 3.5.1.4 ... bei Übungsprojekten auf der Basis von Briefing und Analyse ein Gestaltungskonzept entwickeln. **K5**
- 3.5.1.7 ... bei Übungen nachvollziehbar erläutern, wie das Gestaltungskonzept das Kommunikationsziel berücksichtigt. **K3**
- 3.5.1.10...bei Übungsprojekten nachvollziehbar erläutern, wie das Gestaltungskonzept ökonomische Rahmenbedingungen berücksichtigt. **K3**
- 3.5.1.13...bei Übungsprojekten das Gestaltungskonzept auf seine Umwelt- und Klimaverträglichkeit prüfen, insbesondere auf umweltschonende Materialien und Medien aus nachhaltiger Produktion sowie auf ökologisch nachhaltige Produktionsverfahren. **K4**
- 3.5.2.3 ... bei Übungsprojekten das selbst entwickelte Gestaltungskonzept in schriftlicher Form fachlich korrekt formulieren. **K3**
- 3.5.2.6 ... bei Übungsprojekten die Elemente des Gestaltungskonzepts sowie Systematik und Regeln der Anwendung mit geeigneten Mitteln nachvollziehbar darstellen. **K4**
- Zum Beispiel:
- experimentelle Arbeit aus den Bereichen Infografik / Signaletik, Ausstellungsgestaltung / Verpackung / Bewegte Typografie / Typografie im Raum / Redesign
 - Gestaltungskonzept für Gestaltungsprojekt entwickeln, es nachvollziehbar darstellen und erläutern unter Berücksichtigung ökonomischer und ökologischer Bedingungen

3.6 Entwurf

30L Infografik / 3D-Gestaltung / Bewegte Typo / Typo im Raum / Redesign

- 3.6.9.5 ... komplexe medienübergreifende Projekte inhaltlich und gestalterisch konsistent entwerfen. **K5**
- 3.6.10.1... eine Konzeptidee analysieren und einem Laien verständlich erläutern. **K4**
- 3.6.10.3... skizzenartig festgehaltene Ideen analysieren und deren zentrales Potenzial einem Laien schlüssig darlegen. **K4**
- 3.6.11.1... innovative Gestaltungslösungen ausserhalb der allgemein üblichen Standards entwerfen. **K5**
- 3.6.11.3... ihre Kreativität so einsetzen, dass unter vorgegebenen Rahmenbedingungen die Kommunikationsziele optimal unterstützt werden. **K5**
- Zum Beispiel:
- experimentelle Arbeit aus den Bereichen Infografik / Signaletik, Ausstellungsgestaltung / Verpackung / Bewegte Typografie / Typografie im Raum / Redesign
 - komplexes medienübergreifendes Gestaltungsprojekt entwerfen
 - Konzeptideen erarbeiten, analysieren und erläutern
 - Skizzen und Ideen erarbeiten, analysieren und einem Laien darlegen
 - für vorgegebene Aufgabe/Kommunikationsziele innovativ und optimal entwerfen und umsetzen

3.8 Präsentation

5L Infografik / 3D-Gestaltung / Bewegte Typo / Typo im Raum / Redesign

- 3.8.3.1 ... einen zweckmässigen dramaturgischen Ablauf für ihre Präsentation entwickeln. **K3**
- 3.8.3.2 ... mit auf Thema und Teilnehmende ausgerichteten Worten präsentieren. **K4**
- 3.8.3.3 ... während der Präsentation fachlich korrekt argumentieren. **K3**
- Zum Beispiel:
- zweckmässig dramaturgischen Präsentationsablauf entwickeln
 - Präsentation durchführen und fachlich korrekt argumentieren

Unterrichtshilfen/Literatur

Diverse Bücher

3.1 Akquise

5L

Gestaltungsprojekt

- 3.1.3.2 ... ein professionelles Portfolio mit ihren Arbeiten erstellen. **K3**
- 3.1.3.4 ... die adäquaten Medien für die Präsentation ihrer Arbeiten anwenden. **K3**
 - z. B. ein professionelles Portfolio ihrer Arbeiten mit adäquaten Medien erstellen

3.2 Analyse

10L

Gestaltungsprojekt

- 3.2.1.2 ... die Zielsetzung eines vorgegebenen Briefings darlegen. **K4**
- 3.2.1.4 ... ein vorliegendes Briefing optimieren. **K4**
- 3.2.2.2 ... das zentrale Thema der Recherche begründet umschreiben. **K2**
- 3.2.2.3 ... die Relevanz von angrenzenden Bereichen einer Recherche darlegen. **K2**
- 3.2.2.5 ... allgemeine Trends mit Bezug zu ihrem Projekt aufzeigen. **K2**
- 3.2.2.8 ... die wichtigsten Methoden und Instrumente der Informationsbeschaffung zweckdienlich einsetzen. **K3**
- 3.2.3.4 ... aus der Analyse sinnvolle Schlussfolgerungen für die vorgegebenen Auftragsziele ableiten. **K3**
- 3.2.4.2 ... die für ihr Projekt adäquate mediale Form der Dokumentation anwenden. **K3**
- 3.2.4.4 ... eine Dokumentation übersichtlich strukturiert gestalten. **K3**
 - Zum Beispiel:
 - vorliegendes Briefing optimieren
 - Recherchethema umschreiben
 - zu vorgegebenem Thema Recherche, Dokumentation und Analyse entwickeln und übersichtlich und strukturiert gestalten

3.4 Idee

30L

Gestaltungsprojekt

- 3.4.1.4 ... mindestens drei Methoden der Ideenfindung bei Übungsprojekten gezielt anwenden. **K3**
- 3.4.1.8 ... bei Übungsprojekten zu vorgegebenen Inhalten mit gestalterischen Mitteln innovative Ideen entwickeln. **K5**
- 3.4.2.3 ... bei Übungsprojekten einen Kriterienkatalog zur Beurteilung ihrer Ideen erstellen. **K6**
- 3.4.2.6 ... bei Übungsprojekten nach formalen Kriterien Ideen nach ihrer gestalterisch-innovativen Qualität beurteilen. **K4**
- 3.4.2.9 ... bei Übungsprojekten nach formulierten Kriterien Ideen auf ihre kommunikative Qualität hin bewerten. **K4**
- 3.4.2.12...bei Übungsprojekten auf der Grundlage formulierter Kriterien die geeignete Idee auswählen. **K4**
- 3.4.2.15...bei Übungen gewählte Idee in Form von nachvollziehbaren Skizzen soweit konkretisieren, dass sie zur Lösung von Gestaltungsaufgaben nutzbar wird. **K5**
- 3.4.2.18...bei Übungsprojekten das Potenzial einer ausgewählten Idee schlüssig erläutern. **K3**
- 3.4.3.6 ... aktuelle Trends und Tendenzen in Kultur und Gesellschaft in eigenen Worten darlegen. **K2**
- 3.4.3.8 ... ihre Arbeit in kulturelle und gesellschaftliche Zusammenhänge setzen. **K5**
 - Zum Beispiel:
 - Methoden der Ideenfindung anwenden
 - innovative Ideen entwickeln, Kriterien für deren Bewertung entwickeln und geeignete Ideen auswählen und in Skizzen und Entwürfen weiterentwickeln
 - Ideen und Skizzen auswählen, konkretisieren und umsetzen
 - Potenzial der ausgewählten Idee erläutern
 - kulturelle und gesellschaftliche Zusammenhänge, Trends und Tendenzen einbeziehen



3.5 Konzept

20L Gestaltungsprojekt

- 3.5.1.4 ... bei Übungsprojekten auf der Basis von Briefing und Analyse ein Gestaltungskonzept entwickeln. **K5**
- 3.5.1.7 ... bei Übungen nachvollziehbar erläutern, wie das Gestaltungskonzept das Kommunikationsziel berücksichtigt. **K3**
- 3.5.1.10...bei Übungsprojekten nachvollziehbar erläutern, wie das Gestaltungskonzept ökonomische Rahmenbedingungen berücksichtigt. **K3**
- 3.5.1.13...bei Übungsprojekten das Gestaltungskonzept auf seine Umwelt- und Klimaverträglichkeit prüfen, insbesondere auf umweltschonende Materialien und Medien aus nachhaltiger Produktion sowie auf ökologisch nachhaltige Produktionsverfahren. **K4**
- 3.5.2.3 ... bei Übungsprojekten das selbst entwickelte Gestaltungskonzept in schriftlicher Form fachlich korrekt formulieren. **K3**
- 3.5.2.6 ... bei Übungsprojekten die Elemente des Gestaltungskonzepts sowie Systematik und Regeln der Anwendung mit geeigneten Mitteln nachvollziehbar darstellen. **K4**
- Zum Beispiel:
- Gestaltungskonzept für kleines Gestaltungsprojekt schriftlich entwickeln und nachvollziehbar erläutern unter Berücksichtigung ökonomischer und ökologischer Bedingungen

3.6 Entwurf

30L Gestaltungsprojekt

- 3.6.9.5 ... komplexe medienübergreifende Projekte inhaltlich und gestalterisch konsistent entwerfen. **K5**
- 3.6.10.1... eine Konzeptidee analysieren und einem Laien verständlich erläutern. **K4**
- 3.6.10.3... skizzenartig festgehaltene Ideen analysieren und deren zentrales Potenzial einem Laien schlüssig darlegen. **K4**
- 3.6.11.1... innovative Gestaltungslösungen ausserhalb der allgemein üblichen Standards entwerfen. **K5**
- 3.6.11.3... ihre Kreativität so einsetzen, dass unter vorgegebenen Rahmenbedingungen die Kommunikationsziele optimal unterstützt werden. **K5**
- Zum Beispiel:
- Logo und medienübergreifende Anwendungen entwerfen (Briefschaft, Website usw.)
 - Konzeptideen analysieren und erläutern
 - innovative Gestaltungslösungen entwerfen

3.8 Präsentation

5L Gestaltungsprojekt

- 3.8.3.1 ... einen zweckmässigen dramaturgischen Ablauf für ihre Präsentation entwickeln. **K3**
- 3.8.3.2 ... mit auf Thema und Teilnehmende ausgerichteten Worten präsentieren. **K4**
- 3.8.3.3 ... während der Präsentation fachlich korrekt argumentieren. **K3**
- Zum Beispiel:
- zweckmässig dramaturgischen Präsentationsablauf entwickeln
 - Präsentation durchführen und fachlich korrekt argumentieren

Unterrichtshilfen/Literatur

Diverse Bücher



Schrift und Typografie

Semester	1	2	3	4	5	6	7	8	Total L
Schrift/Typografie	60 L	60 L					40 L		160 L

1. Semester

Grafikerinnen und Grafiker können ...

3.4 Idee	10L	Schriftentwicklung
		3.4.3.3 ... die Entwicklung der Schrift in fachlich korrekten Begriffen erläutern. K2 – Entwicklungsstufen zum Alphabet erläutern – wichtigste Schriften von der römischen Kapitalis bis zur humanistischen Minuskel unterscheiden
3.6 Entwurf	10L	Einführung Schriftzeichen
		3.6.5.1 ... die Grundregeln der Konstruktion einer Schrift mittels Skizzen verständlich erläutern. K2 – Duktus, Rhythmus, Proportionen, Strichstärkenunterschiede
	36L	Schriftzug entwickeln
		3.6.5.2 ... einzelne Schriftzeichen und Ziffern nach vorgegebenen Regeln sinnlich entwickeln. K3 – Gestalten und Realisieren einer Wortmarke
3.7 Detailgestaltung	04L	Schriften klassifizieren
		3.7.3.1 ... Schriften fachlich korrekt klassifizieren. K1 – Schriften klassifizieren nach dem neuen Schriftfächer

2. Semester

Grafikerinnen und Grafiker können ...

3.4 Idee	10L	Entwicklung der Typografie
		3.4.3.3 ... die Entwicklung der Typografie anhand vorgelegter Beispiele erläutern. K2 – Entwicklungsschritte der Typografie ab 1880 bis heute erläutern
3.7 Detailgestaltung	04L	Typografische Grundlagen
		3.7.3.2 ... typografische Regeln fachlich korrekt benennen. K1 – Masssysteme, Abstände, Leerräume, Schriftfamilie, erweiterte Schriftfamilie, Schriftmischen, Satzarten, Satzbreiten, Auszeichnen, Anwenden der Zeichen
	46L	Typografie anwenden
		3.7.4.1 ... bei Übungsprojekten die typografischen Regeln fachlich korrekt anwenden. K3



3.7 Detailgestaltung

36L Typografie anwenden

3.7.4.1 ... bei Übungsprojekten die typografischen Regeln fachlich korrekt anwenden. **K3**

4L Materialien bestimmen

3.7.4.5 ... bei Übungsprojekten die Materialien wie beispielsweise Bedruckstoffe zielorientiert bestimmen. **K5**

Unterrichtshilfen/Literatur

Skript SCHRIFTENTWICKLUNG

Skript SCHRIFTZEICHNEN

DER SCHRIFTFÄCHER – EINE ENTDECKUNGSREISE, HGKZ / Berufsschule für Gestaltung

Schnellkurs GRAFIK-DESIGN

Comedia Lehrmittel, SATZTECHNIK TYPOGRAFIE, Band 1 und 2

Semester	1	2	3	4	5	6	7	8	Total L
Zeichnen			40 L	40 L	40 L			40 L	160 L
Kunstgeschichte			10 L						10 L

3. Semester

Grafikerinnen und Grafiker können ...

3.4 Idee	10L	Kultur- und Kunstgeschichte
<p>3.4.3.1 ... die wichtigsten Meilensteine der Kultur- und Kunstgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen. K1</p> <p>Zum Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bildbetrachtung und -analyse wichtiger/typischer Zeichnungen aus der neueren Kunstgeschichte - Techniken und ihre Wirkung im Bild (formal und inhaltlich) - Querbezüge zu den praktischen Aufgabenstellungen: Typische Beispiele aus der Kunstgeschichte der Neuzeit besprechen 		
3.6 Entwurf	10L	Zeichentechniken
<p>3.6.7.5 ... unterschiedliche Mal- und Zeichentechniken mit eigenen Worten beschreiben. K2</p> <ul style="list-style-type: none"> - z. B. diverse Werkzeuge für die lineare Technik wie Tusche, Kohle, Bleistift, Filzstifte usw. kennen 		
	30L	Zeichnerische Darstellung
<p>3.6.7.6 ... eine für die vorgegebenen Kommunikationsziele geeignete zeichnerische Darstellung erstellen. K3</p> <p>3.6.7.8 ... eine innovative Illustration zu einem vorgegebenen Thema entwerfen. K5</p> <p>Zum Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proportionen, Verkürzungen, Reduktionen, Rhythmus usw. kennen und aus der Beobachtung (Sehschule) in Aktzeichnungen, Naturstudien, Objektzeichnungen usw. anwenden - aus der Erinnerung oder aus der Vorstellung Alltagsobjekte, Situationen oder einfache Abläufe reduziert, abstrahiert darstellen und diese in Standskizzen für Fotografen, einfachen Storyboards oder Schnellskizzen anwenden - Inhalte für eine Plakat-Illustration, Piktogramm, Animation, Comic usw. mit experimentellen Techniken (Collage, Montage, Mischtechniken usw.) illustrativ darstellen - Projekt mit Fachunterricht (Illustration für ein Plakat oder für ein Magazin) 		



4. Semester

Grafikerinnen und Grafiker können ...

3.6 Entwurf

10L Zeichentechniken

- 3.6.7.5 ... unterschiedliche Mal- und Zeichentechniken mit eigenen Worten beschreiben. **K2**
– z. B. diverse Werkzeuge für die lineare Technik wie Tusche, Kohle, Bleistift, Filzstifte usw. kennen

30L Zeichnerische Darstellung

- 3.6.7.6 ... eine für die vorgegebenen Kommunikationsziele geeignete zeichnerische Darstellung erstellen. **K3**
- 3.6.7.8 ... eine innovative Illustration zu einem vorgegebenen Thema entwerfen. **K5**
Zum Beispiel:
– Proportionen, Verkürzungen, Reduktionen, Rhythmus usw. kennen und aus der Beobachtung (Sehschule) in Aktzeichnungen, Naturstudien, Objektzeichnungen usw. anwenden
– aus der Erinnerung oder aus der Vorstellung Alltagsobjekte, Situationen oder einfache Abläufe reduziert, abstrahiert darstellen und diese in Standskizzen für Fotografen, einfachen Storyboards oder Schnellskizzen anwenden
– Inhalte für eine Plakat-Illustration, Piktogramm, Animation, Comic usw. mit experimentellen Techniken (Collage, Montage, Mischtechniken usw.) illustrativ darstellen
– Projekt mit Fachunterricht (Illustration für ein Plakat oder für ein Magazin)

5. Semester

Grafikerinnen und Grafiker können ...

3.6 Entwurf

4L Perspektive

- 3.6.3.1 ... die verschiedenen Arten der perspektivischen Darstellung nachvollziehbar darlegen. **K2**
- 3.6.3.2 ... die verschiedenen Arten der axonometrischen Darstellung nachvollziehbar darlegen. **K2**
Zum Beispiel:
– die Theorie und Gesetzmässigkeiten der Perspektive (Horizont, Augenhöhe, Fluchtpunkt, Verkürzungen, Ellipsen) kennen
– die Theorie und Techniken der axonometrischen Darstellung (Isometrie, Dimetrie, u. a. parallelprojektive Konventionen usw.) kennen

3.6 Entwurf

36L Zeichnerische Darstellung

- 3.6.3.3 ... zwei grundsätzlich verschiedene Arten der räumlichen Darstellung nach den allgemein gültigen Regeln anwenden. **K3**
Zum Beispiel:
– verschiedene Arten der räumlichen Darstellung in Entwurfsskizzen der Architektur oder des Objektes anwenden
– Situationen der Figur im Raum perspektivisch darstellen (Standskizze für Fotografen)
– Explosionszeichnungen oder Gebrauchsanweisungen nachvollziehbar und räumlich korrekt darstellen

8. Semester

Grafikerinnen und Grafiker können ...

3.6 Entwurf

40L Illustration

- 3.6.7.8 ... eine innovative Illustration zu einem vorgegebenen Thema entwerfen. **K5**
Zum Beispiel:
– Inhalte und Form verknüpfen, reduzieren und abstrahieren können
– Texte, Inhalte interpretieren und mit diversen Ausdrucksmitteln wie in einer Illustration, Bildreihe, Piktogrammreihe usw. umsetzen und entwerfen

Unterrichtshilfen/Literatur

*Diverse Kunstbücher, Illustrationsbücher, Comics, Dias
Anatomie des Menschen, Anatomie des Tieres, Bammes*

Fotografie

Semester	1	2	3	4	5	6	7	8	Total L
Fotografie			40 L	40 L					80 L
Designgeschichte				10 L					10 L

3. Semester

Grafikerinnen und Grafiker können ...

3.6 Entwurf

40L

Technische Grundlagen der Fotografie

3.6.7.1 ... die technischen Grundlagen der Fotografie mit eigenen Worten erläutern. **K2**

Zum Beispiel:

- Kamerasysteme, Belichtung, Blende, Schärfentiefe, verschiedene Brennweiten anhand digitaler Kleinbildkameras und Unterlagen zeigen und erklären
- Aufzeigen eines sinnvollen Workflows mit digitalen Daten unter Berücksichtigung der entsprechenden Computerprogramme

3.6.7.2 ... die gestalterischen Mittel der Fotografie mit eigenen Worten nachvollziehbar beschreiben. **K2**

Zum Beispiel:

- Formate, Ausschnitte, Perspektiven, Bildcodierungen in der Fotografie anhand von Beispielen aus Kunst- und Werbefotografie zeigen und erläutern
- eine formale Sprache entwickeln, die es erlaubt, eigene und fremde Fotografien in ihrer kommunikativen Qualität und Kontextualität zu erläutern

3.6.7.3 ... zu einem vorgegebenen Thema mit zielgerichtetem Einsatz der technischen Grundlagen eine innovative Entwurfsfotografie erstellen. **K5**

Zum Beispiel:

- das Fachwissen über die Grundlagen und gestalterische Mittel in der Fotografie in Fotoprojekten und Aufgaben gezielt einsetzen
- eigene Ideen entwickeln und umsetzen, zum Beispiel in Zusammenarbeit mit Gestaltungsprojekten (z. B. Magazin)

3.4 Designgeschichte

10L

Designgeschichte Fotografie

3.4.3.2 ... die wichtigsten Meilensteine der Designgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen. **K1**

Zum Beispiel:

- geschichtliche und fachliche Positionierung der Fotografie im 20. und 21. Jahrhundert
- Erarbeiten und Halten von Vorträgen über fotografische Arbeiten von Fotografen und Künstlerinnen

3.6 Entwurf

40L

Grundlagen Gestaltungsmittel der Fotografie

3.6.7.2 ... die gestalterischen Mittel der Fotografie mit eigenen Worten nachvollziehbar beschreiben. **K2**

Zum Beispiel:

- Formate, Ausschnitte, Perspektiven, Bildcodierungen in der Fotografie anhand von Beispielen aus Kunst- und Werbefotografie zeigen und erläutern
- eine formale Sprache entwickeln, die es erlaubt, eigene und fremde Fotografien in ihrer kommunikativen Qualität und Kontextualität zu erläutern

3.6.7.3 ... zu einem vorgegebenen Thema mit zielgerichtetem Einsatz der technischen Grundlagen eine innovative Entwurfsfotografie erstellen. **K5**

Zum Beispiel:

- das Fachwissen über die Grundlagen und gestalterischen Mittel in der Fotografie in Fotoprojekten und Aufgaben gezielt einsetzen
- eigene Ideen entwickeln und umsetzen, zum Beispiel in Zusammenarbeit mit Gestaltungsprojekten (z. B. Magazin)

Kunst-/Design- geschichte

Semester	1	2	3	4	5	6	7	8	Total L
Kunstgeschichte	30 L	30 L				40 L	20 L	20 L	140 L
Zeichnen			10 L						10 L
Designgeschichte			30 L	20 L	20 L		20 L	20 L	110 L
Gestaltung	20 L			10 L	10 L				40 L
Fotografie				10 L					10 L

1. Semester

Grafikerinnen und Grafiker können ...

3.4 Idee

30L

Kunstgeschichte | 1800–1865

3.4.3.1 ... die wichtigsten Meilensteine der Kultur- und Kunstgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen. **K1**

Kontext: Aufklärung, Französische Revolution, Industrialisierung

Begriffe: Klassizismus, Romantik, Realismus

Neue Medien: Lithographie

20L

Designgeschichte

3.4.3.2 ... die wichtigsten Meilensteine der Designgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen. **K1**

Zum Beispiel:

- Punkt, Linie, Fläche im historischen Zusammenhang sehen, z. B. Bauhaus, historische Texte zu Punkt, Linie, Fläche von Wassily Kandinsky, Paul Klee oder Johannes Itten, Grafik am Bauhaus, Werkstatt Druck und Reklame, Herbert Bayer, Max Bill, Schüler am Bauhaus, usw.
- Abstraktion im historischen Zusammenhang sehen, z. B. den Weg von Piet Mondrian

2. Semester

Grafikerinnen und Grafiker können ...

3.4 Idee

30L

Kunstgeschichte | 1865–1900

3.4.3.1 ... die wichtigsten Meilensteine der Kultur- und Kunstgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen. **K1**

Kontext: Symbolismus, Positivismus, deutsch-französischer Krieg, das neu vereinte Deutschland wird ein Kaiserreich

Begriffe: Impressionismus, Postimpressionismus

Neue Medien: Fotografie



3. Semester

Grafikerinnen und Grafiker können ...

3.4 Idee

10L Kultur- und Kunstgeschichte

3.4.3.1 ... die wichtigsten Meilensteine der Kultur- und Kunstgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen. **K1**

Zum Beispiel:

- Bildbetrachtung und -analyse wichtiger/typischer Zeichnungen aus der neueren Kunstgeschichte
- Techniken und ihre Wirkung im Bild (formal und inhaltlich)
- Querbezüge zu den praktischen Aufgabenstellungen: typische Beispiele aus der Kunstgeschichte der Neuzeit

30L Designgeschichte | 1800–1900

3.4.3.2 ... die wichtigsten Meilensteine der Designgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen. **K1**

Themen: Industrielle Revolution und Reaktionen darauf, Historismus, Jugendstil, Experimente im Film, Naturwissenschaft und Technik

4. Semester

Grafikerinnen und Grafiker können ...

3.4 Idee

20L Designgeschichte | 1900–1930

3.4.3.2 ... die wichtigsten Meilensteine der Designgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen. **K1**

Themen: Neues Bauen, Neues Gestalten, Systematisierung und Organisation, Utopien in Architektur und Design, Das Bauhaus

10L Designgeschichte

3.4.3.2 ... die wichtigsten Meilensteine der Designgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen. **K1**

- z. B. die wichtigsten Plakatgestalter und ihre Werke kennen

10L Designgeschichte Fotografie

3.4.3.2 ... die wichtigsten Meilensteine der Designgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen. **K1**

Zum Beispiel:

- geschichtliche und fachliche Positionierung der Fotografie im 20. und 21. Jahrhundert
- Erarbeiten und Halten von Vorträgen über verschiedene FotografInnen und die spezifischen Merkmale ihrer Werke

5. Semester

Grafikerinnen und Grafiker können ...

3.4 Idee

20L Designgeschichte | 1930–1950

3.4.3.2 ... die wichtigsten Meilensteine der Designgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen. **K1**

Themen: Architektur und Design im Norden Europas, politisch motivierte Architektur und Design

10L Designgeschichte Magazin, Buch

3.4.3.2 ... die wichtigsten Meilensteine der Designgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen. **K1**

Zum Beispiel:

- die wichtigsten Magazingestalter und ihre Werke (Geschichte) kennen
- die wichtigsten Buchgestalter und ihre Werke (Geschichte) kennen

6. Semester Grafikerinnen und Grafiker können ...

3.4 Idee

40L Kunstgeschichte | 1900–1960

- 3.4.3.1 ... die wichtigsten Meilensteine der Kultur- und Kunstgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen. **K1**
 Kontext: 1. Weltkrieg, Zwischenkriegszeit, Utopien, Revolutionen, Aufkommen totalitärer antidemokratischer Regimes und 2. Weltkrieg
 Begriffe: Fauvismus, Expressionismus, Kubismus, De Stijl, Russische Avantgarde (Suprematismus und Konstruktivismus), Dadaismus (Schweiz, Deutschland, New York), Surrealismus

7. Semester Grafikerinnen und Grafiker können ...

3.4 Idee

20L Kunstgeschichte | 1960–1980

- 3.4.3.1 ... die wichtigsten Meilensteine der Kultur- und Kunstgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen. **K1**
 Kontext: Nachkriegszeit, Vietnamkrieg, Studentenbewegung, 1. Mondlandung und Ölkrise
 Begriffe: Abstrakter Expressionismus (Action Painting und Color Field), Pop-, Minimal- und Concept Art, Fluxus, Happening oder Performance, Land Art, Video und Installationen

20L Designgeschichte | 1950–1970

- 3.4.3.2 ... die wichtigsten Meilensteine der Designgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen. **K1**
 Themen: neue Materialien, Triennale in Mailand, Wohnkultur in Skandinavien, Nachkriegszeit in den USA

8. Semester Grafikerinnen und Grafiker können ...

3.4 Idee

20L Kunstgeschichte | Zeitgenössische Strategien und Positionen

- 3.4.3.1 ... die wichtigsten Meilensteine der Kultur- und Kunstgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen. **K1**
 Kontext: Fall der Berliner Mauer, Zerfall der Sowjetunion, Globalisierung, Internet
 Begriffe: Appropriation
 Neue Medien: Internet und digitale Bilder

20L Designgeschichte | 1970–Gegenwart

- 3.4.3.2 ... die wichtigsten Meilensteine der Designgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen. **K1**
 Themen: Krise des Funktionalismus, Die Postmoderne – Begriff und Definition, Neues Design in Deutschland, vom Designer zum Objektkünstler, Design des Neuen – Informatik im weitesten Sinne

Unterrichtshilfen/Literatur

Kunstgeschichte

Winfried Nerdinger: *PERSPEKTIVEN DER KUNST*, Verlag Oldenbourg

Winfried Nerdinger: *VOM KLASSIZISMUS ZUM IMPRESSIONISMUS*, Verlag Martin Lurz

Designgeschichte

Hugh Honow und John Flemming: *LEXIKON KUNSTHANDWERK UND DESIGN*, Prestel

Marketing-Kommunikation

Semester	1	2	3	4	5	6	7	8	Total L
Marketing/Kommunikation	30L	30L				10L			70L

1. Semester Grafikerinnen und Grafiker können ...

3.4 Idee	20L	Geschichte der Marketing-Kommunikation
		3.4.3.5 ... die Entwicklung der visuellen Kommunikation anhand vorgelegter Beispiele erläutern. K2 – z. B. die Geschichte der Marketing-Kommunikation und der Public Relations von den Anfängen über die Weltkriege bis zum heutigen Verständnis über Wahrnehmung und Wirkung, aufgezeigt an konkreten Beispielen und Fällen
3.5 Konzept	10L	Definition wichtigster Fachbegriffe
		3.5.1.1 ... die wichtigsten Funktionen von Marketing, Marktkommunikation und Public Relations in eigenen Worten beschreiben. K2 – z. B. anhand von konkreten Beispielen und Theorien erfahren und verstehen, wie Kommunikation wirken kann. Wissen, wie Interpersonale Kommunikation, Marketing-Kommunikation, Public Relations (Institutionelle Kommunikation) und Marketing abgegrenzt werden

2. Semester Grafikerinnen und Grafiker können ...

3.1 Akquise	20L	Marktgeschehen und Tätigkeitsfelder
		3.1.1.1 ... Methoden einer systematischen Marktbeobachtung in eigenen Worten erläutern. K2 3.1.1.2 ... ihre Marktbeobachtungen in eigenen Worten plausibel darlegen. K2 3.1.1.4 ... aufgrund ihrer Beobachtungen wichtige Marktbewegungen nachvollziehbar beschreiben. K2 3.1.1.6 ... aktuelle Trends im Grafikdesign schlüssig erläutern. K2 3.1.2.1 ... die wichtigsten Tätigkeitsfelder ihres Berufs mit eigenen Worten beschreiben. K2 3.1.2.2 ... die für die einzelnen Tätigkeitsfelder ihres Berufs erforderlichen Fachkompetenzen beschreiben. K2 – z. B. den Markt mittels einer systematischen Analyse beobachten und verstehen können. Aus diesen Beobachtungen Trends in der Gestaltung sehen und für die eigene Arbeit einsetzen können. Wissen, welche Tätigkeitsfelder zusammen spielen und welche spezifischen Fachkompetenzen hierfür notwendig sind
3.5 Konzept	10L	Definition wichtigster Fachbegriffe
		3.5.1.1 ... die wichtigsten Funktionen von Marketing, Marktkommunikation und Public Relations in eigenen Worten beschreiben. K2 – z. B. anhand von konkreten Beispielen und Theorien erfahren und verstehen, wie Kommunikation wirken kann. Wissen, wie Interpersonale Kommunikation, Marketing-Kommunikation, Public Relations (Institutionelle Kommunikation) und Marketing abgegrenzt werden

3.6.9.1 ... Absichten und Systematik einer Corporate Identity in eigenen Worten erläutern. **K2**

3.6.9.2 ... die Grundsätze des Brandings nachvollziehbar erläutern. **K2**

– z. B. anhand eines konkreten Corporate-Identity-Projektes das Konzept erarbeiten (Situationsanalyse, Fazit, Ziele, Strategie, Sofortmassnahmen, Zeitplan, Budget, Erfolgskontrolle), wissen, aus was sich die CI zusammensetzt und welchen Einfluss das Branding auf den Erfolg einer Organisation und ihren Auftritt gegenüber den Dialoggruppen hat

Fachbereich Grafik | 2010

Interner Schullehrplan zur BIVO der 4-jährigen Berufslehre

erarbeitet durch:

Gestaltung

Monika Bächli
Monika Gold
Roland Wohler

Schrift und Typografie

Thomas Hofmann
René Wäger

Zeichnen

Andreas Frei
Roland Wohler

Fotografie

Corina Flühmann
Barbara Keller

Kunstgeschichte, Designgeschichte

Jeannine Bromundt
Kristina Gersbach
Henriette Schoch

Marketing-Kommunikation

Daniel Frei