

Lehrplan für die Berufsfachschule Berufskundlicher Unterricht Grafikerin/Grafiker EFZ

Berufsnummer 90306

Inhalt

2	Einleitung und Erläuterung
4	Übersicht der Handlungskompetenzen
5	Semesterzuteilung
6	1. Semester
8	2. Semester
11	3. Semester
14	4. Semester
17	5. Semester
19	6. Semester
22	7. Semester
24	8. Semester
27	Fachspezifische Terminologie
28	Anhang

Einleitung

Der vorliegende Lehrplan ist die Grundlage für die Planung des Berufskunde-Unterrichts in der Ausbildung zur Grafikerin/zum Grafiker mit eidg. Fähigkeitszeugnis (EFZ) an den Berufsfachschulen. Er ist von der für diese Ausbildung verantwortlichen Trägerschaft, den Berufsverbänden SGD¹ und SGV², in Zusammenarbeit mit der Eidgenössischen Hochschule für Berufsbildung EHB entwickelt worden. Der Lehrplan basiert auf der Bildungsverordnung und dem Bildungsplan zur Ausbildung von Grafikerinnen und Grafikern EFZ, die am 16. August 2022 in Kraft getreten sind³.

Mit der Inkraftsetzung der revidierten Bildungsverordnung (BiVo) mit dem dazugehörigen Bildungsplan (BiPla) für die berufliche Grundbildung «Grafikerin/Grafiker EFZ» per 16. August 2022 erfolgt die Ausbildung in den Betrieben und der Berufsfachschule ab August 2023 nach den neuen rechtlichen Grundlagen.

Der Bildungsplan ist neu nach dem handlungskompetenzorientierten Modell⁴ aufgebaut. Der vorliegende Lehrplan für die Berufsfachschulen konkretisiert die Inhalte des Bildungsplans und dient als Instrument, um die Handlungskompetenzorientierung umzusetzen sowie die Verknüpfung zwischen den Lernorten möglichst optimal auszugestalten. Für die Lehrbetriebe wurden ebenfalls Umsetzungsdokumente verfasst. Alle Umsetzungsdokumente sind auf den Verbandswebseiten zugänglich.

Grafikdesign-Projekte verlaufen in der Regel in einem Arbeitsprozess, der die nachfolgend genannten Schritte umfasst. Zur Vorbereitungsphase gehören Kick-off, Briefing und Planungsarbeiten; die Entwicklungsphase umfasst Recherche, Analyse, Definition einer Kommunikationsstrategie, Ideenfindungsprozess und Erarbeitung eines Gestaltungskonzepts; zur Ausführungsphase gehören Überprüfung und Adaption der Kommunikationsstrategie, Detailgestaltung, Aufbereitung der Produktionsvorlagen sowie Datenübergabe an Produktionspartner/innen; zur Produktionsphase gehören Druckvorstufe, Druck, Weiterverarbeitung, Programmierung/Coding und Testing; die Abschlussphase umfasst Überprüfung, Debriefing, Dokumentation, Archivierung und Rechnungsstellung.

Diesem Workflow wird der Bildungsplan gerecht, indem er das Erlangen der notwendigen Kompetenzen zur Bewältigung aller Arbeitsschritte und -phasen vorsieht. Für das Verständnis des Arbeitsprozesses eines Grafikdesign-Projektes sei auf das «Honorarsystem» des SGD verwiesen. Die Publikation «Graphic Design Workflow»⁵ stellt alle Arbeitsschritte mittels eines illustrativen wie auch eines Textteils dar und erläutert diese für Lernende und Eltern.

Grundkonzept des neuen Bildungsplanes

Der Bildungsplan fokussiert auf die Ausbildung praxisnaher Kompetenzen, unter Berücksichtigung der durch die Branche erwarteten Entwicklungen. Entlang des typischen Arbeitsablaufs (Workflow) der Grafiker:innen sind die für das Erreichen des Eidgenössischen Fähigkeitszeugnisses erforderlichen Handlungskompetenzen mit den entsprechenden Leistungszielen formuliert. Das hohe Anspruchsniveau (NQR⁶) wird beibehalten, digitale Kompetenzen sind expliziter benannt. Die für berufliche Karrieren zunehmend an Bedeutung gewinnenden überfachlichen Methoden-, Sozial- und Selbstkompetenzen sind in den Formulierungen der Leistungsziele integriert. Kommunikationsfähigkeit und Formen der Zusammenarbeit sowohl in Teams als auch mit Auftraggebenden und Auftragnehmenden bilden sich in allen Arbeitsphasen ab.

Die Förderung der Kreativität und des medienübergreifenden Denkens und Konzipierens sind als wichtige Alleinstellungsmerkmale des Grafikberufes im Bildungsplan stark gewichtet.

Mit je zwei Schultagen (inklusive allgemeinbildenden Unterrichts) im ersten und im zweiten Lehrjahr und je einem Schultag im dritten und im vierten Lehrjahr entspricht der neue Lehrplan für die Berufsfachschulen dem degressiven Schulmodell und macht die Ausbildung für Lehrbetriebe attraktiver.

Ziele des Unterrichts an den Berufsfachschulen gemäss Bundesgesetz über die Berufsbildung⁷

Die Berufsfachschulen vermitteln die schulische Bildung bestehend aus beruflichem und allgemeinbildendem Unterricht. Sie fördern damit die Entfaltung der Persönlichkeit und die Sozialkompetenz der Lernenden durch die handlungskompetenzorientierte Vermittlung theoretischer Grundlagen zur Berufsausübung unter Berücksichtigung der unterschiedlichen Begabungen der Lernenden.

Aufgaben des Lehrplans für die Berufsfachschule

Das EFZ kann in der Schweiz über die betrieblich organisierte Grundbildung (BOG) oder die schulisch organisierte Grundbildung (SOG) erworben werden. Der vorliegende Lehrplan soll dessen Umsetzung für die unterschiedlichen Organisationsformen der Ausbildung und die Erarbeitung Schullehrpläne ermöglichen und erleichtern. Der Lehrplan hilft, die Leistungsziele der Berufsfachschule im Zusammenhang des grafischen Workflows einzuordnen sowie diese auf den Aufbau der entsprechenden Handlungskompetenzen in der betrieblichen Bildung abzustimmen.

Für den allgemeinbildenden Unterricht besteht ein separater berufsübergreifender Rahmenlehrplan⁸. Im Sinn der Handlungskompetenzorientierung sind Kooperationen von berufskundlichem und allgemeinbildendem Unterricht anzustreben.

Rahmenbedingungen/Interpretationsspielraum/Hinweise für die Umsetzung in einen Schullehrplan

Lehrpersonen und Berufsbildner gestalten die Ausbildung kompetenz- und praxisorientiert. Der Unterricht richtet sich an beruflichen Situationen aus. Anhand dieser Situationen werden den Lernenden die notwendigen Fachkompetenzen sowie Methoden-, Sozial- und Selbstkompetenzen (MSSK) vermittelt. Die berufliche Handlungskompetenz ergibt sich aus dem Zusammenspiel dieser Kompetenzen.

Die Zuordnungen der Lektionenkontingente zu den Handlungskompetenzen pro Schuljahr sind fix gegeben. Die vorgeschlagenen Situationen sind Empfehlungen, die angepasst werden können. Unumgänglich ist, dass die Handlungskompetenzen in den dafür vorgesehenen Semestern geprüft werden. Zudem ist darauf zu achten, dass sämtliche Leistungsziele abgedeckt sind und geprüft werden. Die vorgesehenen Lektionen pro Handlungskompetenz geben einen Rahmen bezüglich der Tiefe der Erarbeitung derselben.

Lerndokumentation⁹

Die Lerndokumentation ist ein Instrument zur Förderung der betrieblichen Bildung. Sie unterstützt den Lernprozess und dient als Standortbestimmung während der Ausbildung. Gemäss Art. 11 der revidierten Bildungsverordnung Grafikerin/Grafiker EFZ sind die lernenden Personen verpflichtet, diese regelmässig zu führen. Die Lerndokumentation soll die Identifikation mit dem Beruf und der betrieblichen Ausbildungsstätte ausdrücken. Zudem fördert sie das Bewusstsein für die eigenen Lernfortschritte und dokumentiert die erworbenen Handlungskompetenzen. Die lernenden Personen dokumentieren ihre Arbeit und reflektieren, wie sie was ausgeführt haben. In der Lerndokumentation kann die lernende Person ebenfalls wichtige Unterlagen des Unterrichts an der Berufsfachschule integrieren.

Erfahrungsnote für den Unterricht in den Berufskennnissen

Für den Unterricht in den Berufskennnissen ist eine Erfahrungsnote gemäss Art. 7 der Bildungsverordnung zu ermitteln. Die Ermittlung dieser Erfahrungsnote erfolgt z.B. über die Erfahrungsnotenblätter und fliesst in das Qualifikationsverfahren ein. Die Erfahrungsnote ist das auf eine ganze oder halbe Note gerundete Mittel aus der Summe der 8 Semesterzeugnisnoten für den Unterricht in den Berufskennnissen. Somit ist für die Berechnung der Erfahrungsnote pro Semester eine Note für den Unterricht in den Berufskennnissen zu ermitteln. Für die Berechnung der Erfahrungsnote pro Semester werden die Noten der Handlungskompetenzbereiche gleich gewichtet. Im Zeugnis der Berufsfachschule sollen die einzelnen Noten der Handlungskompetenzbereiche des Unterrichts in den Berufskennnissen gemäss der Lektionentafel in der Verordnung über die berufliche Grundbildung aufgeführt werden.

Erklärung für das Verständnis der Übersicht der Semesterinhalte

Als Einstieg in die einzelnen Semester sind beispielhafte Situationen beschrieben, auf welche die nachfolgenden Leistungsziele bezogen werden können. Mit den Situationen sind Ressourcen benannt, die dabei aufgebaut werden sollen. Es obliegt den Berufsfachschulen, das bisher in Fächern organisierte Wissen mit den entsprechenden Lektionenkontingenten auf Situationen bezogen zu vermitteln. Für den Aufbau der Ressourcen in «Kunstgeschichte» wird ein Kontingent von zwei Lektionen während der ersten vier Semester der Ausbildung empfohlen.

Für jedes Semester sind Handlungskompetenzen und Leistungsziele in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.

Ab dem zweiten Semester werden Handlungskompetenzen vertieft. Diese Vertiefungen sind in einem kleineren Schriftgrad ausgezeichnet. Die Vertiefungen erlauben, die Leistungsziele im Ausbildungsverlauf in zunehmender Komplexität zu bearbeiten. Ausserdem werden in den verschiedenen Semestern thematische Schwerpunkte gesetzt, die ermöglichen, die Leistungsziele in neuen Zusammenhängen anzuwenden. Das Leistungsziel e1.1 zum Beispiel wird völlig unterschiedliche Aspekte beinhalten, abhängig davon ob es in einem Kampagnen-, Corporate Design- oder App-Zusammenhang thematisiert wird.

Vertiefung der Leistungsziele:

e1.1 ...entwickeln in Übungsprojekten unterschiedliche Ideen für den Bildeinsatz und skizzieren Bildideen.

K3

Übersicht der Handlungskompetenzen

Handlungskompetenzbereiche		Handlungskompetenzen				
a	Organisieren von Projekten und Arbeitsprozessen	a1: Arbeitsprozesse für visuelle Gestaltungsprojekte planen und kommunizieren	a2: Zusammenarbeit von Projekt beteiligten für Gestaltungsprojekte koordinieren	a3: Eigene Leistungen, Zeitaufwand und externe Kostenfaktoren bestimmen	a4: Kulturelle Kontexte, ökologische und soziale Nachhaltigkeit berücksichtigen	a5: Gestaltungsprojekt abschliessen
b	Recherchieren und Analysieren von Projektgrundlagen	b1: Briefing analysieren und mit den Auftraggebenden anpassen	b2: Recherchen für Gestaltungsprojekte durchführen	b3: Rechercheergebnisse für Gestaltungsprojekte aufbereiten und analysieren	b4: Machbarkeit und Zweckmässigkeit für Gestaltungsprojekte überprüfen	b5: Schlussfolgerungen und Machbarkeit den Auftraggebenden darlegen und begründen
c	Entwickeln von Kommunikationsstrategien	c1: Inhalte der kommunikativen Absicht prüfen und bei Bedarf präzisieren	c2: Charakter der Botschaft von Gestaltungsprojekten erarbeiten und beschreiben	c3: Kommunikationsmassnahmen, -kanäle und Medien für Gestaltungsprojekte definieren		
d	Entwickeln und Vermitteln von Ideen	d1: Ideen mittels Kreativitätsmethoden generieren	d2: Ideen anhand eigener Kriterien evaluieren und auswählen	d3: Projektbeteiligten und Auftraggebenden das Potenzial einer Ideensammlung vermitteln		
e	Erarbeiten von Gestaltungskonzepten	e1: Bildkonzepte entwickeln	e2: Farbkonzepte entwickeln	e3: Typografie- und Layoutkonzepte entwickeln	e4: Wort- und Bildmarken entwickeln	e5: Zeichen- und Schriftsysteme entwickeln
		e6: Animations- und Motionkonzepte entwickeln	e7: Konzepte für den Einsatz von interaktiven digitalen Medien entwickeln	e8: Gestaltungslösungen für Räume und dreidimensionale Objekte entwickeln	e9: Erarbeitete Gestaltungselemente überprüfen und koordinieren	
f	Umsetzen von Gestaltungskonzepten	f1: Gestaltungskonzepte überprüfen und überarbeiten	f2: Zusammenspiel der erarbeiteten Gestaltungselemente mediengerecht adaptieren	f3: Detailgestaltung für Gestaltungsprojekte ausführen	f4: Produktionsunterlagen medienspezifisch aufbereiten	f5: Produktion von Medien für Gestaltungsprojekte überwachen und Vorgaben einhalten
g	Vermitteln von Inhalten und Kompetenzen	g1: Gestaltungsprojekte visualisieren und präsentieren	g2: Gestaltungsprojekte für das Portfolio aufbereiten	g3: Portfolio Interessierten zur Vermittlung der eigenen Kompetenzen präsentieren		

Detaillierte Beschreibungen der Handlungskompetenzen finden sich im Bildungsplan¹⁰.

Semesterzuteilung

a	Organisieren von Projekten und Arbeitsprozessen	1	2	3	4	5	6	7	8
a1	Arbeitsprozesse für visuelle Gestaltungsprojekte planen und kommunizieren						■		
a2	Zusammenarbeit von Projektmitarbeitenden für Gestaltungsprojekte koordinieren		■				■		
a3	Eigene Leistungen, Zeitaufwand und externe Kostenfaktoren bestimmen		■				■		
a4	Kulturelle Kontexte, ökologische und soziale Nachhaltigkeit berücksichtigen		■						
a5	Gestaltungsprojekte abschliessen	■							
b	Recherchieren und Analysieren von Projektgrundlagen	1	2	3	4	5	6	7	8
b1	Briefing analysieren und mit den Auftraggebenden anpassen			■	■				■
b2	Recherchen für Gestaltungsprojekte durchführen	■	■	■	■	■	■	■	■
b3	Rechercheergebnisse für Gestaltungsprojekte aufbereiten und analysieren	■	■	■			■		■
b4	Machbarkeit und Zweckmässigkeit für Gestaltungsprojekte überprüfen			■					■
b5	Schlussfolgerungen und Machbarkeit den Auftraggebenden darlegen und begründen			■					■
c	Entwickeln von Kommunikationsstrategien	1	2	3	4	5	6	7	8
c1	Inhalte der kommunikativen Absicht prüfen und bei Bedarf präzisieren					■	■		
c2	Charakter der Botschaft von Gestaltungsprojekten erarbeiten und beschreiben					■	■		
c3	Kommunikationsmassnahmen, -kanäle und Medien für Gestaltungsprojekte definieren					■	■	■	
d	Entwickeln und Vermitteln von Ideen	1	2	3	4	5	6	7	8
d1	Ideen mittels Kreativitätsmethoden generieren			■				■	
d2	Ideen anhand eigener Kriterien evaluieren und auswählen			■				■	
d3	Projektbeteiligten und Auftraggebenden das Potenzial einer Ideensammlung vermitteln			■					
e	Erarbeiten von Gestaltungskonzepten	1	2	3	4	5	6	7	8
e1	Bildkonzepte entwickeln	■	■	■	■	■	■	■	■
e2	Farbkonzepte entwickeln	■	■	■	■	■			■
e3	Typografie- und Layoutkonzepte entwickeln	■	■	■	■	■			■
e4	Wort- und Bildmarken entwickeln	■		■	■		■		■
e5	Zeichen- und Schriftsysteme entwickeln	■	■		■	■			■
e6	Animations- und Motionkonzepte entwickeln		■	■				■	■
e7	Konzepte für den Einsatz von interaktiven digitalen Medien entwickeln		■	■	■		■	■	■
e8	Gestaltungslösungen für Räume und dreidimensionale Objekte entwickeln	■		■	■		■	■	
e9	Erarbeitete Gestaltungselemente überprüfen und koordinieren	■	■	■	■	■	■	■	■
f	Umsetzen von Gestaltungskonzepten	1	2	3	4	5	6	7	8
f1	Gestaltungskonzept überprüfen und überarbeiten		■		■	■	■	■	■
f2	Zusammenspiel der erarbeiteten Gestaltungselemente mediengerecht adaptieren		■		■	■			■
f3	Detailgestaltung für Gestaltungsprojekte ausführen	■	■			■	■		■
f4	Produktionsunterlagen medienpezifisch aufbereiten		■	■	■				■
f5	Produktion von Medien für Gestaltungsprojekte überwachen und Vorgaben einhalten			■	■				■
g	Vermitteln von Inhalten und Kompetenzen	1	2	3	4	5	6	7	8
g1	Gestaltungsprojekte visualisieren und präsentieren		■	■	■	■			
g2	Gestaltungsprojekte für das Portfolio aufbereiten								■
g3	Portfolio Interessierten zur Vermittlung der eigenen Kompetenzen präsentieren			■		■			

Semesterübersichten mit Situationen und Leistungszielen

1. Lehrjahr, Semester 1

Situationen und Ressourcen

Hinweis/Option:

– Regelmässiger Unterricht im Semester oder eingebunden in ein Projekt

Kultur-, Kunst- und Designgeschichte

Erarbeitung eines kunst- und kulturgeschichtlichen Grundwissens als Basis für die gestalterische Arbeit

Ressourcen:

- Einführung in die Grundlagen, Übersicht Kunstepochen, Einführung in Bildthemen wie Porträt, Objekt, Stillleben, etc.

Gestalterische Grundlagen

Vermittlung und Anwendung von theoretischen und praktischen Kenntnissen der Formen- und Farbenlehre

Ressourcen:

- Optische Wahrnehmung
- Formenlehre
- Einführung Farbtheorie: Farbphänomene, Stimmungswechsel, Kontraste
- Software-Kenntnisse: Grundlagen Illustrationsprogramm

Schrift und Typografie

Entwicklung eines Wortzeichens unter Einbezug semiotischer Aspekte

Ressourcen:

- Typografie, Wortmarke, Zeichen- und Schriftsysteme
- Grundlegende Einführung in Schriftgeschichte und Schriftklassifikation sowie in die Semiotik: eigene Untersuchungen zur Bedeutung von Zeichen
- Schriftzug, Schrift- und Formenkonzept über mehrere Buchstaben entwickeln

Typografie und Layout

Entwicklung eines mehrseitigen Text-Layouts über ein bestimmtes Thema. Zentrale Lerninhalte:

Entwicklung eines Layoutkonzepts, Seiten-Dramaturgie, Textinszenierung, Grundlagen Makro- und Mikrotypografie

Ressourcen:

- Grundlagen Makro- und Mikrotypografie
- Das entstandene Produkt wird reflektiert, dokumentiert und sinnvoll archiviert
- Datenaufbereitung und Produktionsüberwachung
- Software-Kenntnisse: Grundlagen Layoutprogramm

Bildgestaltung/Zeichnen

Zeichnerische Untersuchung und Darstellung eines vorgegebenen Objekts

Ressourcen:

- Bildgestaltung, Formgestaltung
- Zeichnerische Untersuchung, Umsetzung in verschiedenen Perspektiven und Techniken; zuerst analoge Arbeit, dann Übergang in digitale Umsetzungen
- Zur Untersuchung gehört auch das zeichnerische Darstellen von Perspektive

Handlungskompetenzen/Leistungsziele/Lektionen

a5	Gestaltungsprojekte abschliessen	5 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
a5.1	... analysieren bei Abschluss eines exemplarischen Projektes die Erreichung der vorgegebenen Projektziele.	K4
a5.4	... beschreiben die Grundlagen zur Archivierung und archivieren digitale Dateien nach Abschluss eines exemplarischen Projektes, indem sie logische Dateibezeichnungen einsetzen.	K2
b2	Recherchen für Gestaltungsprojekte durchführen	40 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
b2.1	... zählen die wichtigsten Meilensteine der Kultur-, Kunst- und Designgeschichte mit den fachlich korrekten Begriffen auf.	K1
b2.2	... erläutern die Entwicklung der visuellen Kommunikation anhand von Beispielen.	K2
b2.3	... setzen die wichtigsten Methoden und Instrumente der Informationsbeschaffung zielgerichtet ein und begründen deren Auswahl projektbezogen.	K4
b2.4	... bestimmen Themen und Ziele für eine exemplarische Recherche und begründen ihre Auswahl.	K5
b2.5	... prüfen Quellen und schätzen deren Qualität ein.	K4
b2.6	... benennen Quellen korrekt.	K1
b3	Recherchieren und Analysieren von Projektgrundlagen	5 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
b3.1	... sichten Rechercheergebnisse bei Übungsprojekten im Hinblick auf inhaltliche sowie gestalterische Relevanz, Potenzial und Verwendbarkeit.	K4
e1	Bildkonzepte entwickeln	50 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
e1.1	... entwickeln in Übungsprojekten unterschiedliche Ideen für den Bildeinsatz und skizzieren Bildideen.	K3
e1.2	... beschreiben unterschiedliche Mal- und Zeichentechniken.	K2
e1.3	... beschreiben die grundlegenden Funktionen von Bildbearbeitungssoftware.	K2
e1.8	... experimentieren in Übungsprojekten mit unterschiedlichen Bildsprachen.	K3
e1.9	... bestimmen in Übungsprojekten unterschiedliche Bildtypen und Einsatzbereiche von Bildern.	K4
e1.11	... wenden die grundlegenden Funktionen von Bildbearbeitungssoftware an.	K3
e1.12	... wenden die grundlegenden Funktionen von Vektorgrafik an.	K3

1. Lehrjahr, Semester 1

Handlungskompetenzen/Leistungsziele/Lektionen

e2	Farbkonzepte entwickeln	20 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
e2.1	... beschreiben die Bedeutung einer vorgegebenen Farbe hinsichtlich ihrer visuellen und inhaltlichen Wirkung.	K2
e2.2	... erläutern die gebräuchlichsten Regeln der Farbenlehre sowie die Eigenschaften der verschiedenen Farbsysteme und deren Einsatzbereiche.	K2
e2.3	... wenden in Übungsprojekten die gebräuchlichsten Regeln der Farbenlehre sowie die Farbsysteme korrekt an.	K3
e3	Typografie- und Layoutkonzepte entwickeln	70 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
e3.1	... leiten in Übungsprojekten den Schriftbedarf ab.	K4
e3.2	... erläutern alle benötigten Funktionen von Layoutsoftware.	K2
e3.3	... setzen in Übungsprojekten Schriften gemäss den gestalterischen und medientechnischen Anforderungen ein.	K3
e3.4	... wenden die fachliche Terminologie von Satztechnik und Typografie in Übungsprojekten korrekt an.	K3
e3.5	... unterscheiden diverse Inszenierungsformen und setzen diese in Übungsprojekten ein.	K3
e3.6	... wenden sprachlich-inhaltliche Aspekte von Texten in Übungsprojekten in der typografischen Arbeit korrekt an.	K3
e3.7	... setzen unterschiedliche Formen der typografischen Strukturierung in Übungsprojekten korrekt ein.	K3
e3.8	... entwickeln Satzspiegel oder Raster gemäss den typografischen Regeln. Abweichungen begründen sie schlüssig.	K3
e3.9	... wenden alle benötigten Funktionen von Layoutsoftware an.	K3
e3.11	... nutzen für die jeweilige Anwendung geeignete Programme, Standardisierungen und Formate.	K4
e4	Wort- und Bildmarken entwickeln	10 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
e4.1	... untersuchen die inhaltliche Bedeutung verschiedener Zeichen und Symbole in Geschichte und Gegenwart.	K4
e4.2	... erläutern den Begriff der Semiotik mit seinen drei Bereichen (Zeichen als solche, ihre Organisation in Systemen, ihren Kontext).	K2
e4.3	... vergleichen die semiotische Bedeutung von Zeichen und Symbolen.	K4
e4.4	... untersuchen exemplarisch die Beziehungen, die bei der Gegenüberstellung von Zeichen, Bildern, Schriften und Farben entstehen.	K4
e4.5	... skizzieren in Übungsprojekten Zeichen, Wort- und Bildmarken auf der Basis ihrer inhaltlichen Untersuchung.	K5
e4.6	... verdichten in Übungsprojekten Themen und Inhalte, um sie in der Darstellung zu abstrahieren.	K4
e4.7	... wählen in Übungsprojekten aus einer Auswahl von Ideenskizzen die geeigneten aus, um damit konkrete Gestaltungsansätze auszuprobieren.	K4
e5	Zeichen- und Schriftsysteme entwickeln	30 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
e5.1	... wenden in Übungsprojekten die typografischen Regeln fachlich korrekt an.	K3
e5.2	... wenden beim Entwerfen die gebräuchlichsten Regeln der Formenlehre an.	K3
e5.3	... entwickeln exemplarisch neue Zeichensysteme unter Berücksichtigung der Regeln der Formenlehre sowie der tradierten Bedeutung der Zeichen.	K5
e5.4	... erläutern die Entwicklung der Schrift in fachlich korrekten Begriffen.	K2
e5.5	... erläutern die Entwicklung der Typografie anhand vorgelegter Beispiele.	K2
e5.6	... klassifizieren Schriften fachlich korrekt.	K1
e5.7	... erläutern die Grundregeln der Konstruktion einer Schrift mittels Skizzen.	K2
e5.8	... entwickeln einzelne Zeichen nach vorgegebenen Regeln.	K4
e8	Gestaltungslösungen für Räume und dreidimensionale Objekte entwickeln	10 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
e8.5	... erläutern die verschiedenen Arten der perspektivischen Darstellung.	K2
e8.6	... wenden unterschiedliche Arten der perspektivischen Darstellung in Übungsprojekten zweckdienlich an.	K3
e9	Erarbeitete Gestaltungselemente überprüfen und koordinieren	10 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
e9.1	... entwickeln in Übungsprojekten auf der Basis von Briefing und Analyse ein Gestaltungskonzept.	K5
f3	Detailgestaltung für Gestaltungsprojekte ausführen	10 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
f3.1	... bearbeiten Farbe, Typografie und Bild mit den jeweils erforderlichen technischen Werkzeugen, Programmen und Hilfsmitteln.	K3
f3.3	... wenden in Übungsprojekten die typografischen Regeln von Mikro- und Makrotypografie korrekt an.	K3
f3.4	... beschreiben Kriterien zur Bildauswahl für ein Übungsprojekt.	K2
f3.7	... erstellen exemplarische Muster, Prototypen und Mockups.	K3

1. Lehrjahr, Semester 2

Situationen und Ressourcen

Hinweis/Option:

- Regelmässiger Unterricht im Semester oder eingebunden in ein Projekt

Kultur-, Kunst- und Designgeschichte

Erarbeitung eines kunst- und kulturgeschichtlichen Grundwissens als Basis für die gestalterische Arbeit

Ressourcen:

- Vertiefung der Grundlagen, Kunstepochen, kulturgeschichtliche Zusammenhänge

Gestalterische Grundlagen

Theoretische und praktische Kenntnisse der Formen- und Farbenlehre an unterschiedlichen Projekten vertiefen

Ressourcen:

- Vertiefung farbtheoretischer Aspekte in Zusammenhang mit Produkten: Farbräume, additive und subtraktive Farbmischung, etc.
- Software-Kenntnisse: Vertiefung Illustrationsprogramm

Hinweis/Option:

- Die Schrift wird animiert und für ein elektronisches Medium adaptiert

Schriftgestaltung

Entwicklung eines Wortzeichens oder eines Alphabetes unter Einbezug semiotischer Aspekte

Ressourcen:

- Schriftanatomie
- Schriftentwurf, Formgestaltung
- Software-Kenntnisse: Grundlagen Font-Design-Programm

Hinweis/Option:

- Ergebnisse aus der kunst- und kulturgeschichtlichen Recherche fliessen ein

Typografie und Layout

Entwicklung eines Bild-/Text-Layouts über ein bestimmtes Thema

Ressourcen:

- Dramaturgie und Makrotypografie
- Einführung Produktionstechnik
- Einführung Projektadministration
- Software-Kenntnisse: Vertiefung Layoutprogramm

Bildgestaltung / Fotografie

Einführung in die fototechnischen Grundlagen anhand eines zentralen fotografischen Themas

Ressourcen:

- Theorie und Praxis (Entwurf Fotografie)
- Theoretische Grundlagen der Fotografie
- Übungen im Studio und im Aussenbereich, Objektfotografie, Portraitfotografie
- Software-Kenntnisse: Bildbearbeitungsprogramm

Hinweis/Option:

- Publikation der im Fotoprojekt entstandenen Fotoserie in einem adäquaten Layout

Präsentation

Kennenlernen und Anwenden der Grundlagen der Präsentationstechnik: Struktur, Aufbau, Rhetorik

Ressourcen:

- Präsentationsmedien
- Software-Kenntnisse: Präsentationsprogramm, PDF

Handlungskompetenzen/Leistungsziele/Lektionen

a2	Zusammenarbeit von Projektbeteiligten für Gestaltungsprojekte koordinieren	5 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
a2.3	... beschreiben die Grundlagen des Zeit- und Projektmanagements.	K2
a2.4	... beschreiben Berufsfelder verwandter gestalterischer Berufe und grenzen diese gegenüber dem Berufsfeld der Grafik ab.	K2
a2.5	... beschreiben die für die Grafik-Ausbildung verantwortlichen Organisationen der Arbeit und deren Bedeutung für die Branche.	K1
a3	Eigene Leistungen, Zeitaufwand und externe Kostenfaktoren bestimmen	5 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
a3.4	... erklären die wichtigsten Positionen für die Offertanfrage bei Lieferfirmen, Produktionsbetrieben und externen Projektbeteiligten.	K2
a3.5	... erläutern eine eingeholte Offerte mit dem korrekten fachspezifischen Vokabular.	K2
a3.7	... unterscheiden Urheber- und Nutzungsrechte sowie Lizenzen.	K4
a4	Kulturelle Kontexte, ökologische und soziale Nachhaltigkeit berücksichtigen	5 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
a4.1	... untersuchen die gesellschaftliche, kulturelle und soziale Wirkung der visuellen Kommunikation.	K4
a4.2	... ordnen gewählte inhaltliche und visuelle Botschaften einem kunst- und kulturgeschichtlichen Kontext zu.	K4
a4.3	... prüfen in Übungsprojekten das Gestaltungskonzept auf seine Umwelt- und Klimaverträglichkeit.	K4
a4.4	... beschreiben die in der Branche gängigen Zertifizierungen und deren Kriterien.	K2
a4.5	... erläutern die gesundheitsrelevanten Aspekte im Arbeitsprozess.	K2
a4.6	... untersuchen Übungsprojekte auf umweltschonendes und sozial vertretbares Design sowie ressourcenschonende Produktionsweisen und Materialien.	K4
a4.7	... zählen die bei der Realisierung eines Gestaltungsprojekts wichtigsten Einflüsse auf die Umwelt auf.	K1

1. Lehrjahr, Semester 2

Handlungskompetenzen/Leistungsziele/Lektionen

b2	Recherchen für Gestaltungsprojekte durchführen	40 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
b2.7	... dokumentieren Rechercheergebnisse nachvollziehbar und leiten Schlussfolgerungen für die Konkretisierung des Projektes ab.	K4
	Vertiefung der Leistungsziele:	
b2.1	... zählen die wichtigsten Meilensteine der Kultur-, Kunst- und Designgeschichte mit den fachlich korrekten Begriffen auf.	K1
b2.2	... erläutern die Entwicklung der visuellen Kommunikation anhand von Beispielen.	K2
b2.3	... setzen die wichtigsten Methoden und Instrumente der Informationsbeschaffung zielgerichtet ein und begründen deren Auswahl projektbezogen.	K4
b2.4	... bestimmen Themen und Ziele für eine exemplarische Recherche und begründen ihre Auswahl.	K5
b2.5	... prüfen Quellen und schätzen deren Qualität ein.	K4
b2.6	... benennen Quellen korrekt.	K1
b3	Rechercheergebnisse für Gestaltungsprojekte aufbereiten und analysieren	5 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
b3.3	... bewerten in Übungsprojekten die Qualität der Rechercheergebnisse im Hinblick auf die Projektziele.	K6
b3.4	... strukturieren Informationen sinnvoll und nachvollziehbar.	K4
	Vertiefung der Leistungsziele:	
b3.1	... sichten Rechercheergebnisse bei Übungsprojekten im Hinblick auf inhaltliche sowie gestalterische Relevanz, Potenzial und Verwendbarkeit.	K4
e1	Bildkonzepte entwickeln	50 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
e1.4	... entwickeln in Übungsprojekten eine passende Bildsprache und ein Bildkonzept.	K5
e1.5	... beschreiben die gestalterischen Mittel der Fotografie.	K2
e1.6	... erstellen zu einem Thema unter Berücksichtigung der technischen Grundlagen eine eigenständige Entwurfsfotografie.	K5
e1.7	... erläutern die technischen Grundlagen der Fotografie sowie die gebräuchlichsten Regeln für Bildaufbau und Bildgestaltung.	K2
e1.10	... erstellen in einem Übungsprojekt aussagekräftige Skizzen sowie eigenständige Illustrationen.	K3
e1.13	... erstellen exemplarisch ein Briefing für die externe Herstellung von Bildmaterial.	K3
	Vertiefung der Leistungsziele:	
e1.1	... entwickeln in Übungsprojekten unterschiedliche Ideen für den Bildeinsatz und skizzieren Bildideen.	K3
e1.2	... beschreiben unterschiedliche Mal- und Zeichentechniken.	K2
e1.3	... beschreiben die grundlegenden Funktionen von Bildbearbeitungssoftware.	K2
e1.8	... experimentieren in Übungsprojekten mit unterschiedlichen Bildsprachen.	K3
e1.9	... bestimmen in Übungsprojekten unterschiedliche Bildtypen und Einsatzbereiche von Bildern.	K4
e1.11	... wenden die grundlegenden Funktionen von Bildbearbeitungssoftware an.	K3
e1.12	... wenden die grundlegenden Funktionen von Vektorgrafik an.	K3
e2	Farbkonzepte entwickeln	20 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
e2.4	... erarbeiten Farbkonzepte in Übungsprojekten und erläutern sie mit den zutreffenden Fachbegriffen.	K3
e2.5	... kreieren in Übungsprojekten Vorlagen für verschiedene Druckverfahren und vergleichen diese mit den gedruckten Resultaten.	K3
e2.6	... erarbeiten Kriterien, um für ein Übungsprojekt passende Farben auszuwählen.	K5
	Vertiefung der Leistungsziele:	
e2.1	... beschreiben die Bedeutung einer vorgegebenen Farbe hinsichtlich ihrer visuellen und inhaltlichen Wirkung.	K2
e2.2	... erläutern die gebräuchlichsten Regeln der Farbenlehre sowie die Eigenschaften der verschiedenen Farbsysteme und deren Einsatzbereiche.	K2
e2.3	... wenden in Übungsprojekten die gebräuchlichsten Regeln der Farbenlehre sowie die Farbsysteme korrekt an.	K3
e3	Typografie- und Layoutkonzepte entwickeln	30 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
e3.10	... erläutern die Kriterien der Schriftwahl und deren rechtliche Aspekte.	K2
	Vertiefung der Leistungsziele:	
e3.1	... leiten in Übungsprojekten den Schriftbedarf ab.	K4
e3.2	... erläutern alle benötigten Funktionen von Layoutsoftware.	K2
e3.3	... setzen in Übungsprojekten Schriften gemäss den gestalterischen und medientechnischen Anforderungen ein.	K3
e3.4	... wenden die fachliche Terminologie von Satztechnik und Typografie in Übungsprojekten korrekt an.	K3
e3.5	... unterscheiden diverse Inszenierungsformen und setzen diese in Übungsprojekten ein.	K3
e3.6	... wenden sprachlich-inhaltliche Aspekte von Texten in Übungsprojekten in der typografischen Arbeit korrekt an.	K3
e3.7	... setzen unterschiedliche Formen der typografischen Strukturierung in Übungsprojekten korrekt ein.	K3
e3.8	... entwickeln Satzspiegel oder Raster gemäss den typografischen Regeln. Abweichungen begründen sie schlüssig.	K3
e3.9	... wenden alle benötigten Funktionen von Layoutsoftware an.	K3
e3.11	... nutzen für die jeweilige Anwendung geeignete Programme, Standardisierungen und Formate.	K4
e5	Zeichen- und Schriftsysteme entwickeln	35 Lektionen
	Vertiefung der Leistungsziele:	
e5.1	... wenden in Übungsprojekten die typografischen Regeln fachlich korrekt an.	K3
e5.2	... wenden beim Entwerfen die gebräuchlichsten Regeln der Formenlehre an.	K3
e5.3	... entwickeln exemplarisch neue Zeichensysteme unter Berücksichtigung der Regeln der Formenlehre sowie der tradierten Bedeutung der Zeichen.	K5
e5.4	... erläutern die Entwicklung der Schrift in fachlich korrekten Begriffen.	K2
e5.5	... erläutern die Entwicklung der Typografie anhand vorgelegter Beispiele.	K2
e5.6	... klassifizieren Schriften fachlich korrekt.	K1
e5.7	... erläutern die Grundregeln der Konstruktion einer Schrift mittels Skizzen.	K2
e5.8	... entwickeln einzelne Zeichen nach vorgegebenen Regeln.	K4
e6	Animations- und Motionkonzepte entwickeln	10 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
e6.4	... skizzieren in Übungsprojekten zeichnerisch, illustrativ und fotografisch ihre gestalterischen Ideen und Entwürfe.	K3
e6.5	... erstellen in Übungsprojekten mit zeichnerischen, illustrativen und fotografischen Mitteln ein Storyboard.	K3
e6.6	... realisieren in Übungsprojekten anhand von Storyboards einfache Animationen und audiovisuelle Sequenzen.	K4

1. Lehrjahr, Semester 2

Handlungskompetenzen/Leistungsziele/Lektionen

e7	Konzepte für den Einsatz von interaktiven digitalen Medien entwickeln	5 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
e7.1	... beschreiben die wichtigsten Rahmenbedingungen für das Entwerfen von digitalen Medien fachlich korrekt.	K2
e7.2	... beschreiben alle benötigten Funktionen von Software für den Entwurf von grafischen Benutzeroberflächen.	K2
e9	Erarbeitete Gestaltungselemente überprüfen und koordinieren	10 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
e9.5	... erläutern in Übungsprojekten nachvollziehbar, wie das Gestaltungskonzept das Projektziel berücksichtigt.	K3
	Vertiefung der Leistungsziele:	
e9.1	...entwickeln in Übungsprojekten auf der Basis von Briefing und Analyse ein Gestaltungskonzept.	K5
f1	Gestaltungskonzepte überprüfen und überarbeiten	5 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
f1.1	... beschreiben Kriterien zur Überprüfung der Erreichung der Projektziele.	K2
f2	Zusammenspiel der erarbeiteten Gestaltungselemente mediengerecht adaptieren	5 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
f2.1	... beschreiben fachlich korrekt die Merkmale und Anforderungen verschiedener Medien und Kommunikationsplattformen.	K2
f3	Detailgestaltung für Gestaltungsprojekte ausführen	10 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
f3.5	... wenden unterschiedliche Möglichkeiten der gestalterischen Bildbearbeitung an.	K3
f3.6	... bearbeiten selbst gestaltete Bilder für unterschiedliche Druckverfahren auf und vergleichen diese mit den gedruckten Resultaten.	K4
	Vertiefung der Leistungsziele:	
f3.1	... bearbeiten Farbe, Typografie und Bild mit den jeweils erforderlichen technischen Werkzeugen, Programmen und Hilfsmitteln.	K3
f3.3	... wenden in Übungsprojekten die typografischen Regeln von Mikro- und Makrotypografie korrekt an.	K3
f3.4	... beschreiben Kriterien zur Bildauswahl für ein Übungsprojekt.	K2
f3.7	... erstellen exemplarische Muster, Prototypen und Mockups.	K3
f4	Produktionsunterlagen medienspezifisch aufbereiten	10 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
f4.1	... beschreiben verschiedene Produktionsverfahren und Publikationssysteme sowie deren Einsatzbereich und die entsprechenden technischen Anforderungen.	K2
f4.2	... beschreiben fachlich korrekt die Eigenschaften der gängigen Daten- und Bildformate und deren Verwendung.	K2
f4.3	... beschreiben fachlich korrekt die Verwendung von geeigneten Hilfsmitteln.	K2
f4.4	... zählen Bedruckstoffkategorien sowie deren Eigenschaften korrekt auf.	K1
f4.5	... beschreiben relevante nutzerspezifische Anforderungen und wenden dabei das Fachvokabular korrekt an.	K2
f4.6	... benennen die gestalterischen und technischen Anforderungen an Vorlagen für Printmedien fachlich korrekt.	K1
f4.7	... benennen die spezifischen gestalterischen und technischen Anforderungen an Bild und Schrift für digitale Medien fachlich korrekt.	K1
f4.8	... bereiten selbst kreierte Vorlagen für unterschiedliche Zielmedien fachlich korrekt auf, prüfen die produzierten Resultate und bestimmen gegebenenfalls die erforderlichen Massnahmen.	K4
f4.12	... beschreiben typische Inhalte von Produktionsanleitungen.	K2
g1	Gestaltungsprojekte visualisieren und präsentieren	10 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
g1.1	... zählen branchenübliche Präsentationsformen, -mittel und -medien auf.	K1
g1.2	... strukturieren eine Präsentation mit einem logischen und dramaturgisch interessanten Ablauf.	K5
g1.3	... erstellen exemplarisch überzeugende, zweckentsprechende Präsentationsmedien.	K5
g1.4	... wenden die Präsentationsmittel und -medien technisch korrekt an.	K3
g1.5	... wenden bei Übungsprojekten eine zielgruppengerechte Rhetorik an.	K5

2. Lehrjahr, Semester 3

Situationen und Ressourcen

Hinweis/Option:

- Regelmässiger Unterricht im Semester oder eingebunden in ein Projekt

Kultur-, Kunst- und Designgeschichte

Erarbeitung eines kunst- und kulturgeschichtlichen Grundwissens als Basis für die gestalterische Arbeit

Hinweis/Option:

- Als Projektwoche

Logo

Entwurf und Gestaltung Logo, Anwendung Logo digital/interaktiv

Ressourcen:

- Theoretische Grundlagen Semiotik

Animation

Einführung und Anwendung anhand eines Projektes im Bereich Animation/Kurzfilm

Ressourcen:

- Zeichnen: Storyboard, Illustration, zeichnerische Animation
- Software-Kenntnisse: Motion-Programm

Portfolio

Einführung: Sinn und Zweck des Portfolios, Konzeption und Aufbau mit den entsprechenden Kommunikationsabsichten und dem passenden Medium

Ressourcen:

- Portfolio (digital und Print)
- Tools für digitale Umsetzung
- Fotografie und Bildbearbeitung für Portfolio

Hinweis/Option:

- Als Projektwoche

Kreativität

Mögliche Umsetzung in einem Modul zu «Kreativitätstechniken» mit Themenvorgabe und Briefing, Theorie der Techniken und deren Anwendung

Ressourcen:

- Briefing, Debriefing
- Theorie Marketing: Positionierung
- Kreativitätsmethoden

Handlungskompetenzen/Leistungsziele/Lektionen

b1	Briefing analysieren und mit den Auftraggebenden anpassen	10 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
b 1.1	... erklären die Bestandteile und den Aufbau eines Briefings.	K2
b 1.2	... untersuchen ein exemplarisches Briefing im Hinblick auf Projektziele.	K4
b 1.3	... erstellen Briefings für Übungsprojekte.	K3
b2	Recherchen für Gestaltungsprojekte durchführen	40 Lektionen
	Vertiefung der Leistungsziele:	
b2.1	... zählen die wichtigsten Meilensteine der Kultur-, Kunst- und Designgeschichte mit den fachlich korrekten Begriffen auf.	K1
b2.2	... erläutern die Entwicklung der visuellen Kommunikation anhand von Beispielen.	K2
b2.3	... setzen die wichtigsten Methoden und Instrumente der Informationsbeschaffung zielgerichtet ein und begründen deren Auswahl projektbezogen.	K4
b2.4	... bestimmen Themen und Ziele für eine exemplarische Recherche und begründen ihre Auswahl.	K5
b2.5	... prüfen Quellen und schätzen deren Qualität ein.	K4
b2.6	... benennen Quellen korrekt.	K1
b2.7	... dokumentieren Rechercheergebnisse nachvollziehbar und leiten Schlussfolgerungen für die Konkretisierung des Projektes ab.	K4
b3	Rechercheergebnisse für Gestaltungsprojekte aufbereiten und analysieren	5 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
b3.2	... erläutern die wichtigsten Analysewerkzeuge und wenden diese in Übungsprojekten, insbesondere in Trendanalyse, Konkurrenzanalyse, Marktanalyse und Zielgruppenanalyse zweckentsprechend an.	K3
	Vertiefung der Leistungsziele:	
b3.1	... sichten Rechercheergebnisse bei Übungsprojekten im Hinblick auf inhaltliche sowie gestalterische Relevanz, Potenzial und Verwendbarkeit.	K4
b3.3	... bewerten in Übungsprojekten die Qualität der Rechercheergebnisse im Hinblick auf die Projektziele.	K6
b3.4	... strukturieren Informationen sinnvoll und nachvollziehbar.	K4
b4	Machbarkeit und Zweckmässigkeit für Gestaltungsprojekte überprüfen	5 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
b4.1	... erstellen Kriterien für die Prüfung der Zielerreichung eines Übungsprojekts und wenden diese begründet an.	K6
b4.2	... überprüfen anhand der Kriterien die Analyse eines Übungsprojekts.	K6
b4.3	... ziehen aus der Analyse sinnvolle Schlüsse in Bezug auf die Projektziele eines Übungsprojekts.	K4
b4.4	... erarbeiten umsetzbare Strategien und Lösungsansätze für ein Übungsprojekt.	K5
b5	Schlussfolgerungen und Machbarkeit den Auftraggebenden darlegen und begründen	5 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
b5.1	... erklären die Bestandteile und den Aufbau einer Dokumentation.	K2
b5.2	... erstellen basierend auf der Recherche und den Schlussfolgerungen aus der Analyse eine Dokumentation.	K5
b5.3	... gestalten eine Dokumentation übersichtlich und strukturiert.	K4

2. Lehrjahr, Semester 3

Handlungskompetenzen/Leistungsziele/Lektionen

d 1	Ideen mittels Kreativitätsmethoden generieren	15 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
d 1.1	... beschreiben die Vor- und Nachteile unterschiedlicher Kreativitätsmethoden und wählen diese je nach Wirkungsziel begründet aus.	K4
d 1.2	... formulieren Strategien, um für Gestaltungsprojekte geeignete Ideen zu generieren, dabei beziehen sie gesellschaftliche, kulturelle und kunstgeschichtliche Überlegungen und Inspirationsquellen ein.	K5
d 1.3	... analysieren den Prozess der Ideensuche mittels theoretischer Grundlagen.	K3
d 1.4	... wenden bei Übungsprojekten im Verlauf der Ideensuche geeignete Kreativitätsmethoden an.	K3
d 1.5	... entwickeln bei Übungsprojekten systematisch eine Vielfalt von Ideen.	K4
d 1.6	... halten bei Übungsprojekten die Ideen mittels Notizen, Skizzen und weiteren geeigneten gestalterischen Mitteln fest.	K3
d 2	Ideen anhand eigener Kriterien evaluieren und auswählen	15 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
d 2.1	... erläutern den Zweck einer systematischen Ideenevaluation und -auswahl.	K2
d 2.2	... erstellen aufgrund der Vorgaben des Übungsprojekts einen exemplarischen Kriterienkatalog, um die Ergebnisse der breiten Ideensuche auszuwerten.	K6
d 2.3	... wählen aufgrund ihres exemplarischen Kriterienkataloges mehrere Ideen aus und entwickeln sie weiter, indem sie Varianten, Abwandlungen und Kombinationen prüfen, Ideen erneut untersuchen, verwerfen oder weiter vertiefen.	K5
d 2.4	... dokumentieren mittels Skizzen, Entwürfen, Varianten und Moodboards den Prozess der Ideenevaluation und -auswahl.	K3
d 2.5	... kategorisieren die Ideensammlung für das Übungsprojekt anhand des Kriterienkataloges und wählen geeignete Ideen aus.	K5
d 2.6	... entwickeln ausgewählte Ideen gemäss den Vorgaben des Übungsprojekts weiter und wenden im Verlauf der Ideenevaluation und -auswahl geeignete Kreativitätsmethoden an.	K5
d 2.7	... erstellen eine Dokumentation über den Prozess der Ideenevaluation und -auswahl im Übungsprojekt.	K3
d 3	Projektbeteiligten und Auftraggebern das Potential einer Ideensammlung vermitteln	10 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
d 3.1	... formulieren in Übungsprojekten Kriterien und Argumente für die Präsentation der Ideenauswahl.	K4
d 3.2	... wählen in Übungsprojekten die geeigneten Medien und Kommunikationsmittel, mit denen sie das Potenzial der zu präsentierenden Ideen nachvollziehbar vermitteln können.	K3
d 3.3	... präsentieren in Übungsprojekten ihre Ideenauswahl mit schlüssigen und überzeugenden Argumenten und geeigneten Darstellungen.	K3
e 1	Bildkonzepte entwickeln	10 Lektionen
	Vertiefung der Leistungsziele:	
e 1.1	... entwickeln in Übungsprojekten unterschiedliche Ideen für den Bildeinsatz und skizzieren Bildideen.	K3
e 1.2	... beschreiben unterschiedliche Mal- und Zeichentechniken.	K2
e 1.3	... beschreiben die grundlegenden Funktionen von Bildbearbeitungssoftware.	K2
e 1.4	... entwickeln in Übungsprojekten eine passende Bildsprache und ein Bildkonzept.	K5
e 1.5	... beschreiben die gestalterischen Mittel der Fotografie.	K2
e 1.6	... erstellen zu einem Thema unter Berücksichtigung der technischen Grundlagen eine eigenständige Entwurfsfotografie.	K5
e 1.7	... erläutern die technischen Grundlagen der Fotografie sowie die gebräuchlichsten Regeln für Bildaufbau und Bildgestaltung.	K2
e 1.8	... experimentieren in Übungsprojekten mit unterschiedlichen Bildsprachen.	K3
e 1.9	... bestimmen in Übungsprojekten unterschiedliche Bildtypen und Einsatzbereiche von Bildern.	K4
e 1.10	... erstellen in einem Übungsprojekt aussagekräftige Skizzen sowie eigenständige Illustrationen.	K3
e 1.11	... wenden die grundlegenden Funktionen von Bildbearbeitungssoftware an.	K3
e 1.12	... wenden die grundlegenden Funktionen von Vektorgrafik an.	K3
e 1.13	... erstellen exemplarisch ein Briefing für die externe Herstellung von Bildmaterial.	K3
e 2	Farbkonzepte entwickeln	10 Lektionen
	Vertiefung der Leistungsziele:	
e 2.1	... beschreiben die Bedeutung einer vorgegebenen Farbe hinsichtlich ihrer visuellen und inhaltlichen Wirkung.	K2
e 2.2	... erläutern die gebräuchlichsten Regeln der Farbenlehre sowie die Eigenschaften der verschiedenen Farbsysteme und deren Einsatzbereiche.	K2
e 2.3	... wenden in Übungsprojekten die gebräuchlichsten Regeln der Farbenlehre sowie die Farbsysteme korrekt an.	K3
e 2.4	... erarbeiten Farbkonzepte in Übungsprojekten und erläutern sie mit den zutreffenden Fachbegriffen.	K3
e 2.5	... kreieren in Übungsprojekten Vorlagen für verschiedene Druckverfahren und vergleichen diese mit den gedruckten Resultaten.	K3
e 2.6	... erarbeiten Kriterien, um für ein Übungsprojekt passende Farben auszuwählen.	K5
e 3	Typografie- und Layoutkonzepte entwickeln	15 Lektionen
	Vertiefung der Leistungsziele:	
e 3.1	... leiten in Übungsprojekten den Schriftbedarf ab.	K4
e 3.2	... erläutern alle benötigten die Basisfunktionen von Layoutsoftware.	K2
e 3.3	... setzen in Übungsprojekten Schriften gemäss den gestalterischen und medientechnischen Anforderungen ein.	K3
e 3.4	... wenden die fachliche Terminologie von Satztechnik und Typografie in Übungsprojekten korrekt an.	K3
e 3.5	... unterscheiden diverse Inszenierungsformen und setzen diese in Übungsprojekten ein.	K3
e 3.6	... wenden sprachlich-inhaltliche Aspekte von Texten in Übungsprojekten in der typografischen Arbeit korrekt an.	K3
e 3.7	... setzen unterschiedliche Formen der typografischen Strukturierung in Übungsprojekten korrekt ein.	K3
e 3.8	... entwickeln Satzspiegel oder Raster gemäss den typografischen Regeln. Abweichungen begründen sie schlüssig.	K3
e 3.9	... wenden alle benötigten Basisfunktionen von Layoutsoftware an.	K3
e 3.10	... erläutern die Kriterien der Schriftwahl und deren rechtliche Aspekte.	K2
e 3.11	... nutzen für die jeweilige Anwendung geeigneter Programme, Standardisierungen und Formate.	K4
e 4	Wort- und Bildmarken entwickeln	20 Lektionen
	Vertiefung der Leistungsziele:	
e 4.1	... untersuchen die inhaltliche Bedeutung verschiedener Zeichen und Symbole in Geschichte und Gegenwart.	K4
e 4.2	... erläutern den Begriff der Semiotik mit seinen drei Bereichen (Zeichen als solche, ihre Organisation in Systemen, ihren Kontext).	K2
e 4.3	... vergleichen die semiotische Bedeutung von Zeichen und Symbolen.	K4
e 4.4	... untersuchen exemplarisch die Beziehungen, die bei der Gegenüberstellung von Zeichen, Bildern, Schriften und Farben entstehen.	K4
e 4.5	... skizzieren in Übungsprojekten Zeichen, Wort- und Bildmarken auf der Basis ihrer inhaltlichen Untersuchung.	K5
e 4.6	... verdichten in Übungsprojekten Themen und Inhalte, um sie in der Darstellung zu abstrahieren.	K4
e 4.7	... wählen in Übungsprojekten aus einer Auswahl von Ideenskizzen die geeigneten aus, um damit konkrete Gestaltungsansätze auszuprobieren.	K4

2. Lehrjahr, Semester 3

Handlungskompetenzen/Leistungsziele/Lektionen

e 6	Animations- und Motionkonzepte entwickeln	40 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
e 6.1	... beschreiben alle benötigten Basisfunktionen von Motion-Software.	K2
e 6.2	... entwerfen in Übungsprojekten Animations- und Motiondesign-Produkte.	K5
e 6.3	... wenden in Übungsprojekten die dramaturgischen Mittel der Gestaltung von Animation und Motiondesign zielorientiert an.	K3
e 6.7	... bestimmen in Übungsprojekten, für welche spezialisierten Aufgaben Fachpersonen beigezogen werden.	K4
	Vertiefung der Leistungsziele:	
e 6.4	... skizzieren in Übungsprojekten zeichnerisch, illustrativ und fotografisch ihre gestalterischen Ideen und Entwürfe.	K3
e 6.5	... erstellen in Übungsprojekten mit zeichnerischen, illustrativen und fotografischen Mitteln ein Storyboard.	K3
e 6.6	... realisieren in Übungsprojekten anhand von Storyboards einfache Animationen und audiovisuelle Sequenzen.	K4
e 7	Konzepte für den Einsatz von interaktiven digitalen Medien entwickeln	10 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
e 7.3	... untersuchen die Möglichkeiten für den Einsatz von interaktiven Medien in Übungsprojekten.	K4
	Vertiefung der Leistungsziele:	
e 7.1	... beschreiben die wichtigsten Rahmenbedingungen für das Entwerfen von digitalen Medien fachlich korrekt.	K2
e 7.2	... beschreiben alle benötigten Funktionen von Software für den Entwurf von grafischen Benutzeroberflächen.	K2
e 8	Gestaltungslösungen für Räume und dreidimensionale Objekte entwickeln	10 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
e 8.1	... erläutern die verschiedenen Arten, bei denen grafische Disziplinen in räumlichen Anwendungen zum Einsatz kommen.	K2
e 8.2	... beschreiben wesentliche Einsatzbereiche von Leitsystemen.	K2
e 8.3	... erläutern die Bedeutung von Objektformen, Dimensionen und Materialitäten für die Entwicklung von dreidimensionalen Objekten.	K2
e 8.4	... entwickeln in Übungsprojekten eigene Gestaltungsideen für dreidimensionale Objekte oder Situationen und visualisieren ihre Ideen mit geeigneten Mitteln.	K5
	Vertiefung der Leistungsziele:	
e 8.5	... erläutern die verschiedenen Arten der perspektivischen Darstellung.	K2
e 8.6	... wenden unterschiedliche Arten der perspektivischen Darstellung in Übungsprojekten zweckdienlich an.	K3
e 9	Erarbeitete Gestaltungselemente überprüfen und koordinieren	10 Lektionen
	Vertiefung der Leistungsziele:	
e 9.1	... entwickeln in Übungsprojekten auf der Basis von Briefing und Analyse ein Gestaltungskonzept.	K5
e 9.5	... erläutern in Übungsprojekten nachvollziehbar, wie das Gestaltungskonzept das Projektziel berücksichtigt.	K3
f 4	Produktionsunterlagen medienpezifisch aufbereiten	5 Lektionen
	Vertiefung der Leistungsziele:	
f 4.1	... beschreiben verschiedene Produktionsverfahren und Publikationssysteme sowie deren Einsatzbereich und die entsprechenden technischen Anforderungen.	K2
f 4.2	... beschreiben fachlich korrekt die Eigenschaften der gängigen Daten- und Bildformate und deren Verwendung.	K2
f 4.3	... beschreiben fachlich korrekt die Verwendung von geeigneten Hilfsmitteln.	K2
f 4.4	... zählen Bedruckstoffkategorien sowie deren Eigenschaften korrekt auf.	K1
f 4.5	... beschreiben relevante nutzerspezifische Anforderungen und wenden dabei das Fachvokabular korrekt an.	K2
f 4.6	... benennen die gestalterischen und technischen Anforderungen an Vorlagen für Printmedien fachlich korrekt.	K1
f 4.7	... benennen die spezifischen gestalterischen und technischen Anforderungen an Bild und Schrift für digitale Medien fachlich korrekt.	K1
f 4.8	... bereiten selbst kreierte Vorlagen für unterschiedliche Zielmedien fachlich korrekt auf, prüfen die produzierten Resultate und bestimmen gegebenenfalls die erforderlichen Massnahmen.	K4
f 4.12	... beschreiben typische Inhalte von Produktionsanleitungen.	K2
f 5	Produktion von Medien für Gestaltungsprojekte überwachen und Vorgaben einhalten	5 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
f 5.1	... erläutern den Ablauf typischer verschiedener Produktionsprozesse und benennen die wichtigsten Meilensteine.	K2
f 5.2	... beschreiben fachlich korrekt die Instrumente der Qualitätssicherung.	K2
f 5.3	... werten vorgelegte Produktionsresultate nach fachlichen Beurteilungskriterien aus.	K4
g 1	Gestaltungsprojekte visualisieren und präsentieren	10 Lektionen
	Vertiefung der Leistungsziele:	
g 1.1	... zählen branchenübliche Präsentationsformen, -mittel und -medien auf.	K1
g 1.2	... strukturieren eine Präsentation mit einem logischen und dramaturgisch interessanten Ablauf.	K3
g 1.3	... erstellen exemplarisch überzeugende, zweckentsprechende Präsentationsmedien.	K5
g 1.4	... wenden die Präsentationsmittel und -medien technisch korrekt an.	K3
g 1.5	... wenden bei Übungsprojekten eine zielgruppengerechte Rhetorik an.	K5
g 3	Portfolio Interessierten zur Vermittlung der eigenen Kompetenzen präsentieren	10 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
g 3.1	... erläutern die medialen Optionen zur Präsentation ihrer Arbeit nachvollziehbar.	K2
g 3.2	... bestimmen Kriterien für die Auswahl von geeigneten Medien für Präsentationen.	K4
g 3.3	... wenden die Präsentationsmittel und -medien technisch korrekt an.	K3

2. Lehrjahr, Semester 4

Situationen und Ressourcen

Hinweis/Option:

– Regelmässiger Unterricht im Semester
 oder eingebunden in ein Projekt

Kultur-, Kunst- und Designgeschichte

Erarbeitung eines kunst- und kulturgeschichtlichen Grundwissens als Basis für die gestalterische Arbeit

Editorial/Piktogramme/Infografik

Entwurf und Gestaltung eines Printproduktes mit Piktogrammen und Infografiken; evt. digitale Version erstellen

Ressourcen:

- Vertiefung Zeichen- und Schriftsysteme entwickeln
- Infografik
- Layout
- Digital-Version erstellen
- Kenntnisse Printproduktion
- Präsentation

Webdesign

Konzeption und Gestaltung einer Website mit den Grundlagen und Handlungskompetenzen von Webdesign und interaktiven Medien

Ressourcen:

- Konzeption und Gestaltung Website
- Grundlagen Web und interaktive Medien
- Grundlagen UX/UI
- Software-Kenntnisse: Einführung Prototyping

Handlungskompetenzen/Leistungsziele/Lektionen

b 1	Briefing analysieren und mit den Auftraggebenden anpassen	10 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
b1.1	... erklären die Bestandteile und den Aufbau eines Briefings.	K2
b1.2	... untersuchen ein exemplarisches Briefing im Hinblick auf Projektziele.	K4
b1.3	... erstellen Briefings für Übungsprojekte.	K3
b 2	Recherchen für Gestaltungsprojekte durchführen	40 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
b2.1	... zählen die wichtigsten Meilensteine der Kultur-, Kunst- und Designgeschichte mit den fachlich korrekten Begriffen auf.	K1
b2.2	... erläutern die Entwicklung der visuellen Kommunikation anhand von Beispielen.	K2
b2.3	... setzen die wichtigsten Methoden und Instrumente der Informationsbeschaffung zielgerichtet ein und begründen deren Auswahl projektbezogen.	K4
b2.4	... bestimmen Themen und Ziele für eine exemplarische Recherche und begründen ihre Auswahl.	K5
b2.5	... prüfen Quellen und schätzen deren Qualität ein.	K4
b2.6	... benennen Quellen korrekt.	K1
b2.7	... dokumentieren Rechercheergebnisse nachvollziehbar und leiten Schlussfolgerungen für die Konkretisierung des Projektes ab.	K4
e 1	Bildkonzepte entwickeln	30 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
e1.1	... entwickeln in Übungsprojekten unterschiedliche Ideen für den Bildeinsatz und skizzieren Bildideen.	K3
e1.2	... beschreiben unterschiedliche Mal- und Zeichentechniken.	K2
e1.3	... beschreiben die grundlegenden Funktionen von Bildbearbeitungssoftware.	K2
e1.4	... entwickeln in Übungsprojekten eine passende Bildsprache und ein Bildkonzept.	K5
e1.5	... beschreiben die gestalterischen Mittel der Fotografie.	K2
e1.6	... erstellen zu einem Thema unter Berücksichtigung der technischen Grundlagen eine eigenständige Entwurfsfotografie.	K5
e1.7	... erläutern die technischen Grundlagen der Fotografie sowie die gebräuchlichsten Regeln für Bildaufbau und Bildgestaltung.	K2
e1.8	... experimentieren in Übungsprojekten mit unterschiedlichen Bildsprachen.	K3
e1.9	... bestimmen in Übungsprojekten unterschiedliche Bildtypen und Einsatzbereiche von Bildern.	K4
e1.10	... erstellen in einem Übungsprojekt aussagekräftige Skizzen sowie eigenständige Illustrationen.	K3
e1.11	... wenden die grundlegenden Funktionen von Bildbearbeitungssoftware an.	K3
e1.12	... wenden die grundlegenden Funktionen von Vektorgrafik an.	K3
e1.13	... erstellen exemplarisch ein Briefing für die externe Herstellung von Bildmaterial.	K3
e 2	Farbkonzepte entwickeln	20 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
e2.1	... beschreiben die Bedeutung einer vorgegebenen Farbe hinsichtlich ihrer visuellen und inhaltlichen Wirkung.	K2
e2.3	... wenden in Übungsprojekten die gebräuchlichsten Regeln der Farbenlehre sowie die Farbsysteme korrekt an.	K3
e2.4	... erarbeiten Farbkonzepte in Übungsprojekten und erläutern sie mit den zutreffenden Fachbegriffen.	K3
e2.5	... kreieren in Übungsprojekten Vorlagen für verschiedene Druckverfahren und vergleichen diese mit den gedruckten Resultaten.	K3
e2.6	... erarbeiten Kriterien, um für ein Übungsprojekt passende Farben auszuwählen.	K5
e 3	Typografie- und Layoutkonzepte entwickeln	30 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
e3.1	... leiten in Übungsprojekten den Schriftbedarf ab.	K4
e3.2	... erläutern alle benötigten Funktionen von Layoutsoftware.	K2
e3.3	... setzen in Übungsprojekten Schriften gemäss den gestalterischen und medientechnischen Anforderungen ein.	K3
e3.4	... wenden die fachliche Terminologie von Satztechnik und Typografie in Übungsprojekten korrekt an.	K3
e3.5	... unterscheiden diverse Inszenierungsformen und setzen diese in Übungsprojekten ein.	K3
e3.6	... wenden sprachlich-inhaltliche Aspekte von Texten in Übungsprojekten in der typografischen Arbeit korrekt an.	K3
e3.7	... setzen unterschiedliche Formen der typografischen Strukturierung in Übungsprojekten korrekt ein.	K3
e3.8	... entwickeln Satzspiegel oder Raster gemäss den typografischen Regeln. Abweichungen begründen sie schlüssig.	K3
e3.9	... wenden alle benötigten Funktionen von Layoutsoftware an.	K3
e3.10	... erläutern die Kriterien der Schriftwahl und deren rechtliche Aspekte.	K2
e3.11	... nutzen für die jeweilige Anwendung geeignete Programme, Standardisierungen und Formate.	K4

2. Lehrjahr, Semester 4

Handlungskompetenzen/Leistungsziele/Lektionen

e 4	Wort- und Bildmarken entwickeln	20 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
e 4.1	... untersuchen die inhaltliche Bedeutung verschiedener Zeichen und Symbole in Geschichte und Gegenwart.	K4
e 4.2	... erläutern den Begriff der Semiotik mit seinen drei Bereichen (Zeichen als solche, ihre Organisation in Systemen, ihren Kontext).	K2
e 4.3	... vergleichen die semiotische Bedeutung von Zeichen und Symbolen.	K4
e 4.4	... untersuchen exemplarisch die Beziehungen, die bei der Gegenüberstellung von Zeichen, Bildern, Schriften und Farben entstehen.	K4
e 4.5	... skizzieren in Übungsprojekten Zeichen, Wort- und Bildmarken auf der Basis ihrer inhaltlichen Untersuchung.	K5
e 4.6	... verdichten in Übungsprojekten Themen und Inhalte, um sie in der Darstellung zu abstrahieren.	K4
e 4.7	... wählen in Übungsprojekten aus einer Auswahl von Ideenskizzen die geeigneten aus, um damit konkrete Gestaltungsansätze auszuprobieren.	K4
e 5	Zeichen- und Schriftsysteme entwickeln	20 Lektionen
Grafikerinnen und Grafiker...		
e 5.11	... entwickeln in Übungsprojekten Piktogramme in einer eigenständigen, zweckdienlichen Zeichensprache.	K5
Vertiefung der Leistungsziele:		
e 5.1	... wenden in Übungsprojekten die typografischen Regeln fachlich korrekt an.	K3
e 5.2	... wenden beim Entwerfen die gebräuchlichsten Regeln der Formenlehre an.	K3
e 5.3	... entwickeln exemplarisch neue Zeichensysteme unter Berücksichtigung der Regeln der Formenlehre sowie der tradierten Bedeutung der Zeichen.	K5
e 5.4	... erläutern die Entwicklung der Schrift in fachlich korrekten Begriffen.	K2
e 5.5	... erläutern die Entwicklung der Typografie anhand vorgelegter Beispiele.	K2
e 5.6	... klassifizieren Schriften fachlich korrekt.	K1
e 5.7	... erläutern die Grundregeln der Konstruktion einer Schrift mittels Skizzen.	K2
e 5.8	... entwickeln einzelne Zeichen nach vorgegebenen Regeln.	K4
e 7	Konzepte für den Einsatz von interaktiven digitalen Medien entwickeln	40 Lektionen
Grafikerinnen und Grafiker...		
e 7.4	... entwerfen in Übungsprojekten interaktive Anwendungen.	K4
e 7.5	... erstellen in Übungsprojekten Prototypen für interaktive Anwendungen.	K3
e 7.6	... setzen in Übungsprojekten Erkenntnisse von Rückmeldungen und Test in Entwicklungen um.	K4
Vertiefung der Leistungsziele:		
e 7.1	... beschreiben die wichtigsten Rahmenbedingungen für das Entwerfen von digitalen Medien fachlich korrekt.	K2
e 7.2	... beschreiben alle benötigten Funktionen von Software für den Entwurf von grafischen Benutzeroberflächen.	K2
e 7.3	... untersuchen die Möglichkeiten für den Einsatz von interaktiven Medien in Übungsprojekten.	K4
e 8	Gestaltungslösungen für Räume und dreidimensionale Objekte entwickeln	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
e 8.6	... wenden unterschiedliche Arten der perspektivischen Darstellung in Übungsprojekten zweckdienlich an.	K3
e 9	Erarbeitete Gestaltungselemente überprüfen und koordinieren	10 Lektionen
Grafikerinnen und Grafiker...		
e 9.6	... entwerfen in Übungsprojekten das Zusammenspiel der Elemente im Gestaltungskonzept für die beabsichtigten Medien.	K5
e 9.7	... zeigen anhand von Beispielen auf, wie sich die dramaturgischen Mittel in unterschiedlichen Medien auswirken.	K4
e 9.8	... stellen in Übungsprojekten die Elemente des Gestaltungskonzepts sowie Systematik und Regeln der Anwendung mit geeigneten Mitteln nachvollziehbar dar.	K5
Vertiefung der Leistungsziele:		
e 9.1	... entwickeln in Übungsprojekten auf der Basis von Briefing und Analyse ein Gestaltungskonzept.	K5
e 9.5	... erläutern in Übungsprojekten nachvollziehbar, wie das Gestaltungskonzept das Projektziel berücksichtigt.	K3
f 1	Gestaltungskonzepte überprüfen und überarbeiten	10 Lektionen
Grafikerinnen und Grafiker...		
f 1.2	... analysieren die Bestandteile eines exemplarischen Gestaltungskonzepts anhand der vorgegebenen Projektziele und der Kommunikationsstrategie.	K4
f 1.3	... formulieren anhand der Erkenntnisse ihrer Analyse gegebenenfalls die nötigen Anpassungen und halten die Ergebnisse in geeigneter Form fest.	K5
Vertiefung der Leistungsziele:		
f 1.1	... beschreiben Kriterien zur Überprüfung der Erreichung der Projektziele.	K2
f 2	Zusammenspiel der erarbeiteten Gestaltungselemente mediengerecht adaptieren	10 Lektionen
Grafikerinnen und Grafiker...		
f 2.2	... entwerfen und adaptieren die Gestaltung für die geplanten Anwendungen in einem Übungsprojekt medien- und fachgerecht.	K4
Vertiefung der Leistungsziele:		
f 2.1	... beschreiben fachlich korrekt die Merkmale und Anforderungen verschiedener Medien und Kommunikationsplattformen.	K2
f 4	Produktionsunterlagen medienspezifisch aufbereiten	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
f 4.1	... beschreiben verschiedene Produktionsverfahren und Publikationssysteme sowie deren Einsatzbereich und die entsprechenden technischen Anforderungen.	K2
f 4.2	... beschreiben fachlich korrekt die Eigenschaften der gängigen Daten- und Bildformate und deren Verwendung.	K2
f 4.3	... beschreiben fachlich korrekt die Verwendung von geeigneten Hilfsmitteln.	K2
f 4.4	... zählen Bedruckstoffkategorien sowie deren Eigenschaften korrekt auf.	K1
f 4.5	... beschreiben relevante nutzerspezifische Anforderungen und wenden dabei das Fachvokabular korrekt an.	K2
f 4.6	... benennen die gestalterischen und technischen Anforderungen an Vorlagen für Printmedien fachlich korrekt.	K1
f 4.7	... benennen die spezifischen gestalterischen und technischen Anforderungen an Bild und Schrift für digitale Medien fachlich korrekt.	K1
f 4.8	... bereiten selbst kreierte Vorlagen für unterschiedliche Zielmedien fachlich korrekt auf, prüfen die produzierten Resultate und bestimmen gegebenenfalls die erforderlichen Massnahmen.	K4
f 4.12	... beschreiben typische Inhalte von Produktionsanleitungen.	K2

2 Lehrjahr, Semester 4

Handlungskompetenzen/Leistungsziele/Lektionen

f5 Produktion von Medien für Gestaltungsprojekte überwachen und Vorgaben einhalten 5 Lektionen

Vertiefung der Leistungsziele:

f5.1	...erläutern den Ablauf typischer verschiedener Produktionsprozesse und benennen die wichtigsten Meilensteine.	K2
f5.2	...beschreiben fachlich korrekt die Instrumente der Qualitätssicherung.	K2
f5.3	...werten vorgelegte Produktionsresultate nach fachlichen Beurteilungskriterien aus.	K4

g1 Gestaltungsprojekte visualisieren und präsentieren 5 Lektionen

Vertiefung der Leistungsziele:

g1.2	...strukturieren eine Präsentation mit einem logischen und dramaturgisch interessanten Ablauf.	K5
g1.3	...erstellen exemplarisch überzeugende, zweckentsprechende Präsentationsmedien.	K5
g1.4	...wenden die Präsentationsmittel und -medien technisch korrekt an.	K3
g1.5	...wenden bei Übungsprojekten eine zielgruppengerechte Rhetorik an.	K5

3. Lehrjahr, Semester 5

Situationen und Ressourcen

Hinweis/Option:

- Recherche mit Inhalten der Kulturgeschichte verknüpfen
- Projekt als Übungsprojekt für Portfolio aufbereiten
- Einbindung einer Projektwoche mit Rechercheauftrag sowie inhaltlicher und gestalterischer Entwicklung einer Botschaft

Kampagne

Entwicklung einer Kommunikationsidee sowie eines aussagekräftigen Schlüsselbildes welches auf unterschiedliche Medien adaptiert wird

Ressourcen:

- Kommunikationsgrundlagen
- Botschaft für ein Gestaltungsprojekt inhaltlich und gestalterisch entwickeln
- Entwicklung Schlüsselbild (Keyvisual)
- Social Media

Handlungskompetenzen/Leistungsziele/Lektionen

b2	Recherchen für ein Gestaltungsprojekt durchführen	25 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
b2.2	... erläutern die Entwicklung der visuellen Kommunikation anhand von Beispielen.	K2
b2.3	... setzen die wichtigsten Methoden und Instrumente der Informationsbeschaffung zielgerichtet ein und begründen deren Auswahl projektbezogen.	K4
b2.4	... bestimmen Themen und Ziele für eine exemplarische Recherche und begründen ihre Auswahl.	K5
b2.5	... prüfen Quellen und schätzen deren Qualität ein.	K4
b2.6	... benennen Quellen korrekt.	K1
b2.7	... dokumentieren Rechercheergebnisse nachvollziehbar und leiten Schlussfolgerungen für die Konkretisierung des Projektes ab.	K4
c1	Inhalte der kommunikativen Absicht prüfen und bei Bedarf präzisieren	5 Lektionen
Grafikerinnen und Grafiker...		
c1.1	... beschreiben die Elemente einer Botschaft.	K2
c1.2	... begründen die Botschaft im Hinblick auf die Zielgruppe.	K4
c1.3	... wenden die Grundlagen von Kommunikation, Semiotik und Medientheorie an.	K3
c1.4	... nennen Methoden, um aus einer Botschaft die Kernaussagen abzuleiten und festzuhalten.	K2
c2	Charakter der Botschaft des Gestaltungsprojekts erarbeiten und beschreiben	5 Lektionen
Grafikerinnen und Grafiker...		
c2.1	... entwickeln eine Vielfalt gestalterischer Ansätze in Übungsprojekten.	K5
c2.2	... wählen in Übungsprojekten gestalterische Ansätze aus und überprüfen diese im Hinblick auf die beabsichtigte Botschaft.	K5
c2.3	... untersuchen in Übungsprojekten gestalterische Ansätze und überprüfen diese im Hinblick auf die kommunikativen Absichten.	K6
c2.4	... beschreiben Zweck, Elemente, Formen und Wirkung von Moodboards.	K2
c2.5	... benutzen Moodboards, um gestalterische Ansätze zu beschreiben und zu visualisieren.	K3
c2.6	... vergleichen Moodboards und halten die Erkenntnisse fest.	K6
c3	Kommunikationsmassnahmen, -kanäle und Medien für Gestaltungsprojekte definieren	10 Lektionen
Grafikerinnen und Grafiker...		
c3.1	... benennen Grundlagen von Werbung, Marketing und Kommunikation.	K2
c3.2	... wenden die Grundlagen von Werbung, Marketing und Kommunikation in Übungsprojekten an.	K3
c3.3	... erarbeiten in Übungsprojekten unter Berücksichtigung der Projektziele, der beabsichtigten Botschaft und der visuellen Ansätze eine passende Kommunikationsstrategie.	K3
c3.4	... definieren in Übungsprojekten für die Kommunikationsstrategie passende Kommunikationskanäle.	K5
c3.5	... erstellen einen Kriterienkatalog für die Beurteilung von Kommunikationsmassnahmen, -kanälen und Medien.	K5
c3.6	... formulieren schlüssige und überzeugende Argumente für konzeptionelle und gestalterische Entscheidungen.	K5
c3.7	... erstellen in Übungsprojekten ein Argumentarium und begründen die Wahl der Kommunikationsmassnahmen und -kanäle sowie der Medien nachvollziehbar.	K6
c3.8	... dokumentieren in Übungsprojekten die Kommunikationsstrategie mit geeigneten Mitteln.	K3
e1	Bildkonzepte entwickeln	20 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
e1.1	... entwickeln in Übungsprojekten unterschiedliche Ideen für den Bildeinsatz und skizzieren Bildideen.	K3
e1.4	... entwickeln in Übungsprojekten eine passende Bildsprache und ein Bildkonzept.	K5
e1.6	... erstellen zu einem Thema unter Berücksichtigung der technischen Grundlagen eine eigenständige Entwurfsfotografie.	K5
e1.8	... experimentieren in Übungsprojekten mit unterschiedlichen Bildsprachen.	K3
e1.9	... bestimmen in Übungsprojekten unterschiedliche Bildtypen und Einsatzbereiche von Bildern.	K4
e1.10	... erstellen in einem Übungsprojekt aussagekräftige Skizzen sowie eigenständige Illustrationen.	K3
e1.11	... wenden die grundlegenden Funktionen von Bildbearbeitungssoftware an.	K3
e1.12	... wenden die grundlegenden Funktionen von Vektorgrafik an.	K3
e1.13	... erstellen exemplarisch ein Briefing für die externe Herstellung von Bildmaterial.	K3
e2	Farbkonzepte entwickeln	10 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
e2.3	... wenden in Übungsprojekten die gebräuchlichsten Regeln der Farbenlehre sowie die Farbsysteme korrekt an.	K3
e2.4	... erarbeiten Farbkonzepte in Übungsprojekten und erläutern sie mit den zutreffenden Fachbegriffen.	K3
e2.5	... kreieren in Übungsprojekten Vorlagen für verschiedene Druckverfahren und vergleichen diese mit den gedruckten Resultaten.	K3
e2.6	... erarbeiten Kriterien, um für ein Übungsprojekt passende Farben auszuwählen.	K5
e3	Typografie- und Layoutkonzepte entwickeln	10 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
e3.1	... leiten in Übungsprojekten den Schriftbedarf ab.	K4
e3.3	... setzen in Übungsprojekten Schriften gemäss den gestalterischen und medientechnischen Anforderungen ein.	K3
e3.4	... wenden die fachliche Terminologie von Satztechnik und Typografie in Übungsprojekten korrekt an.	K3
e3.5	... unterscheiden diverse Inszenierungsformen und setzen diese in Übungsprojekten ein.	K3
e3.6	... wenden sprachlich-inhaltliche Aspekte von Texten in Übungsprojekten in der typografischen Arbeit korrekt an.	K3
e3.7	... setzen unterschiedliche Formen der typografischen Strukturierung in Übungsprojekten korrekt ein.	K3
e3.8	... entwickeln Satzspiegel oder Raster gemäss den typografischen Regeln. Abweichungen begründen sie schlüssig.	K3
e3.9	... wenden alle benötigten Funktionen von Layoutsoftware an.	K3
e3.10	... erläutern die Kriterien der Schriftwahl und deren rechtliche Aspekte.	K2
e3.11	... nutzen für die jeweilige Anwendung geeignete Programme, Standardisierungen und Formate.	K4

3. Lehrjahr, Semester 5

Handlungskompetenzen/Leistungsziele/Lektionen

e 5	Zeichen- und Schriftsysteme entwickeln	10 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
e 5.1	... wenden in Übungsprojekten die typografischen Regeln fachlich korrekt an.	K3
e 5.2	... wenden beim Entwerfen die gebräuchlichsten Regeln der Formenlehre an.	K3
e 5.3	... entwickeln exemplarisch neue Zeichensysteme unter Berücksichtigung der Regeln der Formenlehre sowie der tradierten Bedeutung der Zeichen.	K5
e 5.8	... entwickeln einzelne Zeichen nach vorgegebenen Regeln.	K4
e 5.11	... entwickeln in Übungsprojekten Piktogramme in einer eigenständigen, zweckdienlichen Zeichensprache.	K5
e 9	Erarbeitete Gestaltungselemente überprüfen und koordinieren	10 Lektionen
Grafikerinnen und Grafiker...		
e 9.4	... formulieren in Übungsprojekten das entwickelte Gestaltungskonzept in schriftlicher Form fachlich korrekt.	K3
Vertiefung der Leistungsziele:		
e 9.1	... entwickeln in Übungsprojekten auf der Basis von Briefing und Analyse ein Gestaltungskonzept.	K5
e 9.5	... erläutern in Übungsprojekten nachvollziehbar, wie das Gestaltungskonzept das Projektziel berücksichtigt.	K3
e 9.6	... entwerfen in Übungsprojekten das Zusammenspiel der Elemente im Gestaltungskonzept für die beabsichtigten Medien.	K5
e 9.7	... zeigen anhand von Beispielen auf, wie sich die dramaturgischen Mittel in unterschiedlichen Medien auswirken.	K4
e 9.8	... stellen in Übungsprojekten die Elemente des Gestaltungskonzepts sowie Systematik und Regeln der Anwendung mit geeigneten Mitteln nachvollziehbar dar.	K5
f 1	Gestaltungskonzepte überprüfen und überarbeiten	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
f 1.1	... beschreiben Kriterien zur Überprüfung der Erreichung der Projektziele.	K2
f 1.2	... analysieren die Bestandteile eines exemplarischen Gestaltungskonzepts anhand der vorgegebenen Projektziele und der Kommunikationsstrategie.	K4
f 1.3	... formulieren anhand der Erkenntnisse ihrer Analyse gegebenenfalls die nötigen Anpassungen und halten die Ergebnisse in geeigneter Form fest.	K5
f 3	Detailgestaltung für Gestaltungsprojekte ausführen	20 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
f 3.1	... bearbeiten Farbe, Typografie und Bild mit den jeweils erforderlichen technischen Werkzeugen, Programmen und Hilfsmitteln.	K3
f 3.3	... wenden in Übungsprojekten die typografische Regeln von Mikro- und Makrotypografie korrekt an.	K3
f 3.4	... beschreiben Kriterien zur Bildauswahl für ein Übungsprojekt.	K3
f 3.5	... wenden unterschiedliche Möglichkeiten der gestalterischen Bildbearbeitung an.	K3
f 3.6	... bearbeiten selbst gestaltete Bilder für unterschiedliche Druckverfahren auf und vergleichen diese mit den gedruckten Resultaten.	K4
f 3.7	... erstellen exemplarische Muster, Prototypen und Mockups.	K3
g 1	Gestaltungsprojekte visualisieren und präsentieren	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
g 1.2	... strukturieren eine Präsentation mit einem logischen und dramaturgisch interessanten Ablauf.	K5
g 1.3	... erstellen exemplarisch überzeugende, zweckentsprechende Präsentationsmedien.	K5
g 1.4	... wenden die Präsentationsmittel und -medien technisch korrekt an.	K3
g 1.5	... wenden bei Übungsprojekten eine zielgruppengerechte Rhetorik an.	K5
g 3	Portfolio Interessierten zur Vermittlung der eigenen Kompetenzen präsentieren	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
g 3.1	... erläutern die medialen Optionen zur Präsentation ihrer Arbeit nachvollziehbar.	K2
g 3.2	... bestimmen Kriterien für die Auswahl von geeigneten Medien für Präsentationen.	K4
g 3.3	... wenden die Präsentationsmittel und -medien technisch korrekt an.	K3

3. Lehrjahr, Semester 6

Situationen und Ressourcen

Hinweis/Option:

- Projekt als Übungsprojekt für Portfolio aufbereiten

Corporate Design (CD)

Entwicklung eines Corporate Designs vom Briefing bis zur Konzeptpräsentation. Integriert sind Handlungskompetenzen mit Bezug zur Arbeitsadministration und zum Projektmanagement

Ressourcen:

- Werbe- oder Kommunikationskonzept entwickeln und optimieren (Marketing)
- Prozessplanung für das Projekt, Kooperation mit Dritten evaluieren und planen
- Kommunikation mit Projektpartnern, Besprechungen mit Auftraggebenden
- Administration: Kostenberechnung für das Projekt
- Recherchequellen und Themen; Marketingtools anwenden
- Entwurf der Basiselemente
- In iterativen Prozessen: Look and Feel unterschiedlicher Konzeptideen erproben
- Konzeption mit exemplarischen Anwendungsbeispielen in unterschiedlichen Medien (digital/analog, insbesondere Web und räumliche Anwendung)

Handlungskompetenzen/Leistungsziele/Lektionen

a 1	Arbeitsprozesse für visuelle Gestaltungsprojekte planen und kommunizieren	5 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
a 1.1	... sammeln die wesentlichen Informationen, die für die Projektplanung erforderlich sind.	K5
a 1.2	... skizzieren das Vorgehen zur Klärung von Projektanforderungen gemäss den Vorgaben.	K3
a 1.3	... erläutern die wesentlichen Elemente zur vollständigen und nachvollziehbaren Dokumentation eines Gesprächs.	K2
a 1.4	... wenden die verbalen und nonverbalen Kommunikationsmittel im Gespräch situationsbezogen an.	K3
a 1.5	... erfassen durch aktives Zuhören und Nachfragen Bedürfnisse und Vorstellungen der Auftraggebenden.	K5
a 1.6	... erklären die wichtigsten Kriterien für die Erstellung eines Pflichtenheftes und erläutern die entsprechenden Aufgaben.	K2
a 1.7	... formulieren messbare Zielvorgaben für Gestaltungsprojekte.	K4
a 1.8	... planen exemplarisch das strategische Vorgehen bei kreativen Prozessen.	K6
a 1.9	... erläutern die Arbeitsschritte eines Gestaltungsprojekts und stellen den erarbeiteten Zeitplan übersichtlich dar.	K3
a 1.10	... beschreiben die Funktionsweise und Einsatzbereiche der gängigen digitalen und analogen Planungshilfen fachlich korrekt.	K2
a 1.11	... erklären Ziele und Methode der Projektplanung in eigenen Worten.	K2
a 1.12	... erstellen eine beispielhafte Projektplanung für die Realisierung eines Gestaltungsprojekts.	K4
a 1.13	... erläutern die wichtigsten inhaltlichen und formalen Regeln, die zur Sicherstellung und Nachvollziehbarkeit von Arbeitsergebnissen anzuwenden sind.	K2
a 2	Zusammenarbeit von Projektmitarbeitenden für Gestaltungsprojekte koordinieren	5 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
a 2.1	... prüfen Projektvorgaben in Hinblick auf Ressourcen, Anforderungen und Termine, beurteilen die Machbarkeit und halten die Erkenntnisse fest.	K4
a 2.6	... stellen Eigen- und Fremdleistungen für ein Gestaltungsprojekt in einer Übersicht zusammen.	K3
a 3	Eigene Leistungen, Zeitaufwand und externe Kostenfaktoren bestimmen	5 Lektionen
	Grafikerinnen und Grafiker...	
a 3.1	... erstellen eine Übersicht über die zu erbringenden Leistungen in einem Gestaltungsprojekt.	K3
a 3.2	... erläutern die Kostenfaktoren für die Erstellung einer Honorarberechnung.	K2
a 3.3	... können in Übungsprojekten nachvollziehbar erläutern, wie das Gestaltungsprojekt ökonomische Rahmenbedingungen berücksichtigt.	K3
a 3.6	... bestimmen den eigenen Zeitaufwand gemäss den Budgetvorgaben für ein Übungsprojekt.	K3
	Vertiefung der Leistungsziele:	
a 3.4	... erklären die wichtigsten Positionen für die Offertanfrage bei Lieferfirmen, Produktionsbetrieben und externen Projektbeteiligten.	K2
a 3.5	... erläutern eine eingeholte Offerte mit dem korrekten fachspezifischen Vokabular.	K2
a 3.7	... unterscheiden Urheber- und Nutzungsrechte sowie Lizenzen.	K4
b 2	Recherchen für Grafikprojekte durchführen	10 Lektionen
	Vertiefung der Leistungsziele:	
b 2.3	... setzen die wichtigsten Methoden und Instrumente der Informationsbeschaffung zielgerichtet ein und begründen deren Auswahl projektbezogen.	K4
b 2.4	... bestimmen Themen und Ziele für eine exemplarische Recherche und begründen ihre Auswahl.	K5
b 2.5	... prüfen Quellen und schätzen deren Qualität ein.	K4
b 2.6	... benennen Quellen korrekt.	K1
b 2.7	... dokumentieren Rechercheergebnisse nachvollziehbar und leiten Schlussfolgerungen für die Konkretisierung des Projektes ab.	K4
b 3	Rechercheergebnisse für Gestaltungsprojekte aufbereiten und analysieren	5 Lektionen
	Vertiefung der Leistungsziele:	
b 3.1	... sichten Rechercheergebnisse bei Übungsprojekten im Hinblick auf inhaltliche sowie gestalterische Relevanz, Potenzial und Verwendbarkeit.	K4
b 3.2	... erläutern die wichtigsten Analysewerkzeuge und wenden diese in Übungsprojekten, insbesondere in Trendanalyse, Konkurrenzanalyse, Marktanalyse und Zielgruppenanalyse zweckentsprechend an.	K3
b 3.3	... bewerten in Übungsprojekten die Qualität der Rechercheergebnisse im Hinblick auf die Projektziele.	K6
b 3.4	... strukturieren Informationen sinnvoll und nachvollziehbar.	K4
c 1	Inhalte der kommunikativen Absicht prüfen und bei Bedarf präzisieren	5 Lektionen
	Vertiefung der Leistungsziele:	
c 1.1	... beschreiben die Elemente einer Botschaft.	K2
c 1.2	... begründen die Botschaft im Hinblick auf die Zielgruppe.	K4
c 1.3	... wenden die Grundlagen von Kommunikation, Semiotik und Medientheorie an.	K3
c 1.4	... nennen Methoden, um aus einer Botschaft die Kernaussagen abzuleiten und festzuhalten.	K2

3. Lehrjahr, Semester 6

Handlungskompetenzen/Leistungsziele/Lektionen

c2	Charakter der Botschaft von Gestaltungsprojekten erarbeiten und beschreiben	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
c 2.1	...entwickeln eine Vielfalt gestalterischer Ansätze in Übungsprojekten.	K5
c 2.2	... wählen in Übungsprojekten gestalterische Ansätze aus und überprüfen diese im Hinblick auf die beabsichtigte Botschaft.	K5
c 2.3	... untersuchen in Übungsprojekten gestalterische Ansätze und überprüfen diese im Hinblick auf die kommunikativen Absichten.	K6
c 2.4	... beschreiben Zweck, Elemente, Formen und Wirkung von Moodboards.	K2
c 2.5	... benutzen Moodboards, um gestalterische Ansätze zu beschreiben und zu visualisieren.	K3
c 2.6	... vergleichen Moodboards und halten die Erkenntnisse fest.	K6
c3	Kommunikationsmassnahmen, -kanäle und Medien für Gestaltungsprojekte definieren	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
c3.1	... benennen Grundlagen von Werbung, Marketing und Kommunikation.	K2
c3.2	... wenden die Grundlagen von Werbung, Marketing und Kommunikation in Übungsprojekten an.	K3
c3.3	... erarbeiten in Übungsprojekten unter Berücksichtigung der Projektziele, der beabsichtigten Botschaft und der visuellen Ansätze eine passende Kommunikationsstrategie.	K3
c3.4	... definieren in Übungsprojekten für die Kommunikationsstrategie passende Kommunikationskanäle.	K5
c3.5	... erstellen einen Kriterienkatalog für die Beurteilung von Kommunikationsmassnahmen, -kanälen und Medien.	K5
c3.6	... formulieren schlüssige und überzeugende Argumente für konzeptionelle und gestalterische Entscheidungen.	K5
c3.7	... erstellen in Übungsprojekten ein Argumentarium und begründen die Wahl der Kommunikationsmassnahmen und -kanäle sowie der Medien nachvollziehbar.	K6
c3.8	... dokumentieren in Übungsprojekten die Kommunikationsstrategie mit geeigneten Mitteln.	K3
e1	Bildkonzepte entwickeln	10 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
e1.1	... entwickeln in Übungsprojekten unterschiedliche Ideen für den Bildeinsatz und skizzieren Bildideen.	K3
e1.4	... entwickeln in Übungsprojekten eine passende Bildsprache und ein Bildkonzept.	K5
e1.6	... erstellen zu einem Thema unter Berücksichtigung der technischen Grundlagen eine eigenständige Entwurfsfotografie.	K5
e1.8	... experimentieren in Übungsprojekten mit unterschiedlichen Bildsprachen.	K3
e1.9	... bestimmen in Übungsprojekten unterschiedliche Bildtypen und Einsatzbereiche von Bildern.	K4
e1.10	... erstellen in einem Übungsprojekt aussagekräftige Skizzen sowie eigenständige Illustrationen.	K3
e1.11	... wenden die grundlegenden Funktionen von Bildbearbeitungssoftware an.	K3
e1.12	... wenden die grundlegenden Funktionen von Vektorgrafik an.	K3
e1.13	... erstellen exemplarisch ein Briefing für die externe Herstellung von Bildmaterial.	K3
e2	Farbkonzepte entwickeln	10 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
e2.3	... wenden in Übungsprojekten die gebräuchlichsten Regeln der Farbenlehre sowie die Farbsysteme korrekt an.	K3
e2.4	... erarbeiten Farbkonzepte in Übungsprojekten und erläutern sie mit den zutreffenden Fachbegriffen.	K3
e2.5	... kreieren in Übungsprojekten Vorlagen für verschiedene Druckverfahren und vergleichen diese mit den gedruckten Resultaten.	K3
e2.6	... erarbeiten Kriterien, um für ein Übungsprojekt passende Farben auszuwählen.	K5
e3	Typografie und Layoutkonzepte entwickeln	15 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
e3.1	... leiten in Übungsprojekten den Schriftbedarf ab.	K4
e3.3	... setzen in Übungsprojekten Schriften gemäss den gestalterischen und medientechnischen Anforderungen ein.	K3
e3.4	... wenden die fachliche Terminologie von Satztechnik und Typografie in Übungsprojekten korrekt an.	K3
e3.5	... unterscheiden diverse Inszenierungsformen und setzen diese in Übungsprojekten ein.	K3
e3.6	... wenden sprachlich-inhaltliche Aspekte von Texten in Übungsprojekten in der typografischen Arbeit korrekt an.	K3
e3.7	... setzen unterschiedliche Formen der typografischen Strukturierung in Übungsprojekten korrekt ein.	K3
e3.8	... entwickeln Satzspiegel oder Raster gemäss den typografischen Regeln. Abweichungen begründen sie schlüssig.	K3
e3.9	... wenden alle benötigten Funktionen von Layoutsoftware an.	K3
e3.10	... erläutern die Kriterien der Schriftwahl und deren rechtliche Aspekte.	K2
e3.11	... nutzen für die jeweilige Anwendung geeignete Programme, Standardisierungen und Formate.	K4
e4	Wort- und Bildmarken entwickeln	15 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
e4.3	... vergleichen die semiotische Bedeutung von Zeichen und Symbolen.	K4
e4.4	... untersuchen exemplarisch die Beziehungen, die bei der Gegenüberstellung von Zeichen, Bildern, Schriften und Farben entstehen.	K4
e4.5	... skizzieren in Übungsprojekten Zeichen, Wort- und Bildmarken auf der Basis ihrer inhaltlichen Untersuchung.	K5
e4.6	... verdichten in Übungsprojekten Themen und Inhalte, um sie in der Darstellung zu abstrahieren.	K4
e4.7	... wählen in Übungsprojekten aus einer Auswahl von Ideenskizzen die geeigneten aus, um damit konkrete Gestaltungsansätze auszuprobieren.	K4
e5	Zeichen- und Schriftsysteme entwickeln	10 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
e5.1	... wenden in Übungsprojekten die typografischen Regeln fachlich korrekt an.	K3
e5.2	... wenden beim Entwerfen die gebräuchlichsten Regeln der Formenlehre an.	K3
e5.3	... entwickeln exemplarisch neue Zeichensysteme unter Berücksichtigung der Regeln der Formenlehre sowie der tradierten Bedeutung der Zeichen.	K5
e5.8	... entwickeln einzelne Zeichen nach vorgegebenen Regeln.	K4
e5.11	... entwickeln in Übungsprojekten Piktogramme in einer eigenständigen, zweckdienlichen Zeichensprache.	K5
e7	Konzepte für den Einsatz von interaktiven digitalen Medien entwickeln	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
e7.1	... beschreiben die wichtigsten Rahmenbedingungen für das Entwerfen von digitalen Medien fachlich korrekt.	K2
e7.2	... beschreiben alle benötigten Funktionen von Software für den Entwurf von grafischen Benutzeroberflächen.	K2
e7.3	... untersuchen die Möglichkeiten für den Einsatz von interaktiven Medien in Übungsprojekten.	K4
e7.4	... entwerfen in Übungsprojekten interaktive Anwendungen.	K4
e7.5	... erstellen in Übungsprojekten Prototypen für interaktive Anwendungen.	K3
e7.6	... setzen in Übungsprojekten Erkenntnisse von Rückmeldungen und Test in Entwicklungen um.	K4

e8	Gestaltungslösungen für Räume und dreidimensionale Objekte entwickeln	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
e8.1	...erläutern die verschiedenen Arten, bei denen grafische Disziplinen in räumlichen Anwendungen zum Einsatz kommen.	K2
e8.3	...erläutern die Bedeutung von Objektformen, Dimensionen und Materialitäten für die Entwicklung von dreidimensionalen Objekten.	K2
e8.4	...entwickeln in Übungsprojekten eigene Gestaltungsideen für dreidimensionale Objekte oder Situationen und visualisieren ihre Ideen mit geeigneten Mitteln.	K5
e8.6	...wenden unterschiedliche Arten der perspektivischen Darstellung in Übungsprojekten zweckdienlich an.	K3
e9	Erarbeitete Gestaltungselemente überprüfen und koordinieren	10 Lektionen
Grafikerinnen und Grafiker...		
e9.2	...erläutern Absichten und Systematik von Corporate Identity und Corporate Design.	K2
e9.3	...erläutern die Grundsätze des Brandings.	K2
Vertiefung der Leistungsziele:		
e9.1	...entwickeln in Übungsprojekten auf der Basis von Briefing und Analyse ein Gestaltungskonzept.	K5
e9.4	...formulieren in Übungsprojekten das entwickelte Gestaltungskonzept in schriftlicher Form fachlich korrekt.	K3
e9.5	...erläutern in Übungsprojekten nachvollziehbar, wie das Gestaltungskonzept das Projektziel berücksichtigt.	K3
e9.6	...entwerfen in Übungsprojekten das Zusammenspiel der Elemente im Gestaltungskonzept für die beabsichtigten Medien.	K5
e9.7	...zeigen anhand von Beispielen auf, wie sich die dramaturgischen Mittel in unterschiedlichen Medien auswirken.	K4
e9.8	...stellen in Übungsprojekten die Elemente des Gestaltungskonzepts sowie Systematik und Regeln der Anwendung mit geeigneten Mitteln nachvollziehbar dar.	K5
f1	Gestaltungskonzepte überprüfen und überarbeiten	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
f1.1	...beschreiben Kriterien zur Überprüfung der Erreichung der Projektziele.	K2
f1.2	...analysieren die Bestandteile eines exemplarischen Gestaltungskonzepts anhand der vorgegebenen Projektziele und der Kommunikationsstrategie.	K4
f1.3	...formulieren anhand der Erkenntnisse ihrer Analyse gegebenenfalls die nötigen Anpassungen und halten die Ergebnisse in geeigneter Form fest.	K5
f2	Zusammenspiel der erarbeiteten Gestaltungselemente mediengerecht adaptieren	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
f2.1	...beschreiben fachlich korrekt die Merkmale und Anforderungen verschiedener Medien und Kommunikationsplattformen.	K2
f2.2	...entwerfen und adaptieren die Gestaltung für die geplanten Anwendungen in einem Übungsprojekt medien- und fachgerecht.	K4
f3	Detailgestaltung für Gestaltungsprojekte ausführen	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
f3.1	...bearbeiten Farbe, Typografie und Bild mit den jeweils erforderlichen technischen Werkzeugen, Programmen und Hilfsmitteln.	K3
f3.3	...wenden in Übungsprojekten die typografische Regeln von Mikro- und Makrotypografie korrekt an.	K3
f3.4	...beschreiben Kriterien zur Bildauswahl für ein Übungsprojekt.	K2
f3.5	...wenden unterschiedliche Möglichkeiten der gestalterischen Bildbearbeitung an.	K3
f3.6	...bearbeiten selbst gestaltete Bilder für unterschiedliche Druckverfahren auf und vergleichen diese mit den gedruckten Resultaten.	K4
f3.7	...erstellen exemplarische Muster, Prototypen und Mockups.	K3

4. Lehrjahr, Semester 7

Situationen und Ressourcen

Web- oder App-Design

Entwicklung von Web- oder App-Design. Integriert sind Handlungskompetenzen mit Bezug zur Animation

Ressourcen:

- Vertiefung UX/UI
- Responsive Design
- Software-Kenntnisse: Vertiefung Prototyping

Raum/3D

Entwicklung einer Gestaltungslösung für Räume und/oder dreidimensionale Objekte

Ressourcen:

- 3D-Gestaltung: Raum, Objekt

Handlungskompetenzen/Leistungsziele/Lektionen

b2	Recherchen für ein Gestaltungsprojekt durchführen	15 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
b2.1	... zählen die wichtigsten Meilensteine der Kultur-, Kunst- und Designgeschichte mit den fachlich korrekten Begriffen auf.	K1
b2.2	... erläutern die Entwicklung der visuellen Kommunikation anhand von Beispielen.	K2
b2.3	... setzen die wichtigsten Methoden und Instrumente der Informationsbeschaffung zielgerichtet ein und begründen deren Auswahl projektbezogen.	K4
b2.4	... bestimmen Themen und Ziele für eine exemplarische Recherche und begründen ihre Auswahl.	K5
b2.5	... prüfen Quellen und schätzen deren Qualität ein.	K4
b2.6	... benennen Quellen korrekt.	K1
b2.7	... dokumentieren Rechercheergebnisse nachvollziehbar und leiten Schlussfolgerungen für die Konkretisierung des Projektes ab.	K4
c3	Kommunikationsmassnahmen, -kanäle und Medien für Gestaltungsprojekte definieren	10 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
c3.1	... benennen Grundlagen von Werbung, Marketing und Kommunikation.	K2
c3.2	... wenden die Grundlagen von Werbung, Marketing und Kommunikation in Übungsprojekten an.	K3
c3.3	... erarbeiten in Übungsprojekten unter Berücksichtigung der Projektziele, der beabsichtigten Botschaft und der visuellen Ansätze eine passende Kommunikationsstrategie.	K3
c3.4	... definieren in Übungsprojekten für die Kommunikationsstrategie passende Kommunikationskanäle.	K5
c3.5	... erstellen einen Kriterienkatalog für die Beurteilung von Kommunikationsmassnahmen, -kanälen und Medien.	K5
c3.6	... formulieren schlüssige und überzeugende Argumente für konzeptionelle und gestalterische Entscheidungen.	K5
c3.7	... erstellen in Übungsprojekten ein Argumentarium und begründen die Wahl der Kommunikationsmassnahmen und -kanäle sowie der Medien nachvollziehbar.	K6
c3.8	... dokumentieren in Übungsprojekten die Kommunikationsstrategie mit geeigneten Mitteln.	K3
d1	Ideen mittels Kreativitätsmethoden generieren	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
d1.1	... beschreiben die Vor- und Nachteile unterschiedlicher Kreativitätsmethoden und wählen diese je nach Wirkungsziel begründet aus.	K4
d1.2	... formulieren Strategien, um für Gestaltungsprojekte geeignete Ideen zu generieren. Dabei beziehen sie gesellschaftliche, kulturelle und kunstgeschichtliche Überlegungen und Inspirationsquellen ein.	K5
d1.3	... analysieren den Prozess der Ideensuche mittels theoretischer Grundlagen.	K3
d1.4	... wenden bei Übungsprojekten im Verlauf der Ideensuche geeignete Kreativitätsmethoden an.	K3
d1.5	... entwickeln bei Übungsprojekten systematisch eine Vielfalt von Ideen.	K4
d1.6	... halten bei Übungsprojekten die Ideen mittels Notizen, Skizzen und weiteren geeigneten gestalterischen Mitteln fest.	K3
d2	Ideen anhand eigener Kriterien evaluieren und auswählen	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
d2.1	... erläutern den Zweck einer systematischen Ideenevaluation und -auswahl.	K2
d2.2	... erstellen aufgrund der Vorgaben des Übungsprojekts einen exemplarischen Kriterienkatalog, um die Ergebnisse der breiten Ideensuche auszuwerten.	K6
d2.3	... wählen aufgrund ihres exemplarischen Kriterienkataloges mehrere Ideen aus und entwickeln sie weiter, indem sie Varianten, Abwandlungen und Kombinationen prüfen, Ideen erneut untersuchen, verwerfen oder weiter vertiefen.	K5
d2.4	... dokumentieren mittels Skizzen, Entwürfen, Varianten und Moodboards den Prozess der Ideenevaluation und -auswahl.	K3
d2.5	... kategorisieren die Ideensammlung für das Übungsprojekt anhand des Kriterienkataloges und wählen geeignete Ideen aus.	K5
d2.6	... entwickeln ausgewählte Ideen gemäss den Vorgaben des Übungsprojekts weiter und wenden im Verlauf der Ideenevaluation und -auswahl geeignete Kreativitätsmethoden an.	K5
d2.7	... erstellen eine Dokumentation über den Prozess der Ideenevaluation und -auswahl im Übungsprojekt	K3
e1	Bildkonzepte entwickeln	30 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
e1.1	... entwickeln in Übungsprojekten unterschiedliche Ideen für den Bildeinsatz und skizzieren Bildideen.	K3
e1.4	... entwickeln in Übungsprojekten eine passende Bildsprache und ein Bildkonzept.	K5
e1.8	... experimentieren in Übungsprojekten mit unterschiedlichen Bildsprachen.	K3
e1.9	... bestimmen in Übungsprojekten unterschiedliche Bildtypen und Einsatzbereiche von Bildern.	K4
e1.10	... erstellen in einem Übungsprojekt aussagekräftige Skizzen sowie eigenständige Illustrationen.	K3
e1.11	... wenden die grundlegenden Funktionen von Bildbearbeitungssoftware an.	K3
e1.12	... wenden die grundlegenden Funktionen von Vektorgrafik an.	K3
e1.13	... erstellen exemplarisch ein Briefing für die externe Herstellung von Bildmaterial.	K3
e6	Animations- und Motionkonzepte entwickeln	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
e6.1	... beschreiben alle benötigten Funktionen von Motion-Software.	K2
e6.2	... entwerfen in Übungsprojekten Animations- und Motiondesign-Produkte.	K5
e6.3	... wenden in Übungsprojekten die dramaturgischen Mittel der Gestaltung von Animation und Motiondesign zielorientiert an.	K3
e6.4	... skizzieren in Übungsprojekten zeichnerisch, illustrativ und fotografisch ihre gestalterischen Ideen und Entwürfe.	K3
e6.5	... erstellen in Übungsprojekten mit zeichnerischen, illustrativen und fotografischen Mitteln ein Storyboard.	K3
e6.6	... realisieren in Übungsprojekten anhand von Storyboards einfache Animationen und audiovisuelle Sequenzen.	K4
e6.7	... bestimmen in Übungsprojekten, für welche spezialisierten Aufgaben Fachpersonen beigezogen werden.	K4

4. Lehrjahr, Semester 7

Handlungskompetenzen/Leistungsziele/Lektionen

e7	Konzepte für den Einsatz von interaktiven digitalen Medien entwickeln	10 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
e7.1	... beschreiben die wichtigsten Rahmenbedingungen für das Entwerfen von digitalen Medien fachlich korrekt.	K2
e7.2	... beschreiben alle benötigten Funktionen von Software für den Entwurf von grafischen Benutzeroberflächen.	K2
e7.3	... untersuchen die Möglichkeiten für den Einsatz von interaktiven Medien in Übungsprojekten.	K4
e7.4	... entwerfen in Übungsprojekten interaktive Anwendungen.	K4
e7.5	... erstellen in Übungsprojekten Prototypen für interaktive Anwendungen.	K3
e7.6	... setzen in Übungsprojekten Erkenntnisse von Rückmeldungen und Test in Entwicklungen um.	K4
e8	Gestaltungslösungen für Räume und dreidimensionale Objekte entwickeln	10 Lektionen
Grafikerinnen und Grafiker...		
e8.7	... erstellen einfache Prototypen und Modelle für Übungsprojekte.	K3
e8.8	... untersuchen in Übungsprojekten, welche Aufgaben von Fachpersonen gelöst werden müssten.	K4
Vertiefung der Leistungsziele:		
e8.1	... erläutern die verschiedenen Arten, bei denen grafische Disziplinen in räumlichen Anwendungen zum Einsatz kommen.	K2
e8.2	... beschreiben wesentliche Einsatzbereiche von Leitsystemen.	K2
e8.3	... erläutern die Bedeutung von Objektformen, Dimensionen und Materialitäten für die Entwicklung von dreidimensionalen Objekten.	K2
e8.4	... entwickeln in Übungsprojekten eigene Gestaltungsideen für dreidimensionale Objekte oder Situationen und visualisieren ihre Ideen mit geeigneten Mitteln.	K5
e8.5	... erläutern die verschiedenen Arten der perspektivischen Darstellung.	K2
e8.6	... wenden unterschiedliche Arten der perspektivischen Darstellung in Übungsprojekten zweckdienlich an.	K3
e9	Erarbeitete Gestaltungselemente überprüfen und koordinieren	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
e9.1	... entwickeln in Übungsprojekten auf der Basis von Briefing und Analyse ein Gestaltungskonzept.	K5
e9.2	... erläutern Absichten und Systematik von Corporate Identity und Corporate Design.	K2
e9.3	... erläutern die Grundsätze des Brandings.	K2
e9.4	... formulieren in Übungsprojekten das entwickelte Gestaltungskonzept in schriftlicher Form fachlich korrekt.	K3
e9.5	... erläutern in Übungsprojekten nachvollziehbar, wie das Gestaltungskonzept das Projektziel berücksichtigt.	K3
e9.6	... entwerfen in Übungsprojekten das Zusammenspiel der Elemente im Gestaltungskonzept für die beabsichtigten Medien.	K5
e9.7	... zeigen anhand von Beispielen auf, wie sich die dramaturgischen Mittel in unterschiedlichen Medien auswirken.	K4
e9.8	... stellen in Übungsprojekten die Elemente des Gestaltungskonzepts sowie Systematik und Regeln der Anwendung mit geeigneten Mitteln nachvollziehbar dar.	K5
f1	Gestaltungskonzepte überprüfen und überarbeiten	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
f1.1	... beschreiben Kriterien zur Überprüfung der Erreichung der Projektziele.	K2
f1.2	... analysieren die Bestandteile eines exemplarischen Gestaltungskonzepts anhand der vorgegebenen Projektziele und der Kommunikationsstrategie.	K4
f1.3	... formulieren anhand der Erkenntnisse ihrer Analyse gegebenenfalls die nötigen Anpassungen und halten die Ergebnisse in geeigneter Form fest.	K5

4. Lehrjahr, Semester 8

Situationen und Ressourcen

Vertiefung Workflow

Vertiefung der einzelnen Arbeitsschritte und der entsprechenden Inhalte anhand eines Kommunikationsprojektes mit medienübergreifend adaptiertem Auftritt

Ressourcen:

- Briefing
- Recherche/Analyse
- Planung
- Idee/Konzept/Entwurf
- Realisation Detailgestaltung
- Präsentation
- Arbeitsadministration

Portfolio

Reflexion des eigenen Portfolios mit Selbst- und Fremdbeurteilung

Ressourcen:

- Repräsentatives bzw. zielgerichtetes Curriculum

Handlungskompetenzen/Leistungsziele/Lektionen

b 1	Briefing analysieren und mit den Auftraggebenden anpassen	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
b 1.1	... erklären die Bestandteile und den Aufbau eines Briefings.	K2
b 1.2	... untersuchen ein exemplarisches Briefing im Hinblick auf Projektziele.	K4
b 1.3	... erstellen Briefings für Übungsprojekte.	K3
b 2	Recherchen für ein Gestaltungsprojekt durchführen	10 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
b 2.1	... zählen die wichtigsten Meilensteine der Kultur-, Kunst- und Designgeschichte mit den fachlich korrekten Begriffen auf.	K1
b 2.2	... erläutern die Entwicklung der visuellen Kommunikation anhand von Beispielen.	K2
b 2.3	... setzen die wichtigsten Methoden und Instrumente der Informationsbeschaffung zielgerichtet ein und begründen deren Auswahl projektbezogen.	K4
b 2.4	... bestimmen Themen und Ziele für eine exemplarische Recherche und begründen ihre Auswahl.	K5
b 2.5	... prüfen Quellen und schätzen deren Qualität ein.	K4
b 2.6	... benennen Quellen korrekt.	K1
b 2.7	... dokumentieren Rechercheergebnisse nachvollziehbar und leiten Schlussfolgerungen für die Konkretisierung des Projektes ab.	K4
b 3	Rechercheergebnisse für Gestaltungsprojekte aufbereiten und analysieren	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
b 3.1	... sichten Rechercheergebnisse bei Übungsprojekten im Hinblick auf inhaltliche sowie gestalterische Relevanz, Potential und Verwendbarkeit.	K4
b 3.2	... erläutern die wichtigsten Analysewerkzeuge und wenden diese in Übungsprojekten, insbesondere in Trendanalyse, Konkurrenzanalyse, Marktanalyse und Zielgruppenanalyse zweckentsprechend an.	K3
b 3.3	... bewerten in Übungsprojekten die Qualität der Rechercheergebnisse im Hinblick auf die Projektziele.	K6
b 3.4	... strukturieren Informationen sinnvoll und nachvollziehbar.	K4
b 4	Machbarkeit und Zweckmässigkeit für Gestaltungsprojekte überprüfen	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
b 4.1	... erstellen Kriterien für die Prüfung der Zielerreichung eines Übungsprojekts und wenden diese begründet an.	K6
b 4.2	... überprüfen anhand der Kriterien die Analyse eines Übungsprojekts.	K6
b 4.3	... ziehen aus der Analyse sinnvolle Schlüsse in Bezug auf die Projektziele eines Übungsprojekts.	K4
b 4.4	... erarbeiten umsetzbare Strategien und Lösungsansätze für ein Übungsprojekt.	K5
b 5	Schlussfolgerungen und Machbarkeit den Auftraggebenden darlegen und begründen	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
b 5.1	... erklären die Bestandteile und den Aufbau einer Dokumentation.	K2
b 5.2	... erstellen basierend auf der Recherche und den Schlussfolgerungen aus der Analyse eine Dokumentation.	K5
b 5.3	... gestalten eine Dokumentation übersichtlich und strukturiert.	K4
e 1	Bildkonzepte entwickeln	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
e 1.1	... entwickeln in Übungsprojekten unterschiedliche Ideen für den Bildeinsatz und skizzieren Bildideen.	K3
e 1.2	... beschreiben unterschiedliche Mal- und Zeichentechniken.	K2
e 1.3	... beschreiben die grundlegenden Funktionen von Bildbearbeitungssoftware.	K2
e 1.4	... entwickeln in Übungsprojekten eine passende Bildsprache und ein Bildkonzept.	K5
e 1.5	... beschreiben die gestalterischen Mittel der Fotografie.	K2
e 1.6	... erstellen zu einem Thema unter Berücksichtigung der technischen Grundlagen eine eigenständige Entwurfsfotografie.	K5
e 1.7	... erläutern die technischen Grundlagen der Fotografie sowie die gebräuchlichsten Regeln für Bildaufbau und Bildgestaltung.	K2
e 1.8	... experimentieren in Übungsprojekten mit unterschiedlichen Bildsprachen.	K3
e 1.9	... bestimmen in Übungsprojekten unterschiedliche Bildtypen und Einsatzbereiche von Bildern.	K4
e 1.10	... erstellen in einem Übungsprojekt aussagekräftige Skizzen sowie eigenständige Illustrationen.	K3
e 1.11	... wenden die grundlegenden Funktionen von Bildbearbeitungssoftware an.	K3
e 1.12	... wenden die grundlegenden Funktionen von Vektorgrafik an.	K3
e 1.13	... erstellen exemplarisch ein Briefing für die externe Herstellung von Bildmaterial.	K3
e 2	Farbkonzepte entwickeln	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
e 2.1	... beschreiben die Bedeutung einer vorgegebenen Farbe hinsichtlich ihrer visuellen und inhaltlichen Wirkung.	K2
e 2.2	... erläutern die gebräuchlichsten Regeln der Farbenlehre sowie die Eigenschaften der verschiedenen Farbsysteme und deren Einsatzbereiche.	K2
e 2.3	... wenden in Übungsprojekten die gebräuchlichsten Regeln der Farbenlehre sowie die Farbsysteme korrekt an.	K3
e 2.4	... erarbeiten Farbkonzepte in Übungsprojekten und erläutern sie mit den zutreffenden Fachbegriffen.	K3
e 2.5	... kreieren in Übungsprojekten Vorlagen für verschiedene Druckverfahren und vergleichen diese mit den gedruckten Resultaten.	K3
e 2.6	... erarbeiten Kriterien, um für ein Übungsprojekt passende Farben auszuwählen.	K5

e3	Typografie und Layoutkonzepte entwickeln	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
e3.1	...leiten in Übungsprojekten den Schriftbedarf ab.	K4
e3.2	...erläutern alle benötigten Funktionen von Layoutsoftware.	K2
e3.3	...setzen in Übungsprojekten Schriften gemäss den gestalterischen und medientechnischen Anforderungen ein.	K3
e3.4	...wenden die fachliche Terminologie von Satztechnik und Typografie in Übungsprojekten korrekt an.	K3
e3.5	...unterscheiden diverse Inszenierungsformen und setzen diese in Übungsprojekten ein.	K3
e3.6	...wenden sprachlich-inhaltliche Aspekte von Texten in Übungsprojekten in der typografischen Arbeit korrekt an.	K3
e3.7	...setzen unterschiedliche Formen der typografischen Strukturierung in Übungsprojekten korrekt ein.	K3
e3.8	...entwickeln Satzspiegel oder Raster gemäss den typografischen Regeln. Abweichungen begründen sie schlüssig.	K3
e3.9	...wenden alle benötigten Funktionen von Layoutsoftware an.	K3
e3.10	...erläutern die Kriterien der Schriftwahl und deren rechtliche Aspekte.	K2
e3.11	...nutzen für die jeweilige Anwendung geeignete Programme, Standardisierungen und Formate.	K4
e4	Wort- und Bildmarken entwickeln	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
e4.1	...untersuchen die inhaltliche Bedeutung verschiedener Zeichen und Symbole in Geschichte und Gegenwart.	K4
e4.2	...erläutern den Begriff der Semiotik mit seinen drei Bereichen (Zeichen als solche, ihre Organisation in Systemen, ihren Kontext).	K2
e4.3	...vergleichen die semiotische Bedeutung von Zeichen und Symbolen.	K4
e4.4	...untersuchen exemplarisch die Beziehungen, die bei der Gegenüberstellung von Zeichen, Bildern, Schriften und Farben entstehen.	K4
e4.5	...skizzieren in Übungsprojekten Zeichen, Wort- und Bildmarken auf der Basis ihrer inhaltlichen Untersuchung.	K5
e4.6	...verdichten in Übungsprojekten Themen und Inhalte, um sie in der Darstellung zu abstrahieren.	K4
e4.7	...wählen in Übungsprojekten aus einer Auswahl von Ideenskizzen die geeigneten aus, um damit konkrete Gestaltungsansätze auszuprobieren.	K4
e5	Zeichen- und Schriftsysteme entwickeln	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
e5.1	...wenden in Übungsprojekten die typografischen Regeln fachlich korrekt an.	K3
e5.2	...wenden beim Entwerfen die gebräuchlichsten Regeln der Formenlehre an.	K3
e5.3	...entwickeln exemplarisch neue Zeichensysteme unter Berücksichtigung der Regeln der Formenlehre sowie der tradierten Bedeutung der Zeichen.	K5
e5.4	...erläutern die Entwicklung der Schrift in fachlich korrekten Begriffen.	K2
e5.5	...erläutern die Entwicklung der Typografie anhand vorgelegter Beispiele.	K2
e5.6	...klassifizieren Schriften fachlich korrekt.	K1
e5.7	...erläutern die Grundregeln der Konstruktion einer Schrift mittels Skizzen.	K2
e5.8	...entwickeln einzelne Zeichen nach vorgegebenen Regeln.	K4
e5.11	...entwickeln in Übungsprojekten Piktogramme in einer eigenständigen, zweckdienlichen Zeichensprache.	K5
e6	Animations- und Motionskonzepte entwickeln	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
e6.1	...beschreiben alle benötigten Funktionen von Motion-Software.	K2
e6.2	...entwerfen in Übungsprojekten Animations- und Motiondesign-Produkte.	K5
e6.3	...wenden in Übungsprojekten die dramaturgischen Mittel der Gestaltung von Animation und Motiondesign zielorientiert an.	K3
e6.4	...skizzieren in Übungsprojekten zeichnerisch, illustrativ und fotografisch ihre gestalterischen Ideen und Entwürfe.	K3
e6.5	...erstellen in Übungsprojekten mit zeichnerischen, illustrativen und fotografischen Mitteln ein Storyboard.	K3
e6.6	...realisieren in Übungsprojekten anhand von Storyboards einfache Animationen und audiovisuelle Sequenzen.	K4
e6.7	...bestimmen in Übungsprojekten, für welche spezialisierten Aufgaben Fachpersonen beigezogen werden.	K4
e7	Konzepte für den Einsatz von interaktiven digitalen Medien entwickeln	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
e7.1	...beschreiben die wichtigsten Rahmenbedingungen für das Entwerfen von digitalen Medien fachlich korrekt.	K2
e7.2	...beschreiben alle benötigten Funktionen von Software für den Entwurf von grafischen Benutzeroberflächen.	K2
e7.3	...untersuchen die Möglichkeiten für den Einsatz von interaktiven Medien in Übungsprojekten.	K4
e7.4	...entwerfen in Übungsprojekten interaktive Anwendungen.	K4
e7.5	...erstellen in Übungsprojekten Prototypen für interaktive Anwendungen.	K3
e7.6	...setzen in Übungsprojekten Erkenntnisse von Rückmeldungen und Test in Entwicklungen um.	K4
e9	Erarbeitete Gestaltungselemente überprüfen und koordinieren	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
e9.1	...entwickeln in Übungsprojekten auf der Basis von Briefing und Analyse ein Gestaltungskonzept.	K5
e9.2	...erläutern Absichten und Systematik von Corporate Identity und Corporate Design.	K2
e9.3	...erläutern die Grundsätze des Brandings.	K2
e9.4	...formulieren in Übungsprojekten das entwickelte Gestaltungskonzept in schriftlicher Form fachlich korrekt.	K3
e9.5	...erläutern in Übungsprojekten nachvollziehbar, wie das Gestaltungskonzept das Projektziel berücksichtigt.	K3
e9.6	...entwerfen in Übungsprojekten das Zusammenspiel der Elemente im Gestaltungskonzept für die beabsichtigten Medien.	K5
e9.7	...zeigen anhand von Beispielen auf, wie sich die dramaturgischen Mittel in unterschiedlichen Medien auswirken.	K4
e9.8	...stellen in Übungsprojekten die Elemente des Gestaltungskonzepts sowie Systematik und Regeln der Anwendung mit geeigneten Mitteln nachvollziehbar dar.	K5
f1	Gestaltungskonzepte überprüfen und überarbeiten	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
f1.1	...beschreiben Kriterien zur Überprüfung der Erreichung der Projektziele.	K2
f1.2	...analysieren die Bestandteile eines exemplarischen Gestaltungskonzepts anhand der vorgegebenen Projektziele und der Kommunikationsstrategie.	K4
f1.3	...formulieren anhand der Erkenntnisse ihrer Analyse gegebenenfalls die nötigen Anpassungen und halten die Ergebnisse in geeigneter Form fest.	K5
f2	Zusammenspiel der erarbeiteten Gestaltungselemente mediengerecht adaptieren	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
f2.1	...beschreiben fachlich korrekt die Merkmale und Anforderungen verschiedener Medien und Kommunikationsplattformen.	K2
f2.2	...entwerfen und adaptieren die Gestaltung für die geplanten Anwendungen in einem Übungsprojekt medien- und fachgerecht.	K4

4. Lehrjahr, Semester 8

Handlungskompetenzen/Leistungsziele/Lektionen

f3	Detailgestaltung für Gestaltungsprojekte ausführen	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
f3.1	... bearbeiten Farbe, Typografie und Bild mit den jeweils erforderlichen technischen Werkzeugen, Programmen und Hilfsmitteln.	K3
f3.3	... wenden in Übungsprojekten die typografische Regeln von Mikro- und Makrotypografie korrekt an.	K3
f3.4	... beschreiben Kriterien zur Bildauswahl für ein Übungsprojekt.	K2
f3.5	... wenden unterschiedliche Möglichkeiten der gestalterischen Bildbearbeitung an.	K3
f3.6	... bearbeiten selbst gestaltete Bilder für unterschiedliche Druckverfahren auf und vergleichen diese mit den gedruckten Resultaten.	K4
f3.7	... erstellen exemplarische Muster, Prototypen und Mockups.	K3
f4	Mediendaten für die Produktion aufbereiten	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
f4.1	... beschreiben verschiedene Produktionsverfahren und Publikationssysteme sowie deren Einsatzbereich und die entsprechenden technischen Anforderungen.	K2
f4.2	... beschreiben fachlich korrekt die Eigenschaften der gängigen Daten- und Bildformate und deren Verwendung.	K2
f4.3	... beschreiben fachlich korrekt die Verwendung von geeigneten Hilfsmitteln.	K2
f4.4	... zählen Bedruckstoffkategorien sowie deren Eigenschaften korrekt auf.	K1
f4.5	... beschreiben relevante nutzerspezifische Anforderungen und wenden dabei das Fachvokabular korrekt an.	K2
f4.6	... benennen die gestalterischen und technischen Anforderungen an Vorlagen für Printmedien fachlich korrekt.	K1
f4.7	... benennen die spezifischen gestalterischen und technischen Anforderungen an Bild und Schrift für digitale Medien fachlich korrekt.	K1
f4.8	... bereiten selbst kreierte Vorlagen für unterschiedliche Zielmedien fachlich korrekt auf, prüfen die produzierten Resultate und bestimmen gegebenenfalls die erforderlichen Massnahmen.	K4
f4.12	... beschreiben typische Inhalte von Produktionsanleitungen.	K2
f5	Produktion für Mediendaten für Gestaltungsprojekte überwachen und Vorgaben einhalten	5 Lektionen
Vertiefung der Leistungsziele:		
f5.1	... erläutern den Ablauf typischer verschiedener Produktionsprozesse und benennen die wichtigsten Meilensteine.	K2
f5.2	... beschreiben fachlich korrekt die Instrumente der Qualitätssicherung.	K2
f5.3	... werten vorgelegte Produktionsresultate nach fachlichen Beurteilungskriterien aus.	K4
g2	Gestaltungsprojekte für das Portfolio aufbereiten	5 Lektionen
Grafikerinnen und Grafiker...		
g2.1	... beschreiben die wichtigsten Handlungskompetenzen ihres Berufes.	K2
g2.2	... erklären formale Kriterien für die Erstellung einer Bewerbung.	K2
g2.3	... erörtern ein zielführendes Vorgehen im Bewerbungsprozess.	K2
g2.4	... erklären Sinn und Zweck eines Portfolios sowie die Systematik des Aufbaus.	K2
g2.5	... definieren Kriterien für die Auswahl von Arbeiten für die Erstellung eines Portfolios.	K4
g2.6	... untersuchen die Vor- und Nachteile verschiedener Portfolioformen.	K4
g2.7	... beschreiben die Möglichkeiten von informativen Erläuterungen in Bezug auf ihre Arbeiten.	K2
g2.8	... bestimmen geeignete Strategien für ihr eigenverantwortliches Lernen.	K4
g2.9	... beschreiben unterschiedliche Spezialisierungs- und Entwicklungsmöglichkeiten im Sinne eines lebenslangen Lernens.	K2

Fachspezifische Terminologie

Animationskonzept	Ein Animationskonzept beinhaltet alle relevanten audiovisuellen Angaben zu den Gestaltungsprinzipien im Bereich der Animation.
Akquisition	Die Akquise umfasst alle Massnahmen zur Kundengewinnung. Diese reichen von klassischen Mailings über Aktivitäten im Bereich Social Media bis hin zu Kunden-Events (Apéro, Tag der offenen Tür).
Briefing	Das Briefing beinhaltet alle gründlichen Informationen seitens Auftraggebenden über alle Fakten, Hintergründe und Meinungen, die im Zusammenhang mit der gesuchten Problemlösung zur Konzeption, Gestaltung und Durchführung eines Gestaltungsprojekts relevant sind.
Corporate Design	Das Corporate Design ist ein Bestandteil einer umfassenden Unternehmensidentität; <i>vgl. Corporate Identity</i> . Das Corporate Design fasst die komplexen Eigenschaften und Leistungen einer Unternehmenspersönlichkeit zu einem merkfähigen, durchgängigen und glaubwürdigen visuellen Auftritt zusammen.
Corporate Identity	Corporate Identity ist das Management von Identitätsprozessen eines Unternehmens. Die angestrebte Identität wird durch das Erscheinungsbild (Corporate Design), die Kommunikation (Corporate Communications) und das Verhalten (Corporate Behaviour) nach innen und aussen vermittelt.
Debriefing	Beim Debriefing handelt es sich um ein Gespräch mit dem Auftraggebenden und/oder Projektbeteiligten zur Nachbereitung und gemeinsamen Analyse bei Abschluss eines Projektes.
Layout	Das Layout regelt die Anordnung (Stand) und Grösse der Bild- und Textelemente auf den Seiten analoger als auch der Oberflächen digitaler Produkte.
Leitsystem	Ein Leitsystem dient der räumlichen Orientierung von Menschen in einem komplexen Gebäude oder Areal. Der Orientierung dienendes System, das den Weg zu bestimmten Zielen beschreibt (Anzeigetafeln, Plakate, etc.).
Look and Feel	Das Look and Feel bezeichnet in einem frühen Entwicklungsstadium Gestaltungsaspekte eines digitalen oder analogen Produktes wie die Wahl von Farben, Schriften, Bildern und die Gestaltung des Layouts.
Makrotypografie	In der Makrotypografie werden der Gestaltungsaufbau (Layout), die Ordnungsprinzipien, die Komplexität und der mediendidaktische Nutzen eines visuellen Kommunikationsmittels respektive Mediums definiert. Generelle typografische Entscheidungen, die die Wirkung der Gestaltung prägen (Schriftgrösse, Zeilenabstand, Strukturierung von Titeln und Texten, etc.); <i>vgl. Mikrotypografie</i> .
Manual	Ein Manual beinhaltet eine Sammlung von konkreten Gestaltungsregeln, die unternehmens- oder produktspezifisch deren Anwendung festhält.
Marketing	Das Marketing beinhaltet alle zielgruppengerichteten Aktivitäten eines Unternehmens, sein Produkt oder seine Dienstleistung erfolgreich auf dem Markt zu positionieren und abzusetzen; <i>vgl. Selbstmarketing</i> .
Mikrotypografie	In der Mikrotypografie (auch Detailtypografie) werden alle makrotypografischen Parameter evaluiert, konkretisiert, erweitert, korrigiert, optimiert und abschliessend produktionsfertig definiert. Bestimmen von Feinheiten und Details für das typografische Erscheinungsbild (Wahl der Schriftart, Gestaltung einzelner Wörter, Positionierung einzelner Buchstaben und Satzzeichen, etc.); <i>vgl. Makrotypografie</i> .
Mockup	Das Mockup ist ein komplettes Produkt (Anschauungsmodell, Demonstrationsmodell), das genutzt wird, um Design und/oder (Teil-) Funktionen eines geplanten Produkts zu demonstrieren. Digitaler Entwurf einer Website oder App.
Moodboard	Das Moodboard ist eine Collage aus Bildern, Farben, Typografie, Formen, ersten Layoutideen, Icons, Grafiken, etc. Moodboards können analog oder digital entstehen. Sie dienen als Diskussionsgrundlage und definieren die Grundtonalität für die weitere Gestaltung. Vermittelt den Gesamteindruck eines Gestaltungsprozesses von der Idee bis zur Ausführung mittels Skizzen und Entwürfen.
Motion Design	Motion Design beinhaltet die audiovisuelle Bildgestaltung mittels bewegter Bilder, Zeichen oder Typografie.
Motionkonzept	Ein Motionkonzept beinhaltet alle relevanten audiovisuellen Angaben zu den Gestaltungsprinzipien im Bereich des Bewegtbilds.
Portfolio	Das Portfolio stellt die eigenen Gestaltungsprojekte präzise und gestalterisch differenziert dar.
Public Relations	Public Relations umfasst die Öffentlichkeitsarbeit respektive das Management der öffentlichen Kommunikation von Unternehmen und Institutionen.
Selbstmarketing	Das Selbstmarketing überträgt die Erkenntnisse des Marketings für Produkte oder Dienstleistungen auf die eigene Person; <i>vgl. Marketing</i> .
Storyboard	Ein Storyboard ist die zeichnerische Version eines Drehbuchs, Visualisierung eines Konzepts oder einer Idee.

Weitere Begriffe: siehe Lexikon der Berufsbildung, 4. überarbeitete Auflage 2013, SDDB Verlag, Bern, www.lex.berufsbildung.ch

Anhang

Glossar

Erläuterungen zu fach- und bildungstechnischen Begriffen finden sich im Bildungsplan, der unter folgenden Links zu finden ist:

sgd.ch
sgv.ch

Lektionentafel

Als Tabelle im PDF-Format zum Download

Übersicht der Leistungsziele der Berufsfachschulen

Als Tabelle im PDF-Format zum Download

Links, Quellen- oder Literaturverzeichnis

- ¹ SGD – Swiss Graphic Designers ▶
info@sgd.ch
- ² SGV – Schweizer Grafiker Verband ▶
info@sgv.ch
- ³ Berufliche Grundbildung – Grafikerin/Grafiker EFZ ▶
- ⁴ Handlungskompetenzen ▶
- ⁵ Graphic Design Workflow – Tobias Klauser, Felix Pfäffli 2022 ▶
- ⁶ Der Nationale Qualifikationsrahmen (NQR) ▶
- ⁷ Bundesgesetz über die Berufsbildung ▶
- ⁸ Allgemeinbildung in der beruflichen Grundbildung ▶
- ⁹ Unterlagen Lehrbetriebe ▶
- ¹⁰ Bildungsplan ▶

Der Lehrplan wurde am 12. September 2022 der Schweizerischen Kommission Berufsentwicklung und Qualität (B&Q) für Grafikerin/Grafiker EFZ zur Stellungnahme unterbreitet und bestätigt.