

**Höhere Fachschule Gestaltung und Kunst
an der Berufsschule für Gestaltung Zürich**

Interaction Design HF

Dokumentation zum Ausbildungsgang August 2017 – Juli 2020

(im Anerkennungsverfahren)

für den Abschluss diplomierte Gestalterin HF/diplomierter Gestalter HF,
Fachrichtung Kommunikationsdesign,
Vertiefung Interaction Design

Weiterbildung zur diplomierten Gestalterin HF / diplomierten Gestalter HF Fachrichtung Kommunikationsdesign mit Vertiefung Interaction Design

Information zur Höheren Fachschule für Gestaltung und Kunst, dipl. Gestalter/-in HF

An der Berufsschule für Gestaltung Zürich werden drei Lehrgänge der höheren Fachschule Gestaltung und Kunst in der Fachrichtung Kommunikationsdesign mit folgenden Vertiefungsrichtungen angeboten:

- Visuelle Gestaltung HF
- Interaction Design HF (im Anerkennungsverfahren)
- Fotografie HF (im Anerkennungsverfahren)

Bildungsgänge der höheren Fachschule der Fachrichtung Kommunikationsdesign vermitteln konzeptionelle, gestalterische und technologische Kompetenzen auf hohem Niveau. Die Vertiefung der Kompetenzen und Erweiterung von Wissen, das Reflektieren über die eigenen Fähigkeiten und Offenheit gegenüber Entwicklungen bilden die Grundvoraussetzung für Entfaltung, Wachstum, Fortschritt und für den Erfolg in der Gestaltung. Die fachlichen Inhalte orientieren sich an branchenspezifischen Entwicklungen und fördern die Fähigkeit zum methodischen und vernetzten Denken.

Parallel zum Studium wird im Umfang von 50–80% im jeweiligen Beruf gearbeitet. Der Lehrgang HF Visuelle Gestaltung wurde erfolgreich akkreditiert; Interaction Design und Fotografie werden als Referenzlehrgänge geführt.

Der Studiengang HF Interaction Design befindet sich im Aufbau und im Anerkennungsverfahren durch das SBFI (Staatssekretariat für Bildung, Forschung und Innovation).

Zielsetzung, Berufsbild und Arbeitsfeld

Interaction Designer/-innen bewegen sich im Kontext von Design und Technologie, von Anwender und Computer. Die sich immerwährend weiter entwickelnde Medienlandschaft verlangt nach ausgewiesenen Fachkräften, die Information und Form in Verbindung mit adäquater und zeitgemässer Technologie konzipieren, gestalten, entwickeln und umsetzen können – und sich auch bewusst sind, zu welchem Zeitpunkt und in welcher Form sie Arbeiten mit Spezialisten weiterbearbeiten müssen.

Die intensive und vertiefte Auseinandersetzung mit den Themen gestalterischer/technischer Allgemeinbildung, Konzeption und Crossmedia, Design, Interaktion, Technologie, Marketing, Management und Controlling widerspiegeln das ganze Spektrum der Arbeitswelt im Interaction Design.

Bildungsgang HF Interaction Design

Der Lehrgang dauert sechs Semester. Zum wöchentlichen Unterricht von zwei Tagen muss zusätzlich mit einem Tag für das Selbststudium gerechnet werden. Jedes Semester muss ein Arbeitsnachweis von der Berufstätigkeit im Bereich der visuellen Kommunikation im Umfang von mindestens 50 Prozent nachgewiesen werden.

Um das Verbinden von Theorie und Praxis sowie von Design und Technologie entsprechend exemplarisch im Rahmen von Projektaufgaben und anhand von wirtschaftsorientierten Arbeitsprozessen angewandt zu ermöglichen, arbeiten die Studierenden immer wieder in den hausinternen Labs und werden hierbei dozentenseitig unterstützt. Mit der Teilnahme an Projektwochen, Ausstellungsbesuchen, Tagungen mit externen Referentinnen und Referenten und im Rahmen der eigenen Berufstätigkeit findet der wichtige Transfer von der Schule zur Praxis und Öffentlichkeit statt.

Dauer/Unterrichtszeiten

6 Semester berufsbegleitend vom 25. August 2017 bis Juli 2020

Unterricht: Freitag und Samstag, 08.15–17 Uhr plus zwei Projektwochen

Zielgruppe/Zulassungsbedingungen

Zum Aufnahmeverfahren werden zugelassen:

- Erfolgreiche Absolventinnen und Absolventen einer gestalterischen Berufslehre, z.B. Grafik, Polydesign 3D, Polygrafie, Mediamatik, Fotografie, Gestaltung Werbetechnik.
oder
- Lehrabschluss EFZ in einem anderen Beruf und mindestens eine zweijährige Berufspraxis im gestalterischen/technischen Bereich.
oder
- Maturitäts- bzw. Mittelschulabschluss und mindestens eine zweijährige Berufspraxis im gestalterischen/technischen Bereich.
- Während der Ausbildung eine Berufstätigkeit von mindestens 50% im Bereich Kommunikationsdesign nachgewiesen werden.

Aufnahmeverfahren/Anmeldung

Das Aufnahmeverfahren ist dreiteilig und besteht aus der Anmeldedokumentation, einem Portfolio, das die persönlichen Kompetenzen im gestalterischen und/oder technischen Bereich nachweist und möglichst viele Bereiche der Kommunikation und/oder Mediendienstleistung umfasst (z.B. Zeichnungen, Illustrationen, Typografie, Web-Design, 3D-Gestaltungen, Web-Design, Apps, interaktive PDF, generelle grafische Arbeiten usw.), einer gestalterisch/technischen Hausaufgabe und einem Zulassungsgespräch.

Die Bewertung der Anmeldedokumentation, der Hausaufgabe und des Portfolios ist Grundlagen für die Einladung zum Zulassungsgespräch. Die erfolgreichen Kandidatinnen und Kandidaten werden zum Zulassungsgespräch eingeladen, welches die Präsentation der Hausaufgabe und ein persönliches Eignungsgespräch vor dem Expertengremium beinhaltet.

Die Beurteilungen und Bewertungen werden durch ein Expertengremium bestehend aus Studienleitung, Dozierenden und Expertinnen/Experten vorgenommen.

Termine Aufnahmeverfahren:

1. Spätester Anmeldetermin, inkl. Abgabe der Anmeldeunterlagen, Hausaufgabe und Portfolio: 14.6.2017

Die Hausaufgabe steht auf www.medienformfarbe.ch zum Download bereit oder kann per Mail an weiterbildung@medienformfarbe.ch bestellt werden.

(Das Portfolio beinhaltet eine Auswahl eigener Arbeiten, welche die persönlichen gestalterischen und/oder technischen Kompetenzen in digitaler und/oder analoger Form aufzeigt und möglichst viele Bereiche der visuellen Kommunikation umfasst. Es dokumentiert professionelle Kompetenzen aus dem Bereich der visuellen Kommunikation und stellt Arbeiten aus der Berufspraxis z.B. in der Atelier-/Agenturtätigkeit oder in der Mediendienstleistung vor. Die Kandidatin/der Kandidat ist nachweislich als Urheberin/Urheber bzw. Autorin/Autor der eingereichten Arbeiten.)

3. Zulassungsgespräche und Präsentation Hausaufgabe vor Expertengremium: 22./23. Juni 2016

Eidgenössischer Abschluss

Das eidgenössische Diplom «Dipl. Gestalterin / dipl. Gestalter HF Fachrichtung Kommunikationsdesign mit Vertiefung Interaction Design» (geschützter Titel) wird bei erfolgreichem Bestehen der Diplomprüfung erteilt.

Zeitaufwand während der Ausbildung und berufliche Praxis

Zur Erlangung des Diploms ist neben dem Schulunterricht von total 2'000 Lektionen, der nachgewiesenen Berufstätigkeit im Bereich Kommunikationsdesign von mindestens 50%, mit zusätzlichem Zeitaufwand für Arbeiten im Selbststudium von einem Tag pro Woche erforderlich.

Persönlicher Laptop

Zu Studienbeginn muss jede/r Student/-in im Besitz eines eigenen Laptops für den Einsatz im Unterricht sein.

Informationsveranstaltungen

Weitere Auskünfte über den Bildungsgang Interaction Design HF erhalten Sie an einem der Informationsabende an folgenden Terminen:

– Mittwoch, 3. Mai 2017 um 18.30 Uhr

Ort: Berufsschule für Gestaltung Zürich
Ausstellungsstrasse 104, 8005 Zürich

Auskünfte

Bei weiteren Fragen zum Lehrgang wenden Sie sich an:

Berufsschule für Gestaltung Zürich
Frau Yvonne Koppitsch, Weiterbildungssekretariat
Ausstellungsstrasse 104, 8090 Zürich
Telefon 044 446 97 73
weiterbildung@medienformfarbe.ch

Kosten

Ausbildungskosten	Aufgrund der HFSV (interkantonale Vereinbarung über Beiträge an die Bildungsgänge der höheren Fachschulen) gelten für Studierende mit Wohnsitz in der Schweiz oder im Fürstentum Liechtenstein folgende selbst zu tragende Ausbildungskosten:	
	Studiengebühr für Teilnehmer/-in (1.–6. Semester)	CHF 2'400.– pro Semester
	Total Studiengebühren für Teilnehmer/-in für 6 Semester	CHF 14'400.–
	Kostenangaben vorbehältlich einer Kostenanpassungen aufgrund des kantonalen Finanzierungsmodells zur höheren Berufsbildung.	

Sonstige Kosten	Aufnahmeverfahren (Rechnungsstellung nach Anmeldeschluss)	CHF 200.–
-----------------	--	-----------

Lehrplan

Kontextwissen (288 Lektionen)

Medien-/Technologiegeschichte

1./3./6. Semester

→ Verbunden mit Kommunikationslehre/Medientheorie

152 Lektionen

Die Studierenden...

- kennen die Grundlagen von Kunst- und Kulturgeschichte ab dem 20. Jahrhundert und können diese chronologisch einordnen. K2
- kennen die wichtigsten Entwicklungsschritte und kulturellen Zusammenhänge in Bezug auf Bildgestaltung/Fotografie/bewegtes Bild. K2
- verstehen die europäische Schriftentwicklung und die damit verbundene technologische Innovation am dem 19. Jahrhundert. K2
- kennen die Mediengeschichte ab dem 20. Jahrhundert und können weltgeschichtliche sowie gesellschaftliche Aspekte chronologisch einordnen und kennen deren Auswirkungen. K2
- kennen die wichtigen Meilensteine der Medien-/Technologiegeschichte. K2
- verstehen wie technologische Standards im Internet geschaffen wurden und aktuell entwickelt werden. K2
- verstehen die Auswirkung von Digitalisierung und Automatisierung auf Arbeitswelten, Umfeld und Arbeitsprozess. K4
- können Tradition und Innovation in digitalen Medien analysieren und benennen. K4
- verstehen das technische und politische Bestreben und die Entwicklungen zur Informationellen Selbstbestimmung (Privacy). K2
- verstehen die geschichtliche Entwicklung von der der gegenständlichen Realität gegenüber der imaginären, virtuellen Vorstellung und können diese Pole einschätzen. K2

Vorlesungen/Seminar

Einzelstudien
Einzel-/Gruppenarbeiten
Gastvorlesungen
Analysearbeiten

Kommunikationslehre/Medientheorie

1./3./6. Semester

→ Verbunden mit Medien-/Technologiegeschichte

152 Lektionen

Die Studierenden...

- kennen in die historische Entwicklung der Medien- und Kommunikationstheorie. K2
- kennen die Eigenheiten von computervermittelter Kommunikation zwischen Menschen. K2
- kennen die Vor- und Nachteile von Maschine-zu-Maschine-Kommunikation. K2
- verstehen die Probleme und Möglichkeiten der Technologiefolgenabschätzung (Technikbewertung) und können eine Perspektive auf die Zukunft formulieren. K2
- kennen die Grundlagen der Medienwissenschaft. K2
- kennen die gängigen Kommunikationsmodelle. K2
- kennen die unterschiedlichen Kommunikationsformen im digitalen Umfeld. K2
- kennen spezifische Eigenheiten der Sprache und Form im digitalen Umfeld. K2

Vorlesungen/Seminar

Einzelstudien
Einzel-/Gruppenarbeiten
Gastvorlesungen
Analysearbeiten

Copyright, Lizenzen und Recht

2. Semester

→ Verbunden mit Marktumfeld/Marktanalyse

56 Lektionen

Die Studierenden...

- kennen die Rechte/Pflichten des Urheberrechts in der Schweiz. K2
- können die Situation bezüglich Rechte/Pflichten des Urheberrechts in der Schweiz im Kontext zu Europa/International einschätzen. K2
- kennen verschiedene Lizenzmodelle und können selbständig entscheiden, welche Lizenz für Ihre Arbeit adäquat ist. K2
- verstehen die Idee und den Aufbau von Creative Commons und können diese in der eigenen Arbeit einsetzen. K3
- kennen die Unterschiede zwischen Urheberrecht und Copyright und deren Spannungsfelder im internationalen Verständnis. K2
- kennen mögliche Folgen von einem Verstoß gegen geltendes Recht, welcher durch Eigenverschulden oder externem Benutzer verursacht wurde. K2

Vorlesungen/Seminar

Einzel-/Gruppenarbeiten

Gastvorlesungen

Marktumfeld/Marktanalyse

2./4. Semester

→ Verbunden mit Copyright, Lizenzen & Recht

96 Lektionen

Die Studierenden...

- können Märkte erkennen, abgrenzen und definieren. K6
- Können eine Zielgruppe mit adäquaten Methoden analysieren, diese definieren und entsprechend formulieren. K5
- Können eine Produkt, ein Projekt entsprechend der Zielgruppe argumentativ vertreten und erklären. K3
- Kennen die geschichtliche Entwicklung, die Bedeutung und die Ziele von Marketing. K2
- Verstehen wie Kennzahlen zu einer Marktgrößen erarbeitet werden. K4
- Kennen Methoden zur Analyse von Kunden und Konsumentenverhalten. K4
- Kennen und verstehen die verschiedenen Kanäle für Marketing im Internet. K4
- Verstehen wie ein Marketing-Portfolio für ein Produkt oder eine Kampagne zustande kommt. K4

Vorlesungen/Seminar

Einzelstudien/Eigenregie

Einzel-/Gruppenarbeiten

Gastvorlesungen

Beurteilungs-/Analysearbeiten

Projektarbeit

Konzeption/Crossmedia (384 Lektionen)

Konzeption

1./3./6. Semester

→ Verbunden mit Dramaturgie/Narration

188 Lektionen

Die Studierenden...

- kennen verschiedene Techniken um einen kreativen Prozess zu initiieren und können diese gezielt einsetzen. K5
- kennen Techniken und Möglichkeiten um die Konzeption bestehend auf Analyse/Markt zu erstellen. K4
- können abschätzen, in welchen Bereichen durch Techniker/Fachpersonal bereits Expertenwissen in der Konzeption nötig ist. K4
- verstehen wie Inhalte mit sozialen Medien adäquat zu verbinden sind. K3
- verstehen wie eine Community aufgebaut werden kann. K2
- können die nötigen Schritte für eine Community-Pflege initiieren und begleiten. K3

Vorlesungen/Seminar

Einzelstudien/Eigenregie

Einzel-/Gruppenarbeiten

Gastvorlesungen

Beurteilungs-/Analysearbeiten

Projektarbeit

Dramaturgie/Narration

1./2. Semester

→ Verbunden mit Konzeption

132 Lektionen

Die Studierenden...

- verstehen es, eine Dramaturgie in einer Geschichte/Gestaltung zu planen. K3
- können eine Narration in der Gestaltung und Erzählung schlüssig erarbeiten. K5
- kennen verschiedene Arten Inhalte zu erzählen. K3

Vorlesungen/Seminar

Einzelstudien/Eigenregie

Einzel-/Gruppenarbeiten

Gastvorlesungen

Beurteilungs-/Analysearbeiten

Projektarbeit

Recherche

4./5. Semester

→ Verbunden mit Crossmedia

140 Lektionen

Die Studierenden...

- kennen Quellen, Werkzeuge und Techniken für die Recherche von Daten, Texten und Bilder. K3
- können selbstständig recherchieren und die vorliegende Datenlage bewerten. K3
- können eine umfassende Recherche für Informationsgrafik/Diagramm/Daten anstossen und begleiten. K3
- verstehen die Wichtigkeit von Quellennachweis und deren Überprüfbarkeit. K3

Vorlesungen/Seminar

Einzelstudien/Eigenregie

Einzel-/Gruppenarbeiten

Beurteilungs-/Analysearbeiten

Crossmedia

5. Semester

→ Verbunden mit Recherche

76 Lektionen

Die Studierenden...

- kennen Unterschiede zwischen Crossmedia/Multichannel/Multi Device. K4
- verstehen die fortschreitende Konvergenz der Medien und deren Auswirkung auf die eigene Arbeit. K4
- verstehen wie Daten medienneutrale aufbereitet und übergeben werden. K2
- kennen die einzelnen Medien/Kanäle und können deren Stärken gezielt einsetzen. K3
- verstehen Crossmedia-Ideen/Workflows und können ihr eigenes Handeln im Prozess einordnen. K3

Vorlesungen/Seminar

Einzelstudien/Eigenregie

Einzel-/Gruppenarbeiten

Gastvorlesungen

Beurteilungs-/Analysearbeiten

Projektarbeit

Programmschulung

Design (264 Lektionen)

Typografie und Design

1./2./3./4. Semester

→ Verbunden mit Leseführung

240 Lektionen

Die Studierenden...

- können die Grundlagen der Satztechnik bezogen auf digitale Medien anwenden, beurteilen und bewerten. K6
- können die typografische Zeichensetzung und mikrotypografischen Möglichkeiten korrekt einsetzen und auf digitalen Kanälen entsprechend anwenden. K5
- können Mengentext typografisch korrekt Aufbereiten und Formatieren. K3
- verstehen Möglichkeiten, Chancen und Grenzen von Schrift am Bildschirm. K4
- verstehen die technischen Gegebenheiten für Typografie/Schrift am Bildschirm. K4
- können mit mittels typografischer Gestaltung inhaltliche Strukturen unterstützen. K3
- können Schrift bezogen auf formale Qualitäten sowie auf ihre Anmutung untersuchen, beurteilen und projektbezogen auswählen sowie einsetzen. K6
- können Fonts auf Tauglichkeit am Screen beurteilen und bewerten. K6
- können Inhalte mittels Farbwahl/-einsatz differenziert unterstützen und strukturieren. K5

Vorlesungen/Seminar

Einzelstudien/Eigenregie

Einzel-/Gruppenarbeiten

Gastvorlesungen

Beurteilungs-/Analysearbeiten

Projektarbeit

Programmschulung

Branding/Corporate Design

5. Semester

24 Lektionen

Die Studierenden...

- verstehen die Grundlagen von Corporate Identity und Corporate Design, können ihr Arbeitsfeld entsprechend einordnen. K4
- können das Design eines Brandings für digitale Ausgabemedien mitentwickeln. K3
- können die Branding-Aspekte in der Interaktion gestalterisch durchdenken, planen und umsetzen. K4
- können Design mediengerecht adaptieren. K3
- können Visuelle Systeme dokumentieren (Living style guide). K4

Vorlesungen/Seminar

Einzelstudien/Eigenregie

Einzel-/Gruppenarbeiten

Beurteilungs-/Analysearbeiten

Leseführung

1./2. Semester

→ Verbunden mit Typografie und Design

120 Lektionen

Die Studierenden...

- verstehen den Unterschied zwischen informierendem Lesen und linearem Lesen sowie die typografischen Eigenheiten. K4
- können auf Lesebedürfnisse für Lernende und deren Anforderungen im Design eingehen. K3
- verstehen, wie die Leseführung in verschiedenen Ausgabegeräten zu gewährleisten ist. K4
- kennen die Freiheiten/Beschränkungen von einseitigen Inhalten (One-Pager). K3
- können Inhalte gestalterisch in linearer Form so positionieren, dass die Struktur/Hierarchie unterstützt wird (eBook/digitale Magazinform). K3
- verstehen die technischen Einschränkungen bei der Gestaltung von Newslettern und können damit gestalterisch umgehen. K3

Vorlesungen/Seminar

Einzelstudien/Eigenregie

Einzel-/Gruppenarbeiten

Beurteilungs-/Analysearbeiten

Projektarbeit

Programmschulung

Interaktion (384 Lektionen)

Prototyping/Storyboard

1. Semester

60 Lektionen

Die Studierenden...

- können erzählerische Abfolgen als visuellen Entwurf entwickeln. K3
- können mit einfachen Mitteln eine Interaktion visualisieren und entwickeln. K3
- können Prototypen für animierte Inhalte erstellen. K3
- können die zentralen digitalen Aspekte einer gestalterischen Idee mittels eines Prototyps vermitteln. K3

Vorlesungen/Seminar

Einzelstudien/Eigenregie

Einzel-/Gruppenarbeiten

Beurteilungs-/Analysearbeiten

Projektarbeit

Programmschulung

Interaction Design

2./3. Semester

→ Verbunden mit User Interface

152 Lektionen

Die Studierenden...

- verstehen welche Teile eines Konzeptes/Designs eine Interaktion erfordern und können dies umsetzen. K3
- können Mittel der Interaktion gezielt einsetzen um den Inhalt zu transportieren. K3
- können das Potential interaktiv nutzbarer Information einschätzen, umsetzen und benutzerfreundlich zugänglich machen. K3
- können mittels Interaktion verschiedene Inhaltstiefen zugänglich machen. K3
- kennen verschiedene Wege und Werkzeuge um grosse Datenmengen interaktiv zu erschliessen. K2

Vorlesungen/Seminar

Einzelstudien/Eigenregie

Einzel-/Gruppenarbeiten

Beurteilungs-/Analysearbeiten

Projektarbeit

Programmschulung

User Interface

2./3./5. Semester

→ Verbunden mit Interact. Design, User Exp./Usab., Interakt. Umfeld

228 Lektionen

Die Studierenden...

- können die Prioritäten und den Fokus des Interfaces richtig setzen. K4
- Können das Interface dem Ausgabegerät entsprechend adaptieren. K3
- verstehen gebräuchliche Interface-Elemente und das damit verbundene Verhalten. K4
- können ein Interface auf die Bedürfnisse für Menschen mit Beeinträchtigungen richtig anpassen (accessibility). K4
- können die Informationsarchitektur dem Inhalt entsprechend konzipieren. K3
- können Statusänderungen infolge von Aktion/Reaktion designen. K3
- kennen Möglichkeiten Interfaces mit Hardware zu ergänzen (Arduino, Internet of Things, etc.). K3

Vorlesungen/Seminar

Einzelstudien/Eigenregie

Einzel-/Gruppenarbeiten

Beurteilungs-/Analysearbeiten

Projektarbeit

Programmschulung

User Experience/Usability

5. Semester

→ Verbunden mit User Interface, Interaktives Umfeld

76 Lektionen

Die Studierenden...

- verstehen, wie sich Design reaktiv auf Benutzer anpassen kann. K4
- können benutzerseitige Erwartungen an ein Interface richtig einordnen und entsprechend darauf reagieren. K3
- können Wahrnehmung und Reaktion der Testbenutzer erfassen und im Arbeitsprozess angemessen darauf reagieren. K3
- können die Gebrauchstauglichkeit (usability) einer bestehenden Lösung analysieren, Schwachstellen aufzeigen und Verbesserungen erarbeiten. K6

Vorlesungen/Seminar

Einzelstudien/Eigenregie

Einzel-/Gruppenarbeiten

Gastvorlesungen

Beurteilungs-/Analysearbeiten

Projektarbeit

Programmschulung

Interaktives Umfeld

5. Semester

→ Verbunden mit User Interface, User Experience/Usability

76 Lektionen

Die Studierenden...

- kennen das Vokabular sowie die Terminologie des 3D Design, Motion und Ton/Sound-designs. K2
- können grundlegende Arbeiten im Bereich Bewegtbild sowie Audio selbstständig ausführen. K4
- können elementare Arbeiten im Bereich von 3D-Modellen ausführen. K5
- können benötigte Inhalte mittels Anforderungsprofil bei Dritten in Auftrag geben, beurteilen und die angelieferten Inhalte anschliessend in die eigene Arbeit integrieren. K6

Vorlesungen/Seminar

Einzelstudien/Eigenregie

Einzel-/Gruppenarbeiten

Gastvorlesungen

Beurteilungs-/Analysearbeiten

Projektarbeit

Programmschulung

Technologie (288 Lektionen)

Grundlagen und Code

1./2./3./4. Semester

→ Verbunden mit Typografie und Technik, Devices, Suchm./Statist.

192 Lektionen

Die Studierenden...

- können einfache interaktive Prototypen erstellen. K3
- verstehen die Grundlagen der Technologie (HTML, CSS, JavaScript) einer Website. K2
- kennen den Aufbau und die wichtigen Tags von HTML. K3
- können CSS-Definitionen schreiben und verstehen das Konzept der Selektoren. K3
- können einfache JavaScript-Tools (jQuery) einsetzen. K3
- verstehen die Anwendungsbereiche einer Datenbank und deren technische Funktion. K4
- verstehen die Grundlagen von generativer Gestaltung und haben diese angewendet (Gestaltung abstrahieren – Design generieren). K3
- verstehen die Grundlagen und Vorteile von Versionierung. K4
- kennen technische Systeme um Features, Fehler und Anforderungen zu dokumentieren (Documentation & Reporting). K4

Vorlesungen/Seminar
 Einzelstudien/Eigenregie
 Einzel-/Gruppenarbeiten
 Gastvorlesungen
 Beurteilungs-/Analysearbeiten
 Projektarbeit
 Programmschulung

Typografie und Technik

1./5./6. Semester

→ Verbunden mit Grundlagen und Code, Devices,

144 Lektionen

Die Studierenden...

- verstehen die technischen Mittel, mit denen Typografie und Layout im Web realisiert wird und können diese anwenden. K4
- verstehen die verschiedenen Grössen-Definitionen (CSS) mit denen Typografie relativ oder absolut definiert wird. K4
- verstehen die Technologie und Möglichkeiten von Webfonts und können diese projektbezogen einsetzen. K4
- verstehen die Technologien von digitalem Publizieren von Verlagsprodukten. K4
- kennen die technischen Möglichkeiten und Einschränkungen von eBooks. K2

Vorlesungen/Seminar
 Einzelstudien/Eigenregie
 Einzel-/Gruppenarbeiten
 Gastvorlesungen
 Beurteilungs-/Analysearbeiten
 Projektarbeit
 Programmschulung

Devices

1. Semester

→ Verbunden mit Grundlagen und Code, Typografie und Technik

48 Lektionen

Die Studierenden...

- kennen übliche Ausgabegeräte und deren spezifische technologische Eigenheiten. K4
- kennen die Unterschiede von verschiedenen Bildschirm-Technologien. K4
- kennen die Eigenheiten von verschiedenen Eingabemöglichkeiten (Maus, Tastatur, Finger, Stift, ...). K4
- verstehen den Zusammenhang zwischen effektiven Pixeln am Bildschirm, deren Grössenangaben im CSS (pixel ratio) und können diesen Sachverhalt in der Arbeit berücksichtigen. K4
- kennen Geräte und Software zur Anzeige von eBooks. K3

Vorlesungen/Seminar
 Einzelstudien/Eigenregie
 Einzel-/Gruppenarbeiten
 Gastvorlesungen
 Beurteilungs-/Analysearbeiten
 Projektarbeit
 Programmschulung

Suchmaschine und Statistiken

2. Semester

→ Verbunden mit Grundlagen und Code

48 Lektionen

Die Studierenden...

- verstehen die Funktionsweise von Ranking in Suchmaschinen und Sozialen Netzwerken. K2
- verstehen es, statistische Daten von Webseiten zu analysieren, diese zu interpretieren sowie Handlungen für die eigene Arbeit daraus abzuleiten. K5
- kennen Faktoren, die sich auf ein Ranking auswirken und können diese mit geeigneten Massnahmen beeinflussen. K4
- kennen verschiedene Anbieter und Werkzeuge für Statistiken. K2

Vorlesungen/Seminar

Einzelstudien/Eigenregie

Einzel-/Gruppenarbeiten

Gastvorlesungen

Beurteilungs-/Analysearbeiten

Projektarbeit

Programmschulung

Management und Controlling (144 Lektionen)

Agiles Arbeiten

1./2. Semester

→ Verbunden mit Ressourcenplanung

60 Lektionen

Die Studierenden...

- verstehen wie kontinuierliches Controlling funktioniert (continuous controlling). K2
- verstehen iterative Arbeitsschritte und können diese anwenden. K3
- können wesentliche Aspekte einer Abnahme gegenüber einem Techniker benennen und mit Tests überprüfen. K4
- können gezielte und präzise Rückmeldungen an Techniker formulieren (Testing & Reporting) K3
- kennen und verstehen unterschiedliche Methoden von Software- und Projekt-Entwicklung. K2
- verstehen agile Methoden für Design und Technik und können diese anwenden. K2
- verstehen wo ein Lastenheft und ein Pflichtenheft nötig ist und wo darauf verzichtet werden kann. K2
- verstehen was kontinuierliche Integration für die Technik und den Kunden sowie für das eigene Arbeiten bedeutet. K2

Vorlesungen/Seminar

Einzelstudien/Eigenregie

Einzel-/Gruppenarbeiten

Gastvorlesungen

Beurteilungs-/Analysearbeiten

Projektarbeit

Programmschulung

Ressourcenplanung

2./3./4. Semester

→ Verbunden mit Agiles Arbeiten, Kostenplanung,

104 Lektionen

Die Studierenden...

- kennen Strategien zur Projektorganisation und Projektsteuerung und setzen diese ein. K3
- sind Probleme und Chancen bei der Organisation und Planung eines Teams bewusst. K3
- verstehen Möglichkeiten und Grenzen von Teamgrößen und Projektlaufzeiten. K4
- können strategische und/oder notwendige Investitionen (Zeit/Geld) planen und für eigene Projekte einsetzen. K4
- kennen Probleme beim Abschätzen oder bei der Analyse von Arbeitsmengen und diese entsprechend planen. K5

Vorlesungen/Seminar

Einzelstudien/Eigenregie

Einzel-/Gruppenarbeiten

Gastvorlesungen

Beurteilungs-/Analysearbeiten

Programmschulung

Kostenplanung

4. Semester

→ Verbunden mit Ressourcenplanung, Präsentation/Argumentation

48 Lektionen

Die Studierenden...

- können die Platzkosten bezogen auf die eigene Geschäftstätigkeit berechnen. K3
- kennen die grundlegenden Faktoren für Kostenstellen, Kostenberechnung, Budgetierung sowie Angebot (Offerte). K2
- verstehen wie ein Angebot von Dritten angefordert, gelesen und verglichen wird. K4

Vorlesungen/Seminar

Einzelstudien/Eigenregie

Einzel-/Gruppenarbeiten

Beurteilungs-/Analysearbeiten

Präsentation/Argumentation

4./5. Semester

→ Verbunden mit Kostenplanung

56 Lektionen

Die Studierenden...

- können ein Argumentarium schriftlich und mündlich zu Design und Technik erarbeiten. K3
- können Inhalte für eine Präsentation selektieren. K3
- können Präsentation und Redeziel präzise bestimmen. K3
- können den Ablauf einer Präsentation planen, inhaltlich zusammenstellen sowie eine schlüssige Dramaturgie vorsehen. K3
- können die eigene Arbeit in Bezug auf Rhetorik und Argumentation schlüssig vertreten. K3
- können empfängerseitige Kritik und Störungen mittels Argumentation bewusst adressieren. K3
- können Inhalte technisch und visuell adäquat aufbereiten um diese kundengerecht zu präsentieren. K3

Vorlesungen/Seminar

Einzelstudien/Eigenregie

Einzel-/Gruppenarbeiten

Beurteilungs-/Analysearbeiten

Projektwochen (80 Lektionen)

Projektwoche 1

Schluss 1. Semester

40 Lektionen

Kontextwissen	– Medien-/Technologieggeschichte
Konzeption/Crossmedia	– Konzeption – Dramaturgie/Narration
Design	– Typografie und Design – Leseführung
Interaktion	– Prototyping/Storyboard
Technologie	– Grundlagen und Code – Typografie und Technik – Devices

Projektwoche 2

Schluss 2. Semester

40 Lektionen

Kontextwissen	– Copyright, Lizenzen und Recht – Marktumfeld/Marktanalyse
Konzeption/Crossmedia	– Dramaturgie/Narration
Design	– Typografie und Design – Leseführung
Interaktion	– Interaction Design – User Interface
Technologie	– Grundlagen und Code – Suchmaschine und Statistiken
Management und Controlling	– Agiles Arbeiten – Ressourcenplanung

Thesis (48 Lektionen)

Thesisarbeit/-begleitung

48 Lektionen

Diplomarbeit (120 Lektionen)

Diplomarbeit/-begleitung

120 Lektionen

Unterrichtslektionen

Unterricht	exklusiv Projektwochen/Thesis/Diplom	1672 Lektionen
-------------------	--------------------------------------	----------------

Projektwochen

Projektwoche 1	Schluss 1. Semester	40 Lektionen
-----------------------	---------------------	--------------

Projektwoche 2	Schluss 2. Semester	40 Lektionen
-----------------------	---------------------	--------------

Thesis

Thesisarbeit/-begleitung	48 Lektionen
---------------------------------	--------------

Diplomarbeit

Diplomarbeit/-begleitung	120 Lektionen
---------------------------------	---------------

Arbeiten/betriebliche Praxis

persönliche Praxis	1600 Lektionen
---------------------------	----------------

Total Lektionen; Unterrichtskontext/Praxis

Unterricht/Projektw./Thesis/Diplom/Praxis	3600 Lektionen
--	----------------
