

# ***Rahmenlehrplan Gestaltung und Kunst für Bildungsgänge der höheren Fachschulen***

**«bildende Kunst»  
«Kommunikationsdesign»  
«Produktdesign»**

*mit dem geschützten Titel:*

**«dipl. Gestalterin HF bildende Kunst»  
«dipl. Gestalter HF bildende Kunst»**

**«dipl. Gestalterin HF Kommunikationsdesign»  
«dipl. Gestalter HF Kommunikationsdesign»**

**«dipl. Gestalterin HF Produktdesign»  
«dipl. Gestalter HF Produktdesign»**

*Trägerschaft<sup>1</sup>:*

***swiss design schools***

***Direktorenkonferenz der Schulen für Gestaltung Schweiz***

***Conférence des directeurs des écoles d'arts appliqués Suisse***

***Conferenza dei direttori delle scuole d' arte applicata Svizzera***

*Genehmigt durch das BBT am 25.02.2010*

*Stand vom: 29.09.2017*

---

<sup>1</sup> Änderung vom 03.03.2015

## Rahmenlehrplan Gestaltung und Kunst

Produktdesign -design de produit- design di prodotto

Kommunikationsdesign -communication visuelle -design visivo

Bildende Kunst - arts visuels -arti figurative

Die Arbeit wurde uns dank Kofinanzierung durch das Bundesamt für Berufsbildung und Technologie ermöglicht.

Die deutsche Version des Rahmenlehrplans ist die Originalversion. Schweizerische Direktorenkonferenz der Schulen für Gestaltung SDSfG  
[www.swissartschools.ch](http://www.swissartschools.ch)

**Kontaktperson:**

Dorothea Flury, Vertreterin der Arbeitsgruppe

Schule für Gestaltung Basel

Vogelsangstrasse 15

4005 Basel

Tel. 061 695 67 70

E mail [dorothea.flury@bs.ch](mailto:dorothea.flury@bs.ch)

Arbeitsgruppe: Michel Berney, Marc Pfister, Roberto Borioli, Sandi Paucic, Dorothea Flury, Oliver Tschirky.

Weitere Mitglieder von verschiedenen OdA

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	5
1.1	Trägerschaft	5
1.2	Zweck des Rahmenlehrplans	5
1.3	Fachrichtung und Vertiefungsrichtung	5
1.4	Grundlagen	10
1.5	Erläuterungen zum Berufsprofil und den zu erreichenden Kompetenzen	10
<b>2</b>	<b>Positionierung</b>	13
2.1	Zugangsmöglichkeiten	13
2.2	Anschlussmöglichkeiten	13
2.3	Titel des Berufes	14
<b>3</b>	<b>Berufsprofil und die zu erreichenden Kompetenzen</b>	14
3.1	Arbeitsfeld und Kontext des gesamten Bereichs Gestaltung und Kunst	14
3.2	Arbeitsfeld und Konten der drei Fachrichtungen	16
3.2.1	Fachrichtung Produktdesign	17
3.2.2	Fachrichtung Kommunikationsdesign	18
3.2.3	Fachrichtung Bildende Kunst	18
3.3	Arbeitsprozesse und die zu erreichenden Kompetenzen im Überblick	20
3.4	Arbeitsprozesse und die zu erreichenden Kompetenzen	20
<b>4</b>	<b>Zulassungsbedingungen</b>	29
<b>5</b>	<b>Bildungsorganisation</b>	30
5.1	Dauer	30
5.2	Anrechenbarkeit	30
5.3	Bildungsteile	30
5.4	Bildungsbereiche und ihre zeitlichen Anteil	31
5.5	Koordination von schulischen und praktischen Bildungsteilen	31
<b>6</b>	<b>Qualifikationsverfahren</b>	32
6.1	Promotion	32
6.2	Diplomprüfung	32
<b>7</b>	<b>Schlussbestimmungen</b>	35
7.1	Inkrafttreten	35
7.2	Überprüfung	35
<b>8</b>	<b>Anhang</b>	37
<b>9</b>	<b>Änderung zum Rahmenlehrplan - Erlass</b>	44

# 1

## Einleitung

### 1.1

#### Trägerschaft

Der Träger des vorliegenden Rahmenlehrplans ist die swiss design schools, Direktorenkonferenz der Schulen für Gestaltung Schweiz<sup>2</sup>. In Zusammenarbeit mit verschiedenen Organisationen der Arbeitswelt, Verbänden und Arbeitgebern entwickelte und erliess die Direktorenkonferenz diesen Rahmenlehrplan. Die Aufgaben der Trägerschaft sind vertraglich zwischen der Direktorenkonferenz und den einzelnen Organisationen der Arbeitswelt, Verbänden und Arbeitgebern geregelt.

### 1.2

#### Zweck des Rahmenlehrplans

Der vorliegende Rahmenlehrplan beschreibt die im Bildungsgang zu erreichenden Kompetenzen der dipl. Gestalterin HF / des dipl. Gestalters HF. Der Rahmenlehrplan dient der Erfüllung des Bildungsauftrages, wie er in der MiVo HF formuliert ist, und der gesamtschweizerischen Entwicklung der Qualität in der Berufsbildung.

### 1.3

#### Fachrichtung und Vertiefungsrichtung

Es besteht ein grosses Interesse, einen einheitlichen Rahmenlehrplan für den gesamten Bereich Gestaltung und Kunst zu formulieren. Dieser Rahmenlehrplan positioniert einerseits den Titel dipl. Gestalterin HF / dipl. Gestalter HF eindeutig national und international. Andererseits erlaubt er eine einfache und klare Nomenklatur.

Im vorliegenden Rahmenlehrplan ist das Berufsprofil für den gesamten Bereich Gestaltung und Kunst beschrieben. Es dient als einheitlicher Rahmen. Zudem werden drei Fachrichtungen unterschieden (siehe Abbildung 1):

- Fachrichtung Produktdesign
- Fachrichtung Kommunikationsdesign
- Fachrichtung Bildende Kunst

Für jede Fachrichtung wird im Rahmenlehrplan das Arbeitsfeld und der Kontext präzisiert und auf Unterschiede zu den anderen Fachrichtungen hingewiesen.

Während sich Arbeitsfeld und Kontext je nach Fachrichtung unterscheiden, sind die gestalterischen Arbeitsprozesse und Kompetenzen vergleichbar. Sie werden deshalb für den gesamten Bereich Gestaltung und Kunst beschrieben.

---

<sup>2</sup> Änderung vom 03.03.2015

Bereich Gestaltung und Kunst			
Fachrichtungen	Produktdesign	Kommunikationsdesign	Bildende Kunst
Vertiefungsrichtungen	Industrial Design Keramik Modedesign Produktdesign Schmuck Textildesign Uhrendesign	Animation / Computer Animation / Motion Design Film Fotografie Interaction Design / Interactive Media Design Schrift und Typografie Visual Merchandising Design Visuelle Gestaltung Webdesign	Bildende Kunst

Abbildung 1: Bildungssystematik Gestaltung und Kunst HF<sup>3</sup>

Je nach Fachrichtung sind weitere Vertiefungen möglich, die bei Revisionen des RLP integriert werden. Die Vertiefungsrichtungen sind nicht Gegenstand des Rahmenlehrplans.

Im Rahmen der Anerkennungsverfahren wählen die Schulen eine Fachrichtung und eine Vertiefungsrichtung. Nur die Fachrichtung ist gesetzlich geschützt. Die Vertiefungsrichtung führt zu einem Titelnzusatz, der für die Erkennung auf dem Arbeitsmarkt von Bedeutung ist. Die Schulen beschreiben in ihrem Lehrplan das Berufsprofil der Vertiefungsrichtung, um Transparenz zu gewährleisten

### Vertiefungsrichtungen in der Fachrichtung Produktdesign

#### *Industrial Design*

Die Vertiefungsrichtung Industrial Design befasst sich mit Methoden und Werkzeugen des Designs in Bezug auf aktuelle gesellschaftliche Herausforderungen. Dabei sind die Bedeutung des adäquat gestalteten Produkts, der bewusste Einsatz von Ressourcen, Ergonomie und die Gebrauchstauglichkeit von Produkten zentral. Industrial-Designer/innen arbeiten im Spannungsfeld von Technik, Ökonomie und Gesellschaft, sie setzen Trends in Alltag, Freizeit und Arbeitsleben. Ziel ist, für Produkte, Nutzen und Systeme ästhetisch und funktional überzeugende Lösungen zu finden. Die gestalterische Auseinandersetzung findet auch für nicht immaterielle Angebote wie z.B. Konzepte für den Dienstleistungssektor statt. Die Veranschaulichung der Prozesse und die Umsetzung basieren auf dem Entwerfen, der Anwendung digitaler Techniken zur Visualisierung und der Modellbildung.

#### *Keramik*

Die Vertiefungsrichtung befasst sich mit der historischen, wissenschaftlichen und

<sup>3</sup> Änderung vom 03.03.2015, inkl. Beschreibungen der Vertiefungsrichtungen.

methodischen Entwicklung von Keramik. Technologische Kompetenzen werden erweitert und neue Formgebungs-, Oberflächengestaltungs- und Brenntechniken erforscht. Professionelle Arbeitsweise, hohe Sachkenntnis, marktorientiertes Denken und Wissen über die Standards in der Ausstattung der Werkstätten bilden Voraussetzungen. Organisatorische und ökologische Aspekte begleiten den Arbeitsprozess. Der Studiengang fördert durch die Auseinandersetzung mit der Entwicklung von Kunstformen im Experimentieren die individuelle künstlerische Ausdruckskraft.

### *Modedesign*

Die Studierenden der Vertiefungsrichtung verstehen sich als Entwickler/-innen von Bekleidung. Sie erwerben eine vertiefte fachliche Ausbildung im gestalterischen Bereich. Wesentliche Elemente bilden dabei die Entwicklung marktgerechter Sortimente, umfassende Kenntnisse der Modetrends, das Aufspüren innovativer Themen und deren produkt- und marktgerechte Umsetzung. In Bezug auf den globalisierten Beschaffungs-Markt ist die Sicherung der Qualitätsstandards sehr wichtig. Fundierte praxisorientierte Fähigkeiten im Bereich Bekleidung werden vorausgesetzt, um sich in gestalterischer als auch in technischer Hinsicht erfolgreich zu positionieren.

### *Produktdesign*

Die Vertiefungsrichtung Produktdesign befasst sich mit der Materialität und ihren gestalterischen Möglichkeiten. Ausgehend vom Material wird die Formgebung für bestimmte Produkte unter Anwendung unterschiedlicher Techniken entwickelt. Unabhängig von Funktionalität und Zweckbezogenheit werden Materialexperimente durchgeführt. Die neuen Gestaltungsformen und -techniken dienen der Formgebung von Produkten mit Verwendungszweck oder der Objektgestaltung. Voraussetzung bildet die vertiefte Auseinandersetzung mit der historischen Bedeutung der Verwendung der Materialien, der technischen Verarbeitungsmöglichkeiten und der gestalterischen Ausdrucksfähigkeit. Ziel ist die experimentelle Erweiterung der kunstvollen Verarbeitung von Materialien.

### *Schmuck*

Die Vertiefungsrichtung hat zum Ziel, Gestaltung und Technik im Schmuck miteinander zu verbinden. Schwerpunkt der Ausbildung bildet die Hinführung zur individuellen Schmuckgestaltung. Die Auseinandersetzung mit der Formgebung, dem Design findet in enger Verzahnung mit der technischen Umsetzung zur Geräte- und Schmuckherstellung statt. Gestalterische Entwicklungen des traditionellen und zeitgenössischen Schmuckdesigns werden im kunsthistorischen Kontext behandelt. Goldschmiedetechniken werden erprobt und bis zur kunstvollen Verarbeitung vollendet. Gemmologie nimmt im Schmuckdesign eine zentrale Rolle ein und bildet einen wichtigen Bestandteil im Bildungsgang. Die umfassende gestalterische, technische und theoretische Ausbildung ermöglicht hervorragende Kompetenzen für die künstlerische Schmuckherstellung.

### *Textildesign*

Die Vertiefungsrichtung fördert Kompetenzen in Farb- und Entwurfsgestaltung und führt in Herstellungs-Technologien, Trendrecherche und Produktentwicklung ein. Vermittelt werden umfassende Kenntnisse in textilen Techniken, Entwurfsmethoden sowie Farb- und Formenlehre. Die Studierenden entwickeln eine offene kritische Haltung, eine eigene gestalterische Umsetzungssprache sowie einen Sinn fürs Machbare. Im Spannungsfeld zwischen Kreativität und Kommerzialität, zwischen Innovation und industriellen Anforderungen erwarten Absolventinnen und Absolventen des Bildungsgangs vielfältige Tätigkeiten im Bereich Textildesign.

### *Uhrendesign*

Die Vertiefungsrichtung Uhrendesign richtet das Augenmerk auf den gesamten Qualitätsanspruch der Zeitmessung: Die Uhr in ihrer Form als Accessoire für die Bekleidung oder als Objekt im Raum; das Design und die Materialien der zum Uhrenmodell gehörenden Einzelteile in Verbindung mit höchsten Ansprüchen an Mechanik und Technologie. Im Bildungsgang werden Konzepte von der Skizze zum Schema, von der Farbzeichnung zur digitalen 2- und 3-dimensionalen Animation entwickelt und vorgestellt. Unter dem Aspekt der Vollendung von Form, Material, Funktionalität und Realisierbarkeit werden daraus 3D-Prototypen angefertigt. Die Erfüllung dieses Anspruchs erfordert ausgezeichnete künstlerische, technische und konzeptionelle Kompetenzen

### **Vertiefungsrichtungen in der Fachrichtung Kommunikationsdesign**

#### *Animation / Computer Animation / Motion Design*

Kurzfilme, Werbespots, Spezialeffekte, Videoproduktionen bilden nur einen Teil der Welt der digitalen Animation, welche sich immer in noch nicht bekannte Dimensionen weiterentwickelt. Elementar wichtiges Werkzeug für Produktion und Realisation von Motion Design und Animationsfilmen ist das Skript, auf dem die wichtigsten Entscheidungen basieren. Mit einem Skript von hoher Qualität und von einem professionellen Team umgesetzt, kann Motion Design den Anspruch des Kunstfilms erfüllen. Computer Animation hat aber auch Kommerzialisierung zum Ziel. Das Tätigkeitsfeld umfasst Multimedia-Produktionen im Bereich Kommunikationsdesign. Produktion und Finanzierung, Online-Publishing, Management und die Betreuung von Computer-Animation-Projekten, technische und gestalterische Realisation von Multimedia- und Video-Produktionen ist eine Auswahl der Themenschwerpunkte, welche im Bildungsgang behandelt werden und Kreativität, technisches Verständnis und konzeptionellen Fähigkeiten voraussetzen.

#### *Film*

Filme erzählen Geschichten. Filmemacher/-innen visualisieren Themen, die uns als Menschen berühren, lassen. Bilder und Dialoge entstehen und bauen für den Zuschauer atmosphärische Stimmungen auf. Ob Regisseur/-in, Drehbuchautor/-in, Kameramann/-frau oder Cutter/-in, hoher Sachverstand, technisches Know-how, Projekt-Management-Kompetenzen und individuelle filmische Ausdrucksweise sind unerlässlich. Von der Idee bis zum Verleih werden im Bildungsgang der hohe Anspruch an Eigenverantwortung und die Organisationsprozesse gefördert. Die vertiefte Auseinandersetzung mit der Film- und Fernsehwelt ist Voraussetzung, um die eigene filmische Ausdrucksfähigkeit zu definieren: Spielfilm, Dokumentarfilm, Kurzfilm, Werbe-, Video- oder Musik-Clip. Die Prozessschritte Drehbuch, Kamera, Postproduktion, Produktion und Regie müssen auf hohem Niveau erfüllt werden.

#### *Fotografie*

Im Zentrum des Studiengangs stehen die gestalterische Auseinandersetzung und die Ausbildung einer individuellen Bildsprache. Künstlerische und angewandte Herangehensweisen und Themen beeinflussen sich wechselseitig. Die Studierenden beherrschen digitale und analoge Produktionsverfahren. Ihre Kompetenzen reichen von der Konzeption und Umsetzung von Projekten sowie Aufträgen bis zum durchdachten Einsatz von Bildern in verschiedensten Kontexten. Die Neugier am Experiment und die Auseinandersetzung mit Bildern bilden die Grundlage einer eigenständigen fotografischen Vision. Im Spannungsfeld von stehendem und bewegtem Bild entwickeln die Studierenden ihren Zugang zum sich schnell wandelnden Medium Fotografie. Sie bewegen sich ge-



konnt in einem Berufsfeld, in dem sich mediale Grenzen zusehends auflösen. Der Studiengang vermittelt nebst praktischen Fähigkeiten fachspezifisches Theoriewissen und sensibilisiert im Rahmen von Veranstaltungen für kulturelle und ästhetische Fragen.

### *Interaction Design / Interactive Media Design*

Interaction/Interactive Media Designer/-innen entwickeln und gestalten interaktive Systeme, Anwendungen und Räume mit interaktiven Medien hinsichtlich einer praktischen Anwendung im Bereich der Kommunikationsberufe. Sie berücksichtigen dabei die Wünsche, Anforderungen und Erwartungen der Benutzer von der Internetseite bis zur mobilen Applikation, vom Computerspiel bis zur Gestaltung interaktiver Räume. Interaction/Interactive Media Designer/-innen entwerfen haptische, und audiovisuelle Systeme (mit Bild, Sound, Video, Animation, Schrift, Text), die es Benutzern ermöglichen, intuitiv mit den Anwendungen umzugehen. Sie überblicken und konzipieren die vielfältigen Kommunikationsprozesse, die sich zwischen Menschen und Computern abspielen und die aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken sind. Sie verbinden ergonomisches Denken in Bezug auf das physische Produkt, um Technologie und Funktion zu erzielen. Interaction/Interactive Design ist medienübergreifend und vereint eine Vielzahl von unterschiedlichen Medien in sich.

### *Schrift & Typografie*

Die Gestaltung von Schrift und die Gestaltung mit Schrift spielt eine bedeutende Rolle im Bereich Kommunikations-design. Die Vertiefungsrichtung Schrift & Typografie befähigt zur Ausübung von schriftgestalterischen Aufgaben und schafft solide Entwurfs-, Umsetzungs- und Finalisierungsfähigkeiten, die in verschiedenen Bereichen und Tätigkeitsfeldern wie Werbung, Visuelle Kommunikation, Signaletik, Medien, etc. zur Anwendung gelangen. Gestalterische Entwicklungen mit Einflüssen aus den Bereichen Kunst und Design, neue Produktionsbedingungen, -technologien sowie -materialien prägen das Arbeitsumfeld und den Berufsalltag im Bereich Schrift und Typografie. Die Arbeiten weisen eine hohe Komplexität an gestalterischen, wirtschaftlichen und ökologischen Fragestellungen auf. Von den Studierenden wird eine hohe Affinität zur geschriebenen Sprache und zum Handwerk vorausgesetzt, denn Typografie verlangt medienübergreifende Lösungen.

### *Visual Merchandising Design*

Ziel des Visual Merchandisings ist, Produkte und Unternehmen optisch verkaufsfördernd zu inszenieren. Das Zusammenspiel von Verkaufsumgebung, Warenpräsentation und Marketing, abgestimmt auf die Firmenphilosophie, ist im Handel die Basis zum Verkaufserfolg. Der Bildungsgang bereitet auf eine Führungsposition oder eine selbstständige Tätigkeit im Bereich Visual Merchandising vor. Unternehmensphilosophien visuell umsetzen, Konzepte für Sortimente gestalten und für Warenpräsentationen Visual Merchandising-Massnahmen definieren, bilden Inhalte in der markt- und praxisorientierten Auseinandersetzung. Aufgabenstellung aus der Praxis – von der Konzepterstellung bis hin zur Präsentation – bilden kreative und wirtschaftliche Herausforderungen mit direktem Realitätsbezug.

### *Visuelle Gestaltung*

Visuelle Gestaltung übersetzt vielschichtige Inhalte in visuelle Botschaften. Bildfindung und visuelle Vermittlung stehen im Zentrum. Um die kommunikativen Absichten von Auftraggeber/innen differenziert, verantwortungs-bewusst und eigenständig zu visualisieren, stehen Visuelle Gestalter/-innen im Dialog mit dem kulturellen und gesellschaftlichen Umfeld, mit aktuellen Technologien und unterschiedlichsten berufsspezifischen Fachleuten. Fundierte Entwurfstechniken, Experimentierfreude und breite Fachkenntnisse sind die Grundlagen für eine bewusste, gestalterische Sprache. Der Studiengang Visuelle Gestaltung HF setzt den Schwerpunkt auf Konzeption und gestalterische Prozesse bis hin zur Präsentation. Er verbindet Praxisnähe mit einer reflektierenden Sicht-

weise.

### *Webdesign*

Webdesigner/innen spezialisieren sich auf digitale Infografiken im Bereich der visuellen Kommunikation und analysieren sowie erarbeiten die Struktur und das Design von Websites, Apps, etc. Sie verbinden Netzwerk- und Content-Spezialisierung, Werbung, Handel und Vertrieb sowie Verlage miteinander. Multimedia-Produktionen in den Bereichen Kommunikation gehören zu den zentralen Aufgaben, die sich aus den Tätigkeitsfeldern Grafik-Design, Produktion und Online-Publishing, Video- bzw. Multimedia-Produktion und dem Webdesign von der Bereitstellung (Klassifikation, Hierarchie, Indexierung, Katalogisierung, etc.) und Aktualisierung der Inhalte bis zum Management von Websites zusammensetzen. Webdesign ist medienübergreifend und verlangt eine stetige Auseinandersetzung mit technologischen und kulturellen Entwicklungen, sowie den Tendenzen im Bereich von Design. Erwartet wird lösungsorientiertes Denken für komplexe Problemstellungen.

## **Vertiefungsrichtung in der Fachrichtung Bildende Kunst**

### *Bildende Kunst*

Studierende dieses Studiengangs entwickeln eine eigenständige künstlerische Sprache unter Einsatz der entsprechenden konzeptionellen und technischen Kompetenzen. Das selbstständige Realisieren von künstlerischen Werken und Projekten bildet den zentralen Bildungsinhalt. Die ausgebildeten Künstlerinnen und Künstler arbeiten als Autor/-innen, planen Projekte und entwickeln Kunstwerke selbst und/oder im Team. Sie realisieren Zeichnungen, Texte, Gemälde, Fotos, Videos, Sounds, Objekte, Skulpturen, Installationen, Performances, Mixed Media-Arbeiten, digitale Erzeugnisse u.v.m. Das Eingebunden Sein in den Kunstbetrieb und die Kooperation u.a. mit Künstler/-innen, Kurator/-innen, Kritiker/-innen, Ausstellungsorten, ausführungsbezogenen Unternehmen, Medien und Förderinstanzen ist für die Positionierung der eigenen künstlerischen Praxis unerlässlich.

## **1.4**

### **Grundlagen**

- Bundesgesetz über die Berufsbildung (Berufsbildungsgesetz, BBG) vom 13. Dezember 2002.
- Verordnung über die Berufsbildung (Berufsbildungsverordnung, BBV) vom 19. November 2003.
- Verordnung des EVD vom 11. März 2005 über Mindestvorschriften für die Anerkennung von Bildungsgängen und Nachdiplomstudien der höheren Fachschulen (MiVo-HF).
- Leitfaden des BBT zur Erstellung von Rahmenlehrplänen für Bildungsgänge an höheren Fachschulen.

## **1.5**

### **Erläuterungen zum Berufsprofil und den zu erreichenden Kompetenzen**

Dem vorliegenden Berufsprofil liegt der in Abbildung 2 dargestellte Aufbau zu Grunde.

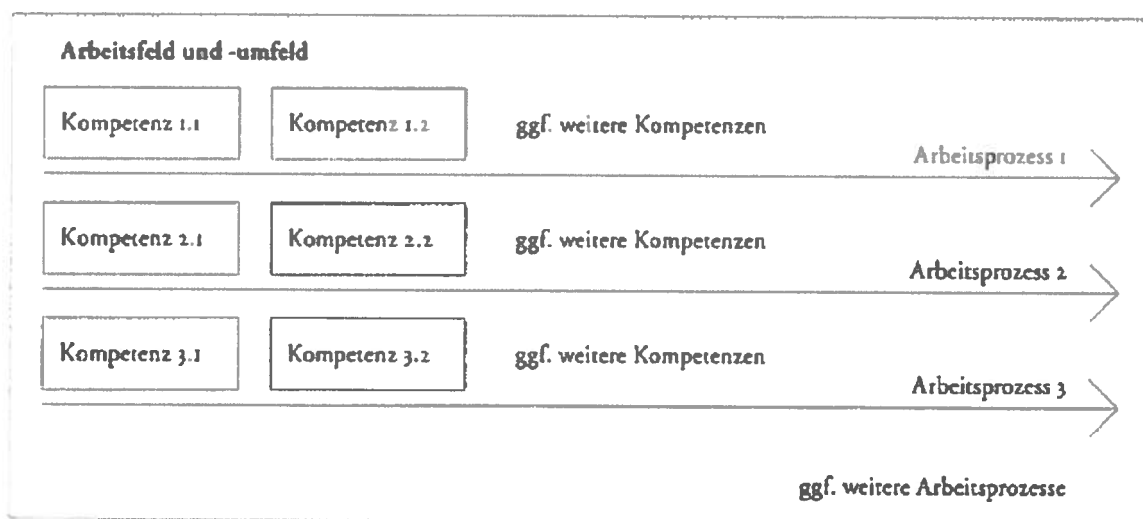


Abbildung 2: Aufbau Berufsprofil, Quelle: BfB Büro für Bildungsfragen AG

#### Arbeitsfeld und Kontext

Es werden die zentralen Aufgaben und Tätigkeiten, Akteure und der Arbeitskontext (z.B. Positionierung in der Berufswelt und in Organisationen) beschrieben. Zudem werden, sofern sinnvoll, Entwicklungsperspektiven und Rahmenbedingungen aufgezeigt.

#### Arbeitsprozesse

Die Arbeitsprozesse gliedern das Arbeitsfeld. Ganz allgemein versteht man unter Prozess einen Vorgang oder Verlauf. Arbeitsprozesse sind Vorgänge, die der Erfüllung vorgegebener Aufgaben und der Zielerreichung dienen. Sie haben einen Auslöser (z.B. eine typische Problemstellung), und sie sind auf ein Ergebnis/einen Nutzen ausgerichtet. Die Arbeitsprozesse zeigen demnach die zentralen Wirkungen des beruflichen Handelns auf. Die Bewältigung der Arbeitsprozesse erfordert spezifische Kompetenzen, die in der Ausbildung vermittelt werden.

#### Zu erreichende Kompetenzen

Unter Kompetenz verstehen wir in Anlehnung an die Terminologie des Kopenhagen-Prozesses die im Rahmen einer Bildungsmaßnahme oder anderswo erworbene Fähigkeit einer Person, ihre Ressourcen zu organisieren und zu nutzen, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Wer kompetent ist, ist in der Lage, Arbeitssituationen erfolgreich zu bewältigen.

#### Unter Ressourcen verstehen wir

- Kognitive Fähigkeiten, die den Gebrauch von Wissen, Theorien und Konzepten einschliessen, aber auch implizites Wissen (tacit knowledge), das durch Erfahrung gewonnen wird
- Fertigkeiten, Know-how, die zur Ausbildung einer konkreten Tätigkeit erforderlich sind, inklusive der Fähigkeit zur Beziehungsaufnahme in beruflichen Situationen (soziale Kompetenz)
- Einstellungen, Haltungen und Werte

Die Kompetenzen in diesem Rahmenlehrplan sind einheitlich wie folgt aufgebaut:

- Titel der Kompetenz
- Allgemeine Beschreibung der Kompetenz unter Angabe des Ziels und mit Hinweisen auf die eingesetzten Mittel und benötigten Ressourcen
- Beschreibung des kompetenten Handelns in Form eines vollständigen Handlungszyklus' (IPRE)

Der vollständige Handlungszyklus (IPRE) ist in vier Schritte unterteilt, die das erfolgreiche Bewältigen einer Arbeitssituation aufzeigen (siehe Abbildung 3):

*1. Sich informieren*

Hier geht es um die Informationsaufnahme, um in Berücksichtigung der Rahmenbedingungen eine Aufgabe zu erfüllen.

*2. Planung / Entscheidung*

Auf Basis der gesammelten Informationen wird das weitere Vorgehen geplant oder eine Entscheidung gefällt. Es geht hier um die Handlungsvorbereitung und Entscheidung für beispielsweise eine Variante, den entsprechenden Handlungszeitpunkt, etc.

*3. Realisieren*

Hier geht es um die Umsetzung der geplanten Handlung, respektive die Ausführung eines Verhaltens/einer Handlung.

*4. Evaluieren*

Als letzter Schritt wird die Wirkung der ausgeführten Handlung überprüft, und die Handlung in gegebenem Fall korrigiert. Das Evaluieren fällt mit dem ersten Schritt des Handlungszyklus (sich informieren) zusammen, da – um eine neue Handlung einzuleiten – hier erneut Informationen gesammelt werden und der Handlungszyklus bei Korrekturbedarf wieder von vorne beginnt.

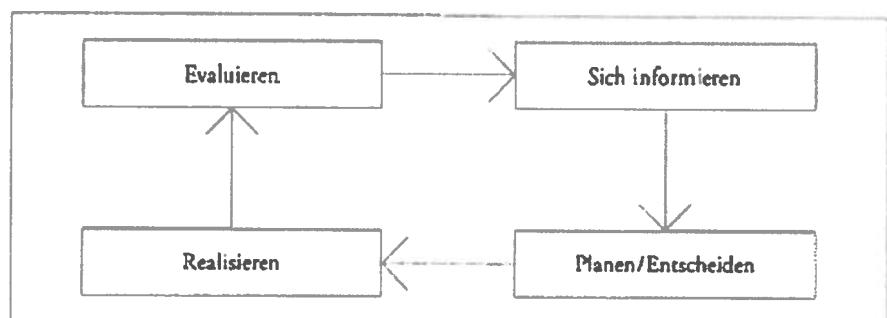


Abbildung 3: Vier Schritte des vollständigen Handlungszyklus, Quelle: BJB

*Anforderungsniveau*

Das Anforderungsniveau zeigt auf:

- wie gross der Grad der Selbständigkeit ist
- welche Verantwortung die Absolvent/innen tragen
- wie gross die Tragweite der Entscheidungen ist
- ob und welche personelle Führungsverantwortung die Absolvent/innen haben
- ob und wie häufig mit anderen Bereichen koordiniert werden muss
- ob und wie gross die Unsicherheit der Ausgangslage ist, aufgrund welcher Handlungspläne entworfen werden
- ob und wie häufig aufgrund der Dynamik Neueinschätzungen erforderlich sind und das geplante Vorgehen angepasst werden muss usw.

Das Anforderungsniveau drückt sich sprachlich in der Beschreibung des Arbeitsfeldes und Kontexts, der Arbeitsprozesse und insbesondere auch bei der Beschreibung der Kompetenzen aus.

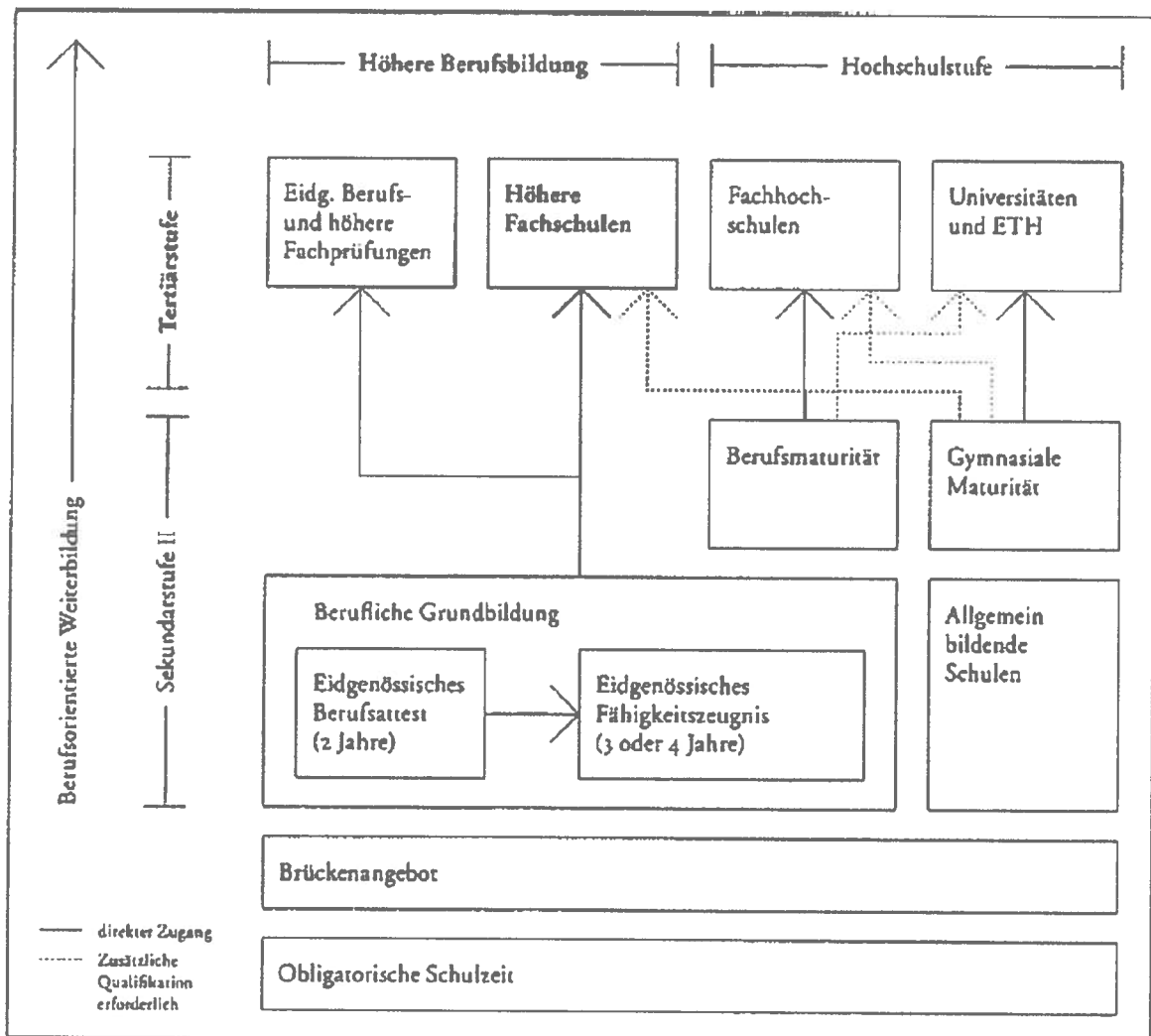


Abbildung 4: Höhere Fachschulen in der Schweizer Bildungssystematik, Quelle: Arbeitsgruppe SDSJG, in Anlehnung an die Bildungssystematik des BBT

Die Ausbildung zur dipl. Gestalterin HF/zum dipl. Gestalter HF im nicht-hochschulischen Tertiärbereich (Höhere Berufsbildung = Tertiär B) der Schweizer Bildungssystematik angesiedelt.

## 2.1

### Zugangsmöglichkeiten

Die Ausbildung zur dipl. Gestalterin HF/zum dipl. Gestalter HF baut auf einem Abschluss auf Sekundarstufe II auf (vgl. Abbildung 4 sowie Kapitel 4).

## 2.2

### Anschlussmöglichkeiten

Die Anschlussmöglichkeiten sind von den Abnehmerschulen zu regeln.

## 2.3

### Titel des Berufes

Der erfolgreiche Abschluss des Bildungsganges nach vorliegendem Rahmenlehrplan führt zum Titel:

**dipl. Gestalterin HF / dipl. Gestalter HF**

**Designer diplômée ES / Designer diplômé ES**

**Designer dipl. SSS / Designer dipl. SSS**

Als englische Übersetzung des Titels wird empfohlen:

**Designer with College of PET Degree**

### Fachrichtungen

Der Titel muss mit der Bezeichnung einer der folgenden Fachrichtungen ergänzt werden:

<b>Fachrichtung</b>	<b>Orientation</b>	<b>Specializzazioni</b>	<b>Field of Study</b>
1. Produktdesign 2. Kommunikationsdesign 3. Bildende Kunst	1. design de produit 2. communication visuelle 3. arts visuels	1. design di prodotto 2. design visivo 3. arti figurative	1. product design 2. visual design 3. fine arts

*Tabelle 1: Bezeichnung der Fachrichtung*

Die Fachrichtung wird im Rahmen des Anerkennungsverfahrens der Schule festgelegt. Sie ist gesetzlich geschützt.

### Vertiefungsrichtungen

Die Vertiefungsrichtung, welche die Schule im Rahmen des Anerkennungsverfahrens festlegen kann, wird in einem dem Diplom beigelegten Notenausweis aufgeführt. Sie ist gesetzlich nicht geschützt.

## 3

### Berufsprofil und die zu erreichenden Kompetenzen

Im Folgenden ist das Berufsprofil beschrieben. Während in Kapitel 3.1 das Arbeitsfeld und der Kontext für den gesamten Bereich Gestaltung und Kunst beschrieben und die Gemeinsamkeiten der drei Fachrichtungen hervorgehoben werden, wird in Kapitel 3.2 auf Spezialitäten und Unterschiede der Fachrichtungen hingewiesen.

### 3.1

#### Arbeitsfeld und Kontext des gesamten Bereichs Gestaltung und Kunst

Die dipl. Gestalterin HF/der dipl. Gestalter HF bringt die durch ein Auftragsverhältnis vorgegebenen Inhalte in eine durch visuelle und ästhetische Kriterien bestimmte Produktform. Sie/er kann auch als eigeninitiative/r Autor/in den Inhalt und die Form von Produkten realisieren. Die Produkte, die sie/er entwickelt, entsprechen Kriterien von Ästhetik, Visueller Kommunikation, Funktionalität und Materialgerechtigkeit. Gleichzeitig berücksichtigen die Produkte Kunden- bzw. Marktbedürfnisse und sind zeitgemäss.

Die dipl. Gestalterin HF / der dipl. Gestalter HF arbeitet

- als Fachperson in einem Betrieb (Firma/Industriebetrieb/Institution), in welchem Produkte hergestellt oder Konzepte erarbeitet werden (z.B. in einer Design-, Corporate Identity-/Corporate Design- oder Werbeabteilung)
- als Fachperson in einer Agentur (Dienstleistungsunternehmen/ Kultureller Institution), welche gestalterische Dienstleistungen für Kunden erbringt
- selbständig im Auftrag von Kunden (Betriebe, öffentliche Gremien oder Privatpersonen)
- als eigeninitiative/r Autor/in von Arbeiten (z.B. Künstler/innen, Autorengrafiker/innen, Produktdesigner/innen)

Sie/er gestaltet selbständig und eigenverantwortlich marktfähige Produkte im Rahmen von Projekten. Dabei arbeitet sie/er häufig in intra- und interprofessionellen Projektgruppen.

Der gestalterische Prozess hat verschiedene Bearbeitungsstufen, die je nach Aufgabenstellung ganz oder teilweise umzusetzen sind: das Konzept, die Realisierung des Produkts als Prototyp, Vorlage oder Unikat sowie die Serienproduktion oder Umsetzung des Produkts.

Ausgehend von einer eigenen Idee oder der Idee bzw. Anforderungsbeschreibung eines Kunden klärt die dipl. Gestalterin HF/der dipl. Gestalter HF den Auftrag oder die Aufgabenstellung. Sie/ er plant und kalkuliert das Projekt unter der Berücksichtigung finanzieller, organisatorischer und ökologischer Rahmenbedingungen. Sie/er verhandelt mit dem Kunden.

Nach Recherchen und Analysen entwickelt die dipl. Gestalterin HF/der dipl. Gestalter HF Entwürfe und innovative und kreative sowie ganzheitliche und nachhaltige Konzepte, die je nach Aufgabenstellung von hoher Komplexität sein können. Dem Gestaltungsprozess liegt die Kompetenz zugrunde, zunächst durch kreative Methoden gezielt eine Vielzahl freier Assoziationen und unstrukturierter Einfälle in spontanem, spielerischem Gedankenfluss zu entwickeln. Diese werden mittels logischer Reflexion systematisch zu umsetzungsfähigen Ideen gefiltert und konkretisiert. Auf Basis ausgewählter Ideen formuliert die dipl. Gestalterin HF/ der dipl. Gestalter visuelle Entwürfe, die in ausgearbeiteten Konzepten fassbar gemacht werden. Kreative Prozesse können als Einzelleistungen oder als Teamleistungen vollzogen werden. Der kreative Prozess setzt als Grunddisposition eine ausgeprägte Wahrnehmungsfähigkeit der Sinne des Individuums voraus.

Die ausgearbeiteten Konzepte präsentiert die dipl. Gestalterin HF/der dipl. Gestalter HF dem Kunden.

Die dipl. Gestalterin HF/der dipl. Gestalter HF realisiert einen Prototyp, eine Vorlage oder ein Unikat bzw. zieht für deren Ausführung Spezialisten bei.

Die dipl. Gestalterin HF/der dipl. Gestalter HF präsentiert dem Kunden das Produkt und übergibt es ihm. Bei der Serienfertigungen oder Umsetzung des Produktes hat sie/er eine beratende Funktion.

Die dipl. Gestalterin HF/der dipl. Gestalter HF ist für die Bewirtschaftung und Pflege des Materials und der Infrastruktur verantwortlich, übernimmt administrative Aufgaben und stellt bei Bedarf die Finanzierung sicher. Sie/er dokumentiert ihre/seine Arbeit.

Die dipl. Gestalterin HF/der dipl. Gestalter HF hält Überblick über ihre/seine Projekte

und arbeitet unter wechselnden Bedingungen. Sie/er bildet sich systematisch weiter, um sich in einem kompetitiven, sich ständig und schnell weiterentwickelnden Umfeld zu behaupten. Ihre/seine Kenntnisse erlauben es, ästhetische Kriterien mit den Tendenzen des zeitgenössischen Marktes zu verbinden.

Sie/er verfügt über einen Überblick über das Schaffen auf internationaler Ebene auf seinem Gebiet. Aktuelle Entwicklungen und zukunftsgerichtete Visionen lässt sie/er in die eigene Arbeit einfließen.

Während eines Projektes arbeitet die dipl. Gestalterin HF/der dipl. Gestalter HF eng mit unterschiedlichen Partnern und Kunden zusammen. Sie/er kommuniziert dabei angemessen. Teilweise leitet sie/er Projektgruppen. Sie/er knüpft Beziehungen aktiv und pflegt diese.

Die dipl. Gestalterin HF/der dipl. Gestalter HF erkennt die Wichtigkeit der nachhaltigen Ressourcennutzung und der Energieeffizienz für die Ausübung ihrer/seiner Tätigkeit. Sie/er plant und kalkuliert das Projekt unter Berücksichtigung von ökologischen Technologien (z.B. ressourceneffiziente Drucktechnologien im Kommunikationsdesign), kennt sich im Bereich des ökologischen Produktdesigns aus und berät ihre/seine Kunden auch dementsprechend.

### 3.2

#### Arbeitsfeld und Konten der drei Fachrichtungen

In diesem Kapitel werden die Unterschiede der Fachrichtungen betont. Es wird jedoch darauf hingewiesen, dass es in der Praxis immer wieder Überschneidungen gibt.

Die Unterschiede lassen sich anhand verschiedener Merkmale aufzeigen. In Tabelle 2 sind einige wichtige Merkmale im Überblick dargestellt.

<b>Merkmale</b>	<b>Produktdesign</b>	<b>Kommunikationsdesign</b>	<b>Bildende Kunst</b>
<b>Arbeitsbedingungen</b>	Mehrheitlich Angestelltenverhältnis	Freiberufliche Tätigkeit Angestelltenverhältnis	Mehrheitlich freiberufliche Tätigkeit
	Mehrheitlich Fremdaufträge von Betrieben  Selbstinitiierte Produkte	Mehrheitlich Fremdaufträge von Einzelkunden oder Betrieben  Selbstinitiierte Projekte	Mehrheitlich selbstinitiierte Kunstwerke  Auftragswerke (z.B. von anderen Künstlern, Kulturschaffenden, Unternehmen)
<b>Arbeitsort</b>	Agentur, Entwurfs- oder Designbüro  Designabteilung eines grösseren Betriebes Eigenes Atelier oder Büro	Eigenes Atelier oder Büro  Agentur oder Atelier (z. B. Grafikatelier, Werbe- und Kommunikationsagentur, Beratungsfirma im Kommunikationsbereich, Web Labs,) Aufnahme und Produktionsstudio  Abteilung eines grösseren Betriebes (z.B. Marketing, Kommunikation, Werbung)	Eigenes Atelier



<b>Arbeitsform</b>	Teamarbeit (z.B. im interdisziplinären Kreativteam) Einzelarbeit	Teamarbeit (z.B. interdisziplinäres Kreativteam) Einzelarbeit	Mehrheitlich Einzelarbeit, vernetzt mit einem System von Lieferanten, Kuratoren, Galerien, Kunstmessen, Auktionshäusern usw.  Selten Arbeit mit Partner oder Künstlergruppe
	Projektarbeit als Mitglied eines Teams Projektleitung	Projektarbeit als Mitglied eines Teams Projektleitung	Selbständige Projektarbeit
<b>Gestalterische Prozesse</b>	Tätigkeit im gesamten Prozess von der Entwurfsidee bis zur Herstellung  Tätigkeit in einem Teilschritt des Prozesses	Tätigkeit im gesamten Prozess von der Entwurfsidee bis zur Herstellung  Tätigkeit in einem Teilschritt des Prozesses	Mehrheitlich Tätigkeit im gesamten Prozess von der Entwurfsidee bis zur Herstellung  Evtl. Übertragung der Anfertigung an Spezialisten
<b>Art und Funktion der Produkte</b>	Zwei- und dreidimensionale Entwürfe oder Modelle  Ästhetische, funktionelle, marktfähige, dreidimensionale Produkte	Drucksachen, Multimediaprodukte, Illustrationen, Zeichnungen  Präsentation, Ausstellung	Werke, die auf kurzfristige Umsetzung von Ideen ausgerichtet sind Werke, welche die Grenzen des Wissens, der Wahrnehmung, der Ethik und Politik erforschen und erweitern.
<b>Hintergrundwissen</b>	Unterschiedliches Hintergrundwissen einerseits zwischen den Fachrichtungen, andererseits und in erster Linie zwischen den Vertiefungsrichtungen. Wird im Lehrplan der Schulen beschrieben.		
<b>Eingesetzte Werkzeuge, Materialien usw.</b>	Unterschiedliche Werkzeuge, Materialien usw. einerseits zwischen den Fachrichtungen, andererseits und in erster Linie zwischen den Vertiefungsrichtungen. Wird im Lehrplan der Schulen beschrieben.		

*Tabelle 2: Unterschied der Fachrichtungen*

Im Folgenden werden das Arbeitsfeld und der Kontext der drei Fachrichtungen beschrieben.

### 3.2.1

#### Fachrichtung Produktdesign

Die Produktdesignerin/der Produktdesigner arbeitet je nach Vertiefungsrichtung in einem spezialisierten oder vielseitigen Arbeitsfeld. Sie/er entwickelt und gestaltet zwei- bzw. dreidimensionalen Entwürfe, Modelle oder Prototypen, Unikate, Kleinserien oder Sortimentskonzepte. Die Produkte müssen qualitativ und ästhetisch differenziert, funktional und marktfähig sein sowie unter Berücksichtigung der nachhaltigen Ressourcennutzung gestaltet sein.

Sie/er arbeitet:

- als Mitglied eines Kreativteams in einer Agentur, einem Entwurfs- oder Designbüro (Sie/er ist für die Entwicklung und Gestaltung der Produkte im Auftrag von Kunden verantwortlich.)
- als Angestellter der Designabteilung eines grösseren Unternehmens (Hier
- arbeitet sie/er an der Schnittstelle von Entwurf, Produktion und Marketing.)
- als selbständige/r Produktdesigner/in mit eigenem Atelier oder Büro (Sie/er bearbeitet Aufträge von Kunden oder realisiert aus eigener Initiative Unikate oder Kleinserien, die sie/er selbst vermarktet.)

Sie/er beherrscht alle Projektphasen und bearbeitet entweder ein ganzes Projekt oder eine einzige Projektphase. Das Spannungsfeld zwischen Idee und Machbarkeit ist für sie/ihn von besonderer Bedeutung. Dazu sind Wissen um unterschiedliche Produktionsverfahren und -bedingungen, Kenntnisse von Materialeigenschaften und handwerkliche Fähigkeiten unabdingbar.

Sie/er bearbeitet die Projekte alleine oder in einem interdisziplinären Team, wobei sie/er in der Rolle einer/eines Projektmitarbeiterin/mitarbeiters oder einer/eines Projektleiterin/leiters tätig ist. Sie/er arbeitet mit Kunden, Fachleuten aus Marketing und Produktion zusammen und vertritt ihre/ seine eigenen Idee.

### 3.2.2

#### **Fachrichtung Kommunikationsdesign**

Die Kommunikationsdesignerin/der Kommunikationsdesigner plant und entwickelt bestimmte Kommunikationserzeugnisse, sie/er konzipiert und realisiert die Gestaltung von Drucksachen und Multimediaprodukten, Illustrationen und Zeichnungen unter Berücksichtigung der Energieeffizienz sowie ökologischer Drucktechnologien.

- als Mitglied eines Kreativteams (Beispielsweise in Grafikateliers, Kommunikationsagenturen, Beratungsfirmen des Kommunikationsbereichs, Werbe- und Kommunikationsagenturen, Web Labs, Film- und Produktionshäusern und den Medien ist sie/er für die Entwicklung von Dienstleistungen und Produkten verantwortlich und kann die Rolle der Projektleiterin/des Projektleiters übernehmen.)
- in freiberuflicher Tätigkeit (Sie/er bietet ihre/seine Dienste Einzelkunden oder Unternehmen, Organisationen und Firmen an, die fachliche Unterstützung im Bereich Kommunikation, Werbung, Promotion und Corporate Identity benötigen.)
- als Angestellte/r von spezifischen Betrieben oder Organisationen (Sie/er ist in den Bereichen Marketing, Kommunikation, Werbung tätig.)

Sie/er beherrscht alle Projektphasen und bearbeitet entweder ein ganzes Projekt oder eine einzige Projektphase (z.B. Strategieentwicklung, Verwirklichung des Produkts).

Sie/er bearbeitet die Projekte alleine oder in einem interdisziplinären Team. Sie/er arbeitet beispielsweise mit Marketingfachleuten, Programmierungsfachleuten von Video-, TV- und Filmproduktionen, oder Fotograf/innen zusammen.

### 3.2.3

#### **Fachrichtung Bildende Kunst**

Die bildende Künstlerin/der bildende Künstler konzipiert und realisiert kreativ und innovativ Inhalt und Form von künstlerischen Werken. Dies sind handwerklich oder industriell gefertigte Unikate/Originale/Einzelstücke (z.B. Zeichnungen, Gemälde, Skulpturen oder Installationen), Kleinserien mit limitierten Auflagen (z.B. Lithografien, Bronzeabgüsse, Multiples, Fotografien, Tonaufzeichnungen oder Videos) oder Konzepte.

Sie/er arbeitet:

- selbständig und unabhängig, entwirft aus eigener Initiative, auf Anfrage eines Auftraggebers oder gemäss Ausschreibung eines Wettbewerbs Kunstwerke und realisiert diese selbst oder lässt sie von Spezialisten fertigen (z.B. Bronzeguss, Metallbau, Fiberglas).
- selten mit einer Partnerin/einem Partner oder in kleinen Gruppen, die als Künstler-

gruppe unter einem gemeinsamen Namen auftreten (z.B. Gilbert & George, Gelitin, ComCom).

-teilweise temporär im Auftrag oder Teilzeit als Angestellte/r von anderen Künstler/innen, Kulturschaffenden oder Unternehmen im kreativen Bereich zur Produktion von Werken (Film- und Videoproduktionen, Werbung, Bühnenbilder, Design, Architektur, Kunst am Bau etc.).

Sie/er besitzt spezifische Themengebiete, die sie/er künstlerisch reflektiert und bearbeitet. Sie/er entwickelt eine eigenständige mediale Formensprache, das heisst individuelle Gesetzmässigkeiten der Ästhetik, und setzt ihre/seine künstlerischen Ideen, Vorstellungen und Visionen in ihrem/seinem persönlichen und unverwechselbaren Stil durchdacht und präzise um.

Sie/er ist in ein System von Lieferanten, Kuratoren, Kritikern, Kunstliebhabern, Mäzenen, Sammlern, Medien, Galerien, Kunstmessen, Auktionshäuser, Behörden, Kunstschulen und Künstlerkollegen eingebunden und pflegt ein Netzwerk zur Selbstvermarktung.

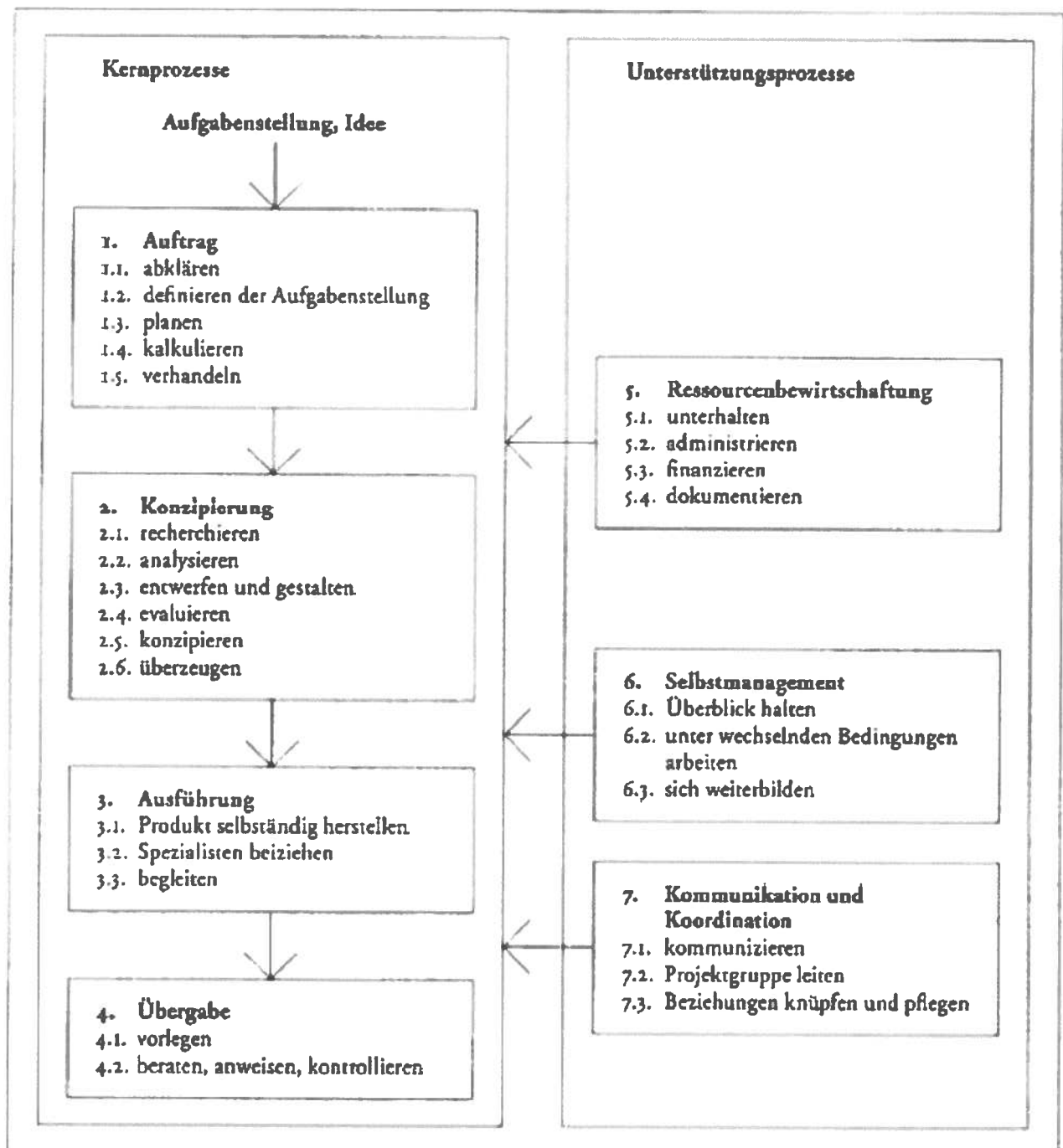


Abbildung f: Arbeitsprozesse und Kompetenzen im Überblick, Quelle: Arbeitsgruppe SDSfG

**Arbeitsprozess I: Auftrag**

Ausgehend von einer Aufgabenstellung bzw. von einem Bedürfnis (z.B. Auftrag, Ausschreibung, Wettbewerb, Idee) erstellt die dipl. Gestalterin HF/der dipl. Gestalter HF nach Vorabklärungen eine erste Auftragsanalyse. Je nach Auftragsituation formuliert sie/er ein Grobkonzept, kalkuliert das Budget und schreibt eine Offerte. Ge-

gegebenfalls verhandelt sie/er mit dem Auftraggeber und schliesst mit ihm einen Vertrag ab.

### **1.1 abklären**

<i>Sich informieren:</i>	Verschafft sich ausgehend von einem Auftrag/einer Ausschreibung/einem Wettbewerb/einer eigenen Idee durch gezielte Abklärungen einen Überblick über das Projekt und entscheidet sich aufgrund diverser Überlegungen über dessen Realisierbarkeit. Trägt allgemeine Informationen im Zusammenhang mit dem Auftrag zusammen: Kontext des Auftraggebers und der Entwicklungssituation, Ressourcen der beteiligten Personen, Marktsituation, Kunden- und Produktprofil, Benchmarks, Tendenzen usw. Prüft, ob Ausschreibungen, Wettbewerbe usw. in den relevanten Medien publiziert sind.
<i>Planen/Entscheiden:</i>	Strukturiert die Informationen und priorisiert relevante Daten. Legt Beurteilungs- und Entscheidungskriterien fest.
<i>Realisieren:</i>	Beurteilt die allgemeinen Informationen und macht sich ein erstes Bild über das Projekt. Ergänzt Informationen nötigenfalls, z.B. im Rahmen eines Gesprächs mit den anderen Teammitgliedern, mit Fachleuten oder mit dem Auftraggeber. Prüft die Machbarkeit des Projekts. Trifft, z.B. aufgrund ökonomischer, ethischer und ökologischer Überlegungen. Entscheidungen zu dessen Realisierbarkeit. Die dipl. Gestalterin HF/der dipl. Gestalter HF in selbständiger Berufstätigkeit fällt zu diesem Zeitpunkt die Entscheidung, ob sie/er das Projekt annehmen kann und will. Fasst das Ergebnis seiner Abklärungen (Ist-Zustand, Diagnose) zusammen.
<i>Evaluieren:</i>	Reflektiert ihre/seine Abklärungen und die Entscheidung im Hinblick auf den weiteren Verlauf des Projekts.

### **1.2 definieren der Aufgabenstellung**

	Definiert aufgrund der Abklärungen die Aufgabenstellung und sein Auftragsverständnis, um das Briefing für das Projekt zu erstellen.
<i>Sich informieren:</i>	Vergegenwärtigt sich das erste Bild, welches sie/er über den Auftrag hat. Holt weitere Informationen ein, die sie/er für den Auftrag benötigt.
<i>Planen/Entscheidung:</i>	Priorisiert die Informationen und legt fest, welche Informationen sie/er zur Beschreibung der Aufgabenstellung und seines Auftragsverständnisses braucht.
<i>Realisieren:</i>	Beschreibt die Aufgabenstellung und ihr/sein Auftragsverständnis. Schreibt das Briefing.
<i>Evaluieren:</i>	Prüft, ob ihr/sein Auftragsverständnis konsistent ist. Prüft, ob das Briefing vollständig und gut verständlich ist. Prüft die Machbarkeit des Projekts.

### **1.3 planen**

	Erstellt –ausgehend von der Aufgabenstellung/dem Auftragsverständnis – mittels geeigneter Methoden und Hilfsmittel eine nachhaltige Ressourcen- sowie Zeitplanung.
<i>Sich informieren:</i>	Vergegenwärtigt sich die Aufgabenstellung und ihr/sein Auftragsverständnis. Vergegenwärtigt sich das Briefing. Informiert sich über vergleichbare Projekte und zieht Erfahrungswerte bei.
<i>Planen/Entscheiden</i>	Legt fest, welche Elemente in der Planung beschrieben werden müssen.
<i>Realisieren:</i>	Setzt Ziele und plant die wichtigsten Phasen des Projekts. Legt fest, <ul style="list-style-type: none"><li>– welche Aufgaben sie/er im Projekt übernimmt, bzw. delegieren wird</li><li>– wer am Projekt beteiligt ist</li><li>– was gemacht werden muss</li><li>– wo das Projekt durchgeführt wird</li></ul>

- wann das Projekt bearbeitet wird
- mit welchen Methoden das Projekt bearbeitet wird
- welche Ressourcen benötigt werden
- welche Auswirkungen das Projekt auf die Umwelt hat
- Beschreibt die Planung

*Evaluieren:* Überprüft die Planung auf ihre Vollständigkeit und Machbarkeit.

#### **1.4 kalkulieren**

Je nach Arbeitsumfeld kalkuliert sie/er das Projekt oder stellt die relevanten Informationen für die damit beauftragte Fachperson zusammen. Erstellt gegebenenfalls mittels geeigneter Hilfsmittel und Methoden das Budget und die Offerte.

*Sich informieren:* Vergegenwärtigt sich die Aufgabenstellung und ihr/sein Auftragsverständnis. Vergegenwärtigt sich das Briefing.

*Planen/Entscheiden:* Bestimmt Anzahl beteiligter Personen, Arbeitsstunden (eigene oder des ganzen Teams), Material und weitere Ressourcen. Lege den Arbeitsansatz und die Kosten für Material und weitere Ressourcen fest.

*Realisieren:* Kalkuliert die Kosten für einzelne Projektphasen sowie für das gesamte Projekt. Erstellt ein Budget und schreibt darauf basierend bei Bedarf eine Offerte.

*Evaluieren:* Kontrolliert bzw. bespricht mit der verantwortlichen Fachperson das Budget bzw. die Offerte auf Richtigkeit, Verständlichkeit, Vollständigkeit und Umsetzbarkeit.

#### **1.5 verhandeln**

Präsentiert und erklärt das Briefing, das Budget bzw. die Offerte innerhalb des Projektteams, den Vorgesetzten oder dem Kunden. Als dipl. Gestalterin HF/dipl. Gestalter HF in selbständiger Tätigkeit schliesst sie/er mit dem Kunden einen Vertrag ab.

*Sich informieren:* Vergegenwärtigt sich ihr/sein Auftragsverständnis, das Briefing, das Budget und die Offerte.

*Planen/Entscheiden:* Plant die Auftragsverhandlung mit dem Kunden: Zeit, Ort, Weg, Unterlagen für den Kunden, zusätzliche Erklärungen, Fragen an den Kunden, usw.

*Realisieren:* Präsentiert im Projektteam, den Vorgesetzten oder dem Kunden die Offerte und erklärt sie einfach und verständlich. Weist auf wichtige Punkte hin. Stelle dem Kunden Fragen zu offenen/unklaren Punkten in Bezug auf das Projekt und vergewissert sich, dass der Auftrag richtig verstanden wird. Verhandelt mit dem Kunden und schliesst einen Vertrag ab, welchen sie/er gegebenenfalls selber verfasst. Bezieht die Ergebnisse der Diskussion in die Überarbeitung des Briefings mit ein.

*Evaluieren:* Prüft, ob sie/er alles richtig verstanden hat und ob alle ihre/seine Fragen geklärt sind. Schätzt ein, ob alle Beteiligten mit der Vorgehensweise einverstanden sind. Bei Vertragsabschluss prüft sie/er dessen Vollständigkeit. Reflektiert, ob sie/er die Verhandlung erfolgreich geführt hat.

### **Arbeitsprozess 2: Konzipierung**

Basierend auf einer umfassenden Recherche, einer Analyse und einem kreativen und innovativen Einzel- oder Teamprozess sucht die dipl. Gestalterin HF/der dipl. Gestalter HF Lösungsmöglichkeiten und erstellt Entwürfe unter Berücksichtigung der nachhaltigen Ressourcennutzung und der Energieeffizienz. Nach deren Evaluation erarbeitet sie/er umsetzbare Konzepte. Sie/er legt die Entwürfe und Konzepte dem Team, den Vorgesetzten oder dem Kunden zur Auswahl vor.

### **2.1 recherchieren**

Recherchiert zielgerichtet, systematisch und umfassend.

- Sich informieren:* Vergegenwärtigt sich ihr/sein Auftragsverständnis, das Briefing und die Offerte bzw. den Vertrag.
- Planen/Entscheiden:* Überlegt sich, welche Informationen sie/er zusätzlich für den Entwurf des Produkts und für die Konzipierung des Projekts braucht. Plant die Beschaffung der zusätzlichen Informationen.
- Realisieren:* Recherchiert nach möglichst vielen detaillierten Informationen in Bezug auf das geplante Produkt: z.B. Umwelt, Konkurrenzarbeiten, technische Rahmenbedingungen, Verbrauchergewohnheiten, Tendenzen usw.
- Evaluieren:* Kontrolliert, ob sie/er alle nötigen Informationen gesammelt hat.

### **2.2 analysieren**

Analysiert (z.B. mittels Bewertungskriterien) die Rechercheresultate, um Prioritäten für das Konzept festzulegen.

- Sich informieren:* Vergegenwärtigt sich die Rechercheergebnisse. Gewinnt einen Überblick über die gesammelten Informationen.
- Planen/Entscheiden:* Legt Analysekriterien fest. Strukturiert und priorisiert die Informationen.
- Realisieren:* Analysiert die Informationen mittels der Kriterien. Legt fest, wie viele Konzepte oder Entwürfe sie/er machen wird und beschreibt sie in Stichworten. Ergänzt wenn nötig das Briefing. Erstellt gegebenenfalls eine Expertise.
- Evaluieren:* Prüft die analysierten Informationen, das Briefing, die Expertise auf Verständlichkeit, Brauchbarkeit usw. Reflektiert den Analyseprozess.

### **2.2 entwerfen und gestalten**

Erarbeitet in einem kreativen gestalterischen Entwurfsprozess mittels verschiedener Methoden, Techniken und/oder Materialien mehrere mediengerechte Entwürfe (z.B. Skizzen oder Modelle).

- Sich informieren:* Vergegenwärtigt sich ihr/sein Auftragsverständnis, das Briefing und die Offerte bzw. den Vertrag sowie die analysierten Informationen und die Anzahl Entwürfe, die sie/er zu erstellen beabsichtigt.
- Planen/Entscheiden:* Plant, welche gestalterischen Methoden, Techniken und/oder Materialien sie/er für die Entwürfe einsetzt.
- Realisieren:* Kreiert die ersten konkreten Entwürfe. Bezieht dabei die analysierten Informationen ein und berücksichtigt auch spontane Einfälle und Ideen.
- Evaluieren:* Reflektiert, ob sie/er die gestalterischen Methoden, Techniken und/oder Materialien ausgeschöpft hat.

### **2.4 evaluieren**

Evaluiert selbständig oder als Leiter/in oder Mitglied des Projektteams die Entwürfe mittels geeigneter Methoden und entscheidet sich für eine Auswahl davon.

- Sich informieren:* Vergegenwärtigt sich die Entwürfe.
- Planen/Entscheiden:* Bestimmt Entscheidungskriterien für die Evaluation der Entwürfe. Plant die Evaluation (z.B. Ort, Zeitpunkt und Zusammensetzung der «Zwischenjurierung»). Trifft Vorabklärungen.
- Realisieren:* Evaluiert die Entwürfe unter Berücksichtigung des Briefings, der Offerte oder Vertrages und unter Berücksichtigung der konzeptionellen Umsetzbarkeit. Entscheidet sich für einen oder mehrere Entwürfe, welche sie/er weiterverfolgen wird.
- Evaluieren:* Prüft, ob die Entwürfe mit ihrem/seinem Auftragsverständnis, dem Briefing, der Offerte oder dem Vertrag übereinstimmen. Prüft, ob die Entwürfe konzeptionell umsetzbar

sind.

### **2.5 konzipieren**

Erstellt auf Basis der Entwürfe Konzepte für die ausgewählten Lösungsmöglichkeiten.

- Sich informieren:* Vergegenwärtigt sich die gewählten Entwürfe. Holt sich bei Bedarf zusätzliche Detailinformationen ein.
- Planen/Entscheiden:* Überlegt sich, welche technischen Details in den Konzepten berücksichtigt werden müssen. Plant die Konzipierung im Detail.
- Realisieren:* Erstellt Konzepte, welche inhaltlich und formal dem Briefing, der Offerte oder dem Vertrag entsprechen und kommunizierbar sind.
- Evaluieren:* Prüft, ob die Konzepte mit ihrem/seinem Auftragsverständnis, dem Briefing, der Offerte oder dem Vertrag übereinstimmen. Prüft, ob die Konzepte umsetzbar und verständlich sind.

### **2.6 überzeugen**

Präsentiert dem Projektteam, den Vorgesetzten oder dem Kunden die Entwürfe und Konzepte und unterstützt deren Entscheidungsprozess.

- Sich informieren:* Informiert sich über den bisherigen Projektverlauf. Vergegenwärtigt sich Konzepte und Entwürfe. Vergegenwärtigt sich ihr/sein Auftragsverständnis, das Briefing, die Offerte oder den Vertrag. Informiert sich über die Anliegen des Kunden.
- Planen/Entscheiden:* Plant die Präsentation der Konzepte und Entwürfe. Überlegt sich, in welcher Form sie/er die Präsentation gestalten wird. Entscheidet sich, was (z.B. welche Details der Konzepte und Entwürfe) und wie sie/er erläutern wird. Präsentiert die Konzepte und Entwürfe in professioneller Art und Weise.
- Realisieren:* Erklärt Vor- und Nachteile der Konzepte und Überzeugt ihr/sein Gegenüber von der Qualität und Realisierbarkeit des Produktes. Vereinbart mit dem Projektteam, dem Vorgesetzten oder Kunden, welche Konzepte und Entwürfe bis zur Realisierungsreife weiter ausgearbeitet werden müssen.
- Evaluieren:* Überprüft, ob sie/er die Präsentation professionell, unter der Berücksichtigung aller Aspekte gemacht hat.

## **Arbeitsprozess 3: Ausführung**

Die dipl. Gestalterin HF /der dipl. Gestalter HF führt vorbereitende Arbeiten im Hinblick auf die Realisierung aus. Sie/er realisiert das Produkt:

- selbständig oder im Team und/oder
- unter Einbezug von Spezialisten und/oder
- begleitet bei der Realisierung durch Dritte

Das Produkt ist ein Prototyp, eine Vorlage oder ein Unikat.

### **3.1 Produkt selbständig herstellen**

Ausgehend vom definitiven Konzept stelle sie/er das Produkt mittels geeigneter Methoden, Techniken und/oder Materialien selbständig oder im Team her.

- Sich informieren:* Vergegenwärtigt sich das Konzept. Informiert sich, was sie/er für die Umsetzung braucht.
- Planen/Entscheiden:* Plant die Ausarbeitung des Produkts im Detail. Berücksichtigt dabei die Produktionsbedingungen. Definiert die Ressourcen und Zeitpunkte/-dauer der Ausarbeitung. Entscheidet sich, welche Methoden, Techniken und/oder Materialien sie/er benötigt.
- Realisieren:* Stellt das Produkt selber oder im Team her
- Evaluieren:* Überprüft die Qualität des Produkts. Prüft, ob es mit dem Konzept übereinstimmt.



### **3.2 Spezialisten beiziehen**

Zieht bei Bedarf Spezialisten bei, um einzelne Produktionsschritte oder die ganze Produktion zu delegieren.

- Sich informieren:* Sucht Spezialisten und erkundigt sich über ihre Kompetenzen, Erfahrungen, eingesetzte Technologien, Kosten, freie Kapazitäten usw.
- Planen/Entscheiden:* Entscheidet sich für einen Spezialisten.
- Realisieren:* Erklärt ihre/seine gestalterischen Absichten. Verhandelt mit dem Spezialisten und erteilt dem Spezialisten den Auftrag. Kontrolliert die Arbeit des Spezialisten.
- Evaluieren:* Prüft, ob sie/er mit der Wahl des Spezialisten zufrieden ist. Reflektiert, wie sie/er den Auftrag erteilt und die Produktionsschritte delegiert hat.

### **3.3 begleiten**

Begleitet die Anfertigung des Produktes durch Dritte mittels Beratung und Kontrolle, um eine optimale Umsetzung in Bezug zum Konzept und der gestalterischen Absicht sicherzustellen.

- Sich informieren:* Informiert sich über die Planung zur Anfertigung des Produktes. Informieren sich über den aktuellen Stand der Anfertigung.
- Planen/Entscheiden:* Plant, zu welchem Zeitpunkt und in welcher Form die Begleitung nötig/ gewünscht ist.
- Realisieren:* Begleitet die Produktion. Berät, falls Anpassungen und Korrekturen bei der Anfertigung des Produktes nötig sind. Kontrolliert die Qualität des Produkts, die Einhaltung der Vereinbarungen (Zeitplan, Kosten) und interveniert nötigenfalls.
- Evaluieren:* Reflektiert, wie zufrieden sie/er mit seiner Begleitung ist und ob das Konzept angemessen umgesetzt wurde.

### **Arbeitsprozess 4: Übergabe**

Die dipl. Gestalterin HF/der dipl. Gestalter HF liefert das Produkt und legt es dem Projektteam, Vorgesetzten oder Kunden vor. Oft wird das Projekt mit der Übergabe beendet. Je nach Auftrag begleitet sie/er jedoch anschliessend die Serienfertigung, Markteinführung und/oder die weitere Umsetzung des Konzeptes.

#### **4.1 vorlegen**

Legt dem Projektteam, dem Vorgesetzten oder Kunden das Produkt gemäss Konzept und Vertrag oder Offerte in einer Präsentation, Ausstellung, Vorführung produkt-, kunden-, publikums- und marktgerecht vor.

- Sich informieren:* Informiert sich über den bisherigen Projektverlauf. Vergewenwärtigt sich das Produkt. Vergewenwärtigt sich ihr/sein Auftragsverständnis, das Briefing, die Offerte oder den Vertrag. Informiert sich über Anliegen des Projektteams, Vorgesetzten oder Kunden. Informiert sich über verschiedene Möglichkeiten der Präsentation des Produkts: z.B. Verpackung, Dokumentationsbeschreibung.
- Planen/Entscheiden:* Plant die Übergabe und die Präsentation des Produkts. Überlegt sich, wie in welcher Form er die Übergabe und Präsentation gestalten wird. Entscheidet sich, was und wie er erläutern wird und vereinbart die Übergabe mit dem Projektteam, Vorgesetzten oder Kunden.
- Realisieren:* Übergibt das Produkt und präsentiert es in überzeugender Art und Weise. Erläutert die Produkteigenschaften und -qualitäten. Gibt Hinweise für die korrekte Anwendung und/oder Serienfertigung. Beantwortet Fragen und nimmt Stellung zu Kritik.
- Evaluieren:* Überprüft, ob sie/er die Präsentation professionell, unter der Berücksichtigung aller Aspekte gemacht hat.

#### **4.2 beraten, anweisen und kontrollieren**

	Berät bei der Serienfertigung bzw. der richtigen Umsetzung, um eine hoch wertige Qualität der Produkte sicherzustellen.
<i>Sich informieren:</i>	Informiert sich über Absichten bezüglich Durchführung der Serienfertigung bzw. Umsetzung.
<i>Planen/Entscheiden:</i>	Plant, zu welchem Zeitpunkt und in welcher Form die Beratung und Qualitätskontrolle nötig und gewünscht sind.
<i>Realisieren:</i>	Begleitet beratend die Serienfertigung bzw. Umsetzung (z.B. über Spezialisten/Fachpartner, bei Anpassungen, Korrekturen usw.). Erteilt während der Produktion die nötigen Anweisungen zu Korrekturen und/oder Anpassungen. Kontrolliert gegebenenfalls die Qualität während des gesamten Produktionsablaufs.
<i>Evaluieren:</i>	Reflektiert, wie erfolgreich ihre/seine Beratung bei der Serienfertigung bzw. Umsetzung war.

#### **Arbeitsprozess 5: Ressourcenbewirtschaftung**

Die dipl. Gestalterin HF/der dipl. Gestalter HF stellt die Bewirtschaftung und Pflege des Materials sowie des Arbeitsplatzes oder der Werkstatt unter nachhaltiger Nutzung der Ressourcen sicher. Sie/er gewährleistet die administrative Abwicklung und stellt gegebenenfalls die Finanzierung von Projekten und Infrastruktur sicher. Sie/er dokumentiert den Arbeitsprozess.

##### **5.1 unterhalten**

	Unterhält eine Mustersammlung, Arbeitsmittel und eine Fachbibliothek, die sie/er stets erneuert und aktualisiert. Hält ihre/seine Werkstatt/ Atelier/Arbeitsplatz auf einem aktuellen Stand. Nutzt die Ressourcen nachhaltig und ökonomisch.
<i>Sich informieren:</i>	Prüft regelmässig oder bei Bedarf die Aktualität der Mustersammlung, Arbeitsmittel und der Datenquellen (z.B. Handbibliothek, Internet). Stellt fest, ob ihre/seine Werkstatt/Atelier/Arbeitsplatz auf einem aktuellen Stand bzw. einsatzbereit sind. Stellt Mängel an den Arbeitsmitteln fest. Informiert sich über neueste Entwicklungen: Muster, Material, Fachpublikationen, Technologien und lässt sich dabei z.B. von Lieferanten und Spezialisten beraten.
<i>Planen/Entscheiden:</i>	Plant den Unterhalt der Mustersammlung, Arbeitsmittel und Fachbibliothek sowie der Werkstatt/Atelier/Arbeitsplatz (z.B. Einkauf, Pflege, Wartung, Reinigung und Reparaturen). Berücksichtigt dabei Kosten und Qualitätsansprüche sowie umfassende und nachhaltige Nutzung der Ressourcen (Umfeld, Ökonomie, Ergonomie, Gesundheit).
<i>Realisieren:</i>	Tätigt Einkauf, Pflege, Wartung, Reinigung und Reparaturen oder delegiert dies.
<i>Evaluieren:</i>	Kontrolliert Einkauf, Pflege, Wartung, Reinigung und Reparaturen.

##### **5.2 administrieren**

	Gewährleistet die administrative Abwicklung (z.B. Buchhaltung, Controlling, Korrespondenz) korrekt, termingerecht, gesetzeskonform und gewissenhaft mittels der zur Verfügung stehenden Infrastruktur oder delegiert diese Aufgaben.
<i>Sich informieren:</i>	Erkennt die anfallenden Aufgaben und Prozesse innerhalb der Administration.
<i>Planen/Entscheiden:</i>	Legt die Reihenfolge und die Prioritäten der anfallenden Aufgaben fest. Plant einen effizienten und professionellen Ablauf unter Berücksichtigung der Unternehmensprozesse.
<i>Realisieren:</i>	Erledigt die anfallenden Aufgaben dienstleistungsorientiert, effizient, professionell oder delegiert diese.

*Evaluieren:* Überprüft, ob die anfallenden administrativen Aufgaben vollständig, korrekt und termingerecht erfüllt worden sind.

### **5.3 finanzieren**

Stellt die Finanzierung der Projekte und die Infrastruktur mittels geeigneter Methoden und der Kenntnis verschiedener Finanzierungsmodelle sicher.

*Sich informieren:* Informiert sich über den Finanzbedarf und über Finanzierungsmodelle und -möglichkeiten.

*Planen/Entscheiden:* Erstellt einen realistischen Finanzierungsplan für Material, Arbeit, Fixkosten usw.

*Realisieren:* Sorgt für die Finanzierung der Projekte und Infrastruktur.

*Evaluieren:* Kontrolliert den Zahlungsfluss und die Liquidität.

### **5.4 dokumentieren**

Dokumentiert ihren/seinen Arbeitsprozess verständlich, vollständig und objektiv während der ganzen Phase des Projektes im Hinblick auf die qualitative Weiterentwicklung der Arbeit, Akquisition von Aufträgen und Veröffentlichung.

*Sich informieren:* Sammelt alle relevanten Daten im Laufe des Projektes (z.B. Kosten, Zeitaufwand, Korrespondenz, Erkenntnisse, Kontakte, Entwürfe, einzelne Arbeitsschritte).

*Planen/Entscheiden:* Strukturiert die Daten. Legt Umfang, Aufbau und Inhalt der Dokumentation fest.

*Realisieren:* Dokumentiert verständlich, nachvollziehbar, vollständig, aussagekräftig und objektiv, in der Fachsprache. Legt eine Dokumentation an.

*Evaluieren:* Überprüft, ob die Dokumentation vollständig und aussagekräftig ist. Korrigiert und/oder ergänzt bei Bedarf.

## **Arbeitsprozess 6: Selbstmanagement**

Die dipl. Gestalterin HF/der dipl. Gestalter HF behält den Überblick über die Projektphasen und parallel verlaufende Projekte. Einerseits arbeitet sie/er unter Zeitdruck konzentriert und effizient, andererseits hält sie/er auch langwierige Projektphasen durch. Sie/er bildet sich systematisch weiter.

### **6.1 Überblick halten**

Hält mittels geeigneter Hilfsmittel und Methoden (z.B. Zeitplan) den Überblick über die verschiedenen Projektphasen sowie über andere, gleichzeitig verlaufende Projekte.

*Sich informieren:* Informiert sich über den Zeitplan der zu bearbeitenden Projekte und die einzusetzenden Ressourcen.

*Planen/Entscheiden:* Plant die Koordination zwischen den Projekten.

*Realisieren:* Hält den Überblick über die verschiedenen Projektphasen und andere, gleichzeitig verlaufende Projekte. Koordiniert und setzt Prioritäten. Greift aktiv und angemessen ein und veranlasst das Nötige, sobald Zeitplan und/ oder Budget nicht eingehalten werden können (z.B. Anpassungen im Zeitplan).

*Evaluieren:* Reflektiert ihre/seine Entscheidungen, z.B. Koordination, Prioritätensetzung.

### **6.2 unter wechselnden Bedingungen arbeiten**

Antizipiert mittels geeigneter Massnahmen wechselnde und schnell ändernde Auftragslagen und Rahmenbedingungen. Bewältigt unter Zeit- und Termindruck auch lange Arbeitszeiten und Projektphasen.

*Sich informieren:* Informiert sich über die laufenden und geplanten Projekte und Projektphasen, das Umfeld und die aktuellen Entwicklungen im Umfeld seines Projekts. Nimmt dabei

	unterschiedliche, teilweise auch wechselnde, sich schnell ändernde Bedingungen wahr. Schätzt die eigene Leistungsfähigkeit und die schwankende Verfügbarkeit von Ressourcen ein.
<i>Planen/Entscheiden:</i>	Plant entlastende und ergänzende oder substituierende Massnahmen, um mit dem Zeit- und Termindruck, den langen Arbeitsphasen, schwankender Motivation und den sich verändernden Bedingungen umzugehen.
<i>Realisieren:</i>	Setzt die geplanten Massnahmen gezielt und eigenverantwortlich um.
<i>Evaluieren:</i>	Bewertet die Wirksamkeit der getroffenen Massnahmen.

### **6.3 sich weiterbilden**

	Bildet sich in ihrem/seinem Fachgebiet und angrenzenden Fachgebieten systematisch weiter. Bildet sich in der Kommunikationstechnik und Teamgestaltung weiter. Informiert sich laufend über neue, nachhaltige und zukunftsorientierte Technologien und Verfahren.
<i>Sich informieren:</i>	Erkennt Anforderungen und Veränderungen der beruflichen Praxis, z.B. an Fachmessen, kulturellen Anlässen, bei Partnern und Konkurrenten, in Fachpublikationen. Stellt den eigenen beruflichen und persönlichen Weiterbildungsbedarf fest. Informiert sich über Weiterbildungsmöglichkeiten.
<i>Planen/Entscheiden:</i>	Plant die eigene Weiterbildung unter Berücksichtigung persönlicher und materieller Ressourcen.
<i>Realisieren:</i>	Bildet sich regelmässig weiter. Holt sich wenn nötig Unterstützung. Setzt verschiedene Lernmedien ein. Stellt den Transfer in den Arbeitsalltag sicher.
<i>Evaluieren:</i>	Überprüft den Nutzen der besuchten Weiterbildung. Ergänzt gegebenenfalls entsprechende Aktivitäten.

### **Arbeitsprozess 7: Kommunikation und Koordination**

Die dipl. Gestalterin HF/der dipl. Gestalter HF koordiniert die Projekte mit Partnern (z.B. Teammitglieder, Kunden, Spezialisten, Lieferanten). Dazu kommuniziert sie/er in der Fachsprache. Sie/er leitet gegebenenfalls Projektgruppen. Sie/er unterhält Kontakte zu potentiellen Kunden. Sie/er entwickelt und pflegt ihr/sein fachliches Beziehungsnetz.

#### **7.1 kommunizieren**

	Stellt sich auf verschiedene Partner in unterschiedlichen Situationen ein, unabhängig von Geschlecht, sozio-kultureller Herkunft, religiösem und sozio-ökonomischem Hintergrund. Setzt geeignete Kommunikationstechniken und -formen ein.
<i>Sich informieren:</i>	Erkennt den Bedarf einer Kooperation und Kommunikation. Sammelt Informationen, die für die Kommunikation nötig sind.
<i>Planen/Entscheiden:</i>	Entscheidet sich für Massnahmen, welche die Kooperation und Kommunikation sicherstellen.
<i>Realisieren:</i>	Vermittelt schriftlich und mündlich klare und präzise Informationen. Setzt dazu ein professionelles Vokabular ein und überprüft, ob die Partner die Informationen verstanden haben. Ergreift bei vorhandenen Kommunikationsproblemen angemessene Massnahmen.
<i>Evaluieren:</i>	Überprüft die Kooperation und Kommunikation und passt sie gegebenenfalls an.

#### **7.2 Projektgruppen leiten**

	Leitet die intra- und interprofessionelle Projektgruppe zielorientiert. Dabei berücksichtigt sie/er die Fähigkeiten, Ressourcen und Bedürfnisse der Mitglieder.
<i>Sich informieren:</i>	Informiert sich über das Projekt (Briefing, Offerte, Vertrag) und über die Verfügbarkeit der Mitglieder der Projektgruppe.

<i>Planen/Entscheiden:</i>	Erstellt einen Zeitplan/Sitzungsplan. Legt Verantwortlichkeiten und Kompetenzen für die einzelnen Projektphasen fest. Plant die Sitzungen.
<i>Realisieren:</i>	Leitet die Projektgruppe und die Sitzungen. Stellt sicher, dass die verantwortlichen Mitglieder ihre Aufgaben in der gewünschten Qualität sowie im vereinbarten Rahmen (finanziell, zeitlich) erledigen. Unterstützt die Mitglieder bei Schwierigkeiten. Vermittelt zwischen Mitgliedern, motiviert die Projektgruppe und fordert deren Mitglieder.
<i>Evaluieren:</i>	Reflektiert ihre/seine Projektleitung.

### **7.3 Beziehungen knüpfen und pflegen**

	Betreibt systematisch Networking. Pflegt internen und externen fachlichen Erfahrungsaustausch und knüpft Beziehungen zu neuen Partnern (z.B. Fachkolleg/innen, bestehende und potenzielle Kunden, Spezialisten und Lieferanten).
<i>Sich informieren</i>	Informiert sich über Fachmessen, Tätigkeiten im Berufsverband/OdA und über fachbezogene kulturelle und soziale Anlässe. Informiert sich über Kunden, Spezialisten/Fachpersonen, Konkurrenten, Partner, Lieferanten und ihr Angebot, Spezialitäten, eingesetzte Technologien usw.
<i>Planen/Entscheiden:</i>	Plant den Besuch von Fachmessen, die Teilnahme an Verbandstätigkeiten/OdA und fachbezogenen kulturellen und sozialen Anlässen. Plant evtl. informelle Treffen. Setzt Prioritäten beim Networking.
<i>Realisieren:</i>	Knüpft und pflegt Kontakte im Rahmen von Fachmessen, Engagement im Verband/in der OdA, an kulturellen Anlässen und informellen Treffen.
<i>Evaluieren:</i>	Reflektiert, ob und wie gross der Nutzen seines Networking für seine Arbeit ist und in Zukunft sein wird.

## **4**

### **Zulassungsbedingungen**

Für die Zulassung zu einem Bildungsgang müssen die Kandidatinnen/Kandidaten die folgenden Bedingungen erfüllen:

- Abschluss auf Sekundarstufe II
- Eignungsabklärung

Studierende mit einer nachgewiesenen ausserordentlichen gestalterischen Begabung werden ausnahmsweise auch ohne abgeschlossene Sekundarstufe II aufgenommen. Sie müssen die Eignungsabklärung mit hervorragenden Resultaten bestehen.

Die Eignungsabklärung besteht aus einem Bewerbungsdossier, einer Aufnahmeprüfung und einem Aufnahmegespräch. Der Besuch eines vorbereitenden Kurses kann von der Schule vorgeschrieben werden (vgl. Anhang 7, Art. 2 Abs. 2 MiVo HF).

Der Eintritt in einen laufenden Bildungsgang ist möglich, sofern vorgängig erworbene Kompetenzen nachgewiesen werden (vgl. Kapitel 5.2).

Einzelheiten zum Aufnahmeverfahren (Aufnahmebedingungen, Ablauf und Kriterien der Eignungsprüfung, Aufnahme «sur dossier») werden durch die Schulen schriftlich festgelegt.

Der Lehrplan basiert auf dem Berufsprofil und den darin beschriebenen Arbeitsprozessen und Kompetenzen (Kapitel 3).

**5.1****Dauer**

Bei einem einschlägigen Fähigkeitszeugnis dauert die Ausbildung mindestens 3'600 Lernstunden. Die einschlägigen Fähigkeitszeugnisse sind im Anhang aufgeführt.

Die Ausbildung kann ausnahmsweise auch mindestens 3'600 Lernstunden dauern, wenn sowohl eine einschlägige berufliche Erfahrung von 3 Jahren als auch eine ausserordentliche gestalterische Begabung nachgewiesen werden. Die Schule legt dazu die Voraussetzungen fest.

Wo keine einschlägige Vorbildung oder keine ausserordentliche Begabung nachgewiesen werden, dauert die Ausbildung mindestens 5400 Lernstunden.

Die Ausbildung zur dipl. Gestalterin HF/zum dipl. Gestalter HF ist eine Vollzeit- oder berufsbegleitende Ausbildung.

Bei berufsbegleitenden Bildungsgängen ist eine Berufstätigkeit im entsprechenden Gebiet von mindestens 50% vorgeschrieben, dabei können maximal 720 Lernstunden (bei einer Ausbildungsdauer von mindestens 3'600 Lernstunden) bzw. maximal 11'080 (bei einer Ausbildungsdauer von mindestens 5400 Lernstunden) angerechnet werden. Die Ausbildungsdauer verlängert sich dementsprechend.

**5.2****Anrechenbarkeit**

Vorgängig erworbene Kompetenzen können durch die Schule angemessen angerechnet werden, sofern Studierende die Kompetenzen nachweisen können.

**5.3****Bildungsteile**

Die Ausbildung besteht aus theoretischen und praktischen Bildungsteilen. Diese bilden gemeinsam ein Ganzes und gewährleisten den Erwerb und die Vertiefung der beruflichen Kompetenzen.

*Bildung an der Schule:*

Die Bildung an der Schule besteht aus theoretischen und praktischen Teilen. Der theoretische Teil kann aus Präsenzunterricht, Selbststudium, weiteren Veranstaltungen im Rahmen des Bildungsganges, Lernkontrollen und Qualifikationsverfahren bestehen und individuell und/oder in Gruppen durchgeführt werden.

Der praktische Teil findet in den Werkstätten und Ateliers der Schule im Rahmen praxisnaher, beruflicher Aufgabenstellungen und/oder realer Projekte aus der Arbeitswelt statt.

Die theoretische und praktische Bildung lassen sich im Bereich Gestaltung und Kunst kaum trennen. Beide Teile variieren je nach Fach- und Vertiefungsrichtung. Bei einer Ausbildung mit einschlägigem EFZ oder ausserordentlicher gestalterischer Begabung beträgt die Präsenzzeit mindestens 2'440 Lernstunden, das Selbststudium mindestens 320 Lernstunden, die Diplomarbeit mindestens

480 Lernstunden. Bei einer Ausbildung ohne einschlägiges EFZ beträgt die Präsenzzeit mindestens 4'040 Lernstunden, das Selbststudium mindestens 520 Lernstunden, die Diplomarbeit mindestens 480 Lernstunden.

**Praktische Bildung:** Mindestens 20% der Lernstunden finden als praktische Bildung statt (mind. 720 Lernstunden bei einer Ausbildung mit einschlägigem EFZ oder ausserordentlicher gestalterischer Begabung bzw. mind. 1'080 Lehrstunden bei einer Ausbildung ohne einschlägigem EFZ). Davon finden mindestens 50% (360 bzw. 540 Lernstunden) als praktische Bildung in einem Betrieb oder einer Institution statt, wobei die Studierenden in einem realen Projekt aus der Arbeitswelt in der entsprechenden Fach- und Vertiefungsrichtung arbeiten und durch Fachkräfte begleitet werden. In der Fachrichtung Bildende Kunst ist es möglich, dass die Studierenden diesen Ausbildungsteil im eigenen Atelier absolvieren. Die erstellten Produkte müssen nachgewiesen werden.

## 5.4 Bildungsbereiche und ihre zeitlichen Anteil

Die Schule legt im Lehrplan fest, wie die Bildungsbereiche zeitlich aufgeteilt und die geforderten Lernstunden erreicht werden.

Für die Arbeitsprozesse 1 bis 4 sind 60 bis 80% der Lernstunden einzusetzen. Im Zentrum der Ausbildung steht die Auseinandersetzung mit den Arbeitsprozessen 2 und 3. Für die Arbeitsprozesse 5 bis 7 sind 20 bis 40% der Lernstunden einzusetzen.

Vollzeitausbildung (Minimalangaben)			Berufsbegleitende Ausbildung (Minimalangaben)		
	Lern Std. ohne einschl. EFZ	Lern-Std. mit einschl. EFZ		Lern-Std. ohne einschl. EFZ	Lern-Std. mit einschl. EFZ
Präsenzunterricht	2'400	1'600	Präsenzunterricht	2'400	1'600
Selbststudium	960	320	Selbststudium	960	320
Praktische Bildung	1'080	720	Diplomarbeit	480	480
Diplomarbeit	480	480	Berufstätigkeit	1'080	720
Lernstunden im Ermessen der Anbieter	480	480	Lernstunden im Ermessen der Anbieter	480	480
<b>Total</b>	<b>5'400</b>	<b>3'600</b>	<b>Total</b>	<b>5'400</b>	<b>3'600</b>

Abbildung 6<sup>4</sup>: Bei «Lernstunden im Ermessen der Anbieter» handelt es sich um Lernbereiche in Gestaltung und Kunst, welche sich nach Fach- und Vertiefungsrichtung unterscheiden. Es handelt sich dabei um gestalterische Projekte, welche in Kooperation mit Vertretungen einer einschlägigen OdA, in Zusammenarbeit mit Künstler/innen in Ateliers/Werkstätten oder mit Galerien bzw. Museen oder anderen kulturellen Institutionen erfolgen. Der Bildungsanbieter weist diese Lernstunden im Curriculum/ Lehrplan aus. Da die Begleitung dieser Projekte im Auftrag des Bildungsanbieters erfolgt und nicht in jedem Falle durch die Dozent/innen der jeweiligen Schule, wird dieser Lernbereich in der Tabelle separat ausgewiesen.

## 5.5 Koordination von schulischen und praktischen Bildungsteilen

**Anforderung und Verantwortung der Schule:** Die Schule trägt die Gesamtverantwortung für die Ausbildung. Die Schule ist für die Koordination der theoretischen und praktischen Bildungsteile verantwortlich. Sie verfügt über einen Lehrplan, in welchem die Koordination dargestellt ist.

<sup>4</sup> Ergänzung Tabelle vom 15.09.2017

Sie legt die Anforderungen für das Praktikum im Betrieb oder in der Institution im Detail fest. Dazu gehören Anforderungen an den Betrieb oder die Institution, an die Fachkräfte, welche die Studierenden begleiten, an die realen Projekte sowie an die Begleitung der Studierenden.

Die Schule ist für die Auswahl und die Aufsicht des Praktikumsbetriebes oder Institution verantwortlich.

*Anforderung und Verantwortung des Betriebs oder der Institution*

Die Betrieb oder die Institution, in welchem die/der Studierende den praktischen Bildungsteil im Rahmen eines realen Projekts aus der Arbeitswelt absolviert, muss folgende Anforderungen erfüllen: Er verfügt über die nötigen personellen und strukturellen Ressourcen, um eine kompetente Ausbildung anzubieten. Er verfügt über ein Ausbildungskonzept für die Begleitung und Betreuung der Studierenden. Er bestimmt Praktikumsbegleiterinnen oder -begleiter, die für die Ausbildung verantwortlich sind. Diese verfügen über eine mindestens zweijährige berufliche Praxis in der entsprechenden Vertiefungsrichtung.

## **6**

## **Qualifikationsverfahren**

### **6.1**

### **Promotion**

Die Promotion ist in der Promotionsordnung der Schule geregelt.

Die Promotion umfasst sowohl die Leistungen des theoretischen als auch des praktischen Bildungsteils.

Im Laufe der Ausbildung werden alle in Kapitel 3 dargestellten Kompetenzen geprüft. Die Prüfungen bestehen aus mündlichen oder schriftlichen Teilen sowie Projektarbeiten. Die Bewertungen erfolgen nach nachvollziehbaren und im Voraus festgelegten Kriterien.

### **6.2**

### **Diplomprüfung**

Die Schule regelt die Diplomprüfung im Detail in der Promotionsordnung.

*Zulassungsbedingungen zur Diplomprüfung*

Die Studierenden werden zur Diplomprüfung zugelassen, wenn die vorgängigen Ausbildungsabschnitte gemäss Promotionsordnung der Schule erfolgreich durchlaufen wurden.

*Gegenstand*

In der Diplomprüfung wird das Zusammenspiel der in der Ausbildung erworbenen Kompetenzen überprüft. Sie besteht aus einer praxisorientierten Diplomarbeit und aus einem dazugehörigen Prüfungsgespräch bzw. Präsentation.

*Durchführung der Diplomprüfung*

Die Schule ist für die Durchführung der Diplomprüfung zuständig. Es ist der Schule überlassen, welche Kompetenzen sie mit welchen Instrumenten überprüft.

Die Schule ist für die Ernennung der Expertengruppe verantwortlich, welche die Diplomprüfung durchführt und bewertet. Die Expertengruppe setzt sich aus Dozent/innen und externen Expert/innen, darunter mindestens ein/e Experte/in aus der zuständigen Organisation der Arbeitswelt oder des Verbandes, zusammen. Die Unabhängigkeit der



externen Expert/ innen ist gewährleistet.

*Praxisorientierte  
Diplomarbeit*

Die Diplomarbeit ist eine neu entwickelte gestalterische Eigenleistung. Sie kann eine praxisnahe Aufgabenstellung oder ein reales Projekt aus der Arbeitswelt sein und in der Schule, in einem Betrieb oder einer Institution realisiert werden. Das Thema der Diplomarbeit wird von der Schule bestimmt oder genehmigt. Die Schule kann vorschreiben, dass die Diplomarbeit einen schriftlichen Teil enthält.

Die/der Studierende wird bei der Erarbeitung der Diplomarbeit begleitet. Die Diplomarbeit ist von der/dem Studierenden selbständig und unter Einhaltung der Vorgaben (z.B. verfügbare Zeit, usw.) zu lösen. Teamarbeit ist möglich, sofern die individuellen Leistungen ausgewiesen sind.

*Prüfungsgespräch  
bzw.  
Präsentation*

Die Studierenden präsentieren der Expertengruppe ihre Diplomarbeit. Sie begründen wichtige Entwicklungsschritte. Die Schule kann zudem vor- schreiben, dass anhand gezielter Fragen theoretisches Wissen im Zusammenhang mit der Diplomarbeit geprüft wird.

*Bewertung und  
Gewichtung*

Sämtliche Prüfungsteile werden durch die Expertengruppe bewertet. Die Ergebnisse werden schriftlich festgehalten.

Die Schule legt die Bewertungskriterien und die Gewichtung der Prüfungsteile im Voraus fest und gibt sie den Studierenden bekannt.

Für die Diplomarbeit und das dazugehörige Prüfungsgespräch bzw. Präsentation ist eine gemeinsame Bewertung abzugeben, wobei die Schule die Gewichtung dieser Teile festlegt.

Die Ausbildung gilt als erfolgreich abgeschlossen, wenn der Durchschnitt der Diplomarbeit und des dazugehörigen Prüfungsgesprächs bzw. Präsentation genügend ist.

*Wiederholmöglichkeiten:* Die Diplomarbeit und/oder das dazugehörige Prüfungsgespräch bzw. Präsentation kann einmal wiederholt werden, sofern der Durchschnitt dieser Prüfungsteile ungenügend ist. Ist das Resultat zum zweiten Mal ungenügend, ist die Diplomprüfung definitiv nicht bestanden.

Die Schule regelt in der Promotionsordnung die Voraussetzungen für die nochmalige Zulassung zur Diplomprüfung und die allfällige Verlängerung der Ausbildungszeit.

Wer nachweislich aus zwingenden Gründen nicht zum Prüfungsgespräch bzw. zur Präsentation antritt oder diesen Teil abbricht, hat ihn an einem von der Schule festgelegten Termin nachzuholen.

*Diplom*

Das Diplom wird erteilt, wenn die/der Studierende die Diplomprüfung bestanden hat. Zusätzlich zum Diplom stellt die Schule eine Bestätigung über die absolvierte Ausbildung aus.

*Rekursverfahren*

Die/der Studierende kann gegen einen negativen Entscheid Beschwerde erheben. Das Rekursverfahren regelt die Schule.

*Studienunterbruch/-  
abbruch*

Wer das Studium am Ende eines Schuljahres aus irgendwelchen Gründen unterbrechen oder abbrechen muss, erhält von der Schule eine Bestätigung. Diese gibt Auskunft über

die Studiendauer und die Präsenzzeit sowie über die erbrachten Lernleistungen, Kompetenznachweise und deren Bewertung. Bei einer allfälligen Studienfortsetzung werden die erbrachten Lernleistungen während dreier Jahre angerechnet.

## Schlussbestimmungen

### 7.1

#### Inkrafttreten

Dieser Rahmenlehrplan tritt mit Genehmigung des BBT in Kraft.

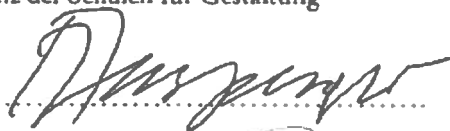
### 7.2

#### Überprüfung

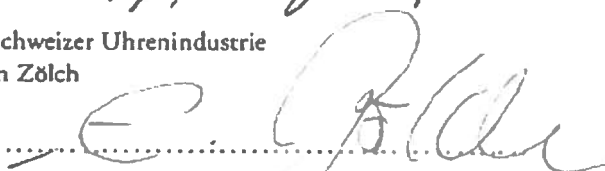
Bei Bedarf, aber mindestens alle 5 Jahre, erfolgt unter der Federführung der Trägerschaft eine Revision des Rahmenlehrplans. Es wird dabei überprüft, ob neue Vertiefungsrichtungen integriert werden.

Erlass: (01.12.2009)

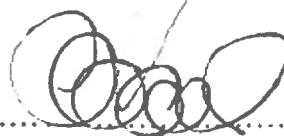
.....  
Schweizerische Direktorenkonferenz der Schulen für Gestaltung  
Der Präsident: Frédy Hersperger



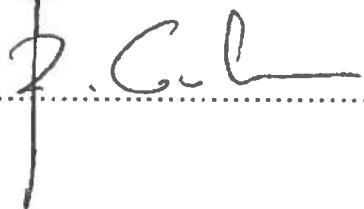
.....  
Arbeitgeberverband der Schweizer Uhrenindustrie  
Die Präsidentin: Elisabeth Zölch



.....  
sda swiss design association  
Der Präsident: Prof. Gregor Naef




.....  
Union Suisse Photographes Professionnels USPP  
Der Präsident: Régis Colombo



Arbeitsgemeinschaft Schweizer Keramik

~~Der Präsident:~~ Maurizio Ferrari

.....  , Verantwortlicher Ressort Bildung

Swiss Visual Merchandising Designer

Die Präsidentin: Cléo Feiner

..... 

Visarte Berufsverband Visuelle Kunst

Der Präsident: Heinrich Gartentor

..... 


sgv Schweizer Grafiker Verband

Der Präsident: Jürg Aemmer

..... 

sgd swiss graphic designers

Der Präsident: Danilo Silvestri

..... 

Genehmigung:

Bundesamt für Berufsbildung und Technologie BBT

Die Direktorin: Dr. Ursula Renold

..... 

25. FEB. 2010

### Anhang

Im Rahmen der Anerkennungsverfahren wählen die Schulen eine Fachrichtung und eine Vertiefungsrichtung. Nur die Fachrichtung ist gesetzlich geschützt. Die Vertiefungsrichtung wird in einem dem Diplom beigelegten Notenausweis aufgeführt. Sie ist gesetzlich nicht geschützt. Die Aufzählung in Abbildung 6 ist abschliessend. Auf Antrag der Trägerschaft kann das BBT später weitere Vertiefungen genehmigen.

Bereich			
Gestaltung und Kunst			
Fachrichtungen	Produktdesign	Kommunikationsdesign	Bildende Kunst
Vertiefungsrichtungen	Industrial Design Keramik Modedesign Produktdesign Schmuck Textildesign Uhrendesign	Animation / Computer Animation / Motion Design Film Fotografie Interaction Design / Interactive Media Design Schrift und Typografie Visual Merchandising Design Visuelle Gestaltung Webdesign	Bildende Kunst

Abbildung 6<sup>5</sup>: Bildungssystematik Gestaltung und Kunst HF

<sup>5</sup> Änderung vom 03.03.2015

Abbildung 7<sup>6</sup>: Einschlägige Berufe je nach Vertiefungsrichtung

Je nach Vertiefungsrichtung gelten unterschiedliche Berufe als einschlägig																
Fachrichtungen	Produktdesign						Kommunikationsdesign						Bildende Kunst			
Vertiefungsrichtungen	Industrial Design	Keramik	Modedesign	Produktdesign	Schmuck	Textildesign	Uhrendesign	Animation / Computer Animation / Motion Design	Film	Fotografie	Interaction Design / Interactive Media Design	Schrift und Typografie	Visual Merchandising Design	Visuelle Gestaltung (Grafik)	Webdesign	Bildende Kunst
Bekleidungsgestalter/-in			●			●										
Fotofachfrau/-mann									●	●	●				●	
Fotograf/-in									●	●	●			●	●	●
Gestalter/-in Werbetechnik											●	●	●	●	●	●
Glasmaler/-in		●											●	●	●	
Gold- und Silberschmied/-in	●			●	●		●									●
Grafiker/-in								●	●	●	●	●	●	●	●	●
Graveur/-in	●			●	●		●									
Hochbauzeichner/-in	●			●												●
Holzbildhauer/-in	●			●												●
Industriekeramiker/-in	●	●		●												
Innenarchitekt/-in	●			●												
Innendekorateur/-in	●			●		●							●			
Kachel- und Baukeramikformer/-in		●														
Kauffrau/-mann													●			
Keramiker/-in	●	●		●												●
Keramikmaler/-in		●														
Keramik-Modellier/-in		●														
Mikromechaniker/-in							●									
Mikrozeichner/-in							●									
Multimedialgestalter/-in								●	●	●	●	●		●	●	
Oberflächenveredler/-in	●			●	●		●									
Polydesigner/-in 3D	●			●		●		●					●	●	●	
Polygraf/-in								●	●	●	●	●		●	●	
Sreinbildhauer/-in	●			●										●	●	●
Textilgestalter/-in Handweben	●			●		●										
Textiltechnolog/-in						●										
Töpfer/-in	●	●		●												●
Uhrgehäusemechaniker/-in							●									
Uhrmacher/-in Fachgebiet Industrie							●									
Rhabillage oder Praktiker/-in	●			●		●										
Architekturmodellbauer/-in	●			●												
Gewebegealter/-in						●										
Informatiker/-in								●	●	●	●	●		●	●	
Mediamatiker/-in								●	●	●	●	●		●	●	
Schreiner/-in	●			●												
Steinmetz/-in	●			●												●
Theatermaler/-in	●			●												●
Vergolder/-in	●			●	●											
Verpackungstechnolog/-technologin	●			●												
Wohntextilgestalter/-in						●										
Ergänzende Vertiefungsrichtungen																
Zusätzliche Berufe																
● Ergänzende Vertiefungsrichtungen für einschlägige Berufe																

<sup>6</sup> Änderung vom 03.03.2015

Abbildung 7<sup>7</sup> : Einschlägige Berufe je nach Vertiefungsrichtung

Je nach Fachrichtung gelten unterschiedliche Berufe als einschlägig  
 Les professions déterminantes varient selon les spécialisations  
 Per ogni orientamento di specializzazione sono pertinenti le diverse professioni indicate

Fachrichtungen	Produktdesign Design di prodotto Design de produit							Kommunikationsdesign Communication visuelle Design visivo							Bildende Kunst Arts visuels Arti figurative
Vertiefungen Specializzazioni Specializzazioni	Industrial Design Design industriel Industrial Design	Keramik C�ramique Ceramica	Modedesign Design de Mode Design di Moda	Produktdesign Design de produit Design di prodotto	Schmuckdesign Design de bijoux Design di gioielli	Textildesign Tr�ation textile Design Tessile	Uhrendesign Design d'objets horlogers Design die orologi	Animation Computer Animation Motion Design	Film	Fotografie Photographie Fotografia	Interaction Design/ Interactive Media Design	Schrift und Typografie Caract�res et typographie Caratteri e tipografia	Visual Merchandising Design Visuelle Gestaltung Arts graphiques Progettazione grafica	Webdesign	Bildende Kunst Arts visuels Arti figurative
Berufe Professions Professioni															
Architekturmodellbauer/-in Maquettiste d'architecture Costruttore/-trice di plastici architettonici	x	x		x											x
Bekleidungsgestalter/-in Cr�ateur/-trice de v�tements Creatore/-trice di abbigliamento			x			x									x
Formenbauer/-in Mouleur-euse Costruttore/-trice di modelli e stampi	x	x		x	x										x
Fotofachfrau/-mann Sp�cialiste en photographie Specialista in fotografia									x	x	x			x	
Fotograf/-in Photographe Fotografo/-a									x	x	x			x	x
Gestalter/-in Werbetechnik R�alisateur/-trice publicitaire Operatore/-trice pubblicitario											x	x	x	x	
Gewebegestalter/-in Cr�ateur/-trice de tissu Creatore/-trice di tessuti			x	x		x									x
Glasmaier/-in Peintre verrier Pittore/-trice su vetro		x													
Gold- und Silberschmied/-in Bijoutier/-i�re Orafo/-a argenteria	x			x	x		x								x
Grafiker/-in Graphiste Grafico/-a								x	x	x	x	x	x	x	x
Graveur/-in Graveur/-euse Incisore	x			x	x		x								
Holzbildhauer/-in Sculpteur/-trice sur bois Scultore/-trice su legno	x			x											x
Industriekeramiker/-in C�ramiste industriel/-le Ceramista industriale	x	x		x											
Informatiker/-in Informaticien/-ne Informatico/-a								x	x	x	x	x		x	x
Innendekorateur/-in D�corateur/-trice d'int�rieurs Decoratore/-trice d'interni	x			x		x							x		x

<sup>7</sup> Änderung vom 15.09.2017

Fachrichtungen	Produktdesign Design di prodotto Design de produit							Kommunikationsdesign Communication visuelle Design visivo							Bildende Kunst Arts visuels Arti figurative
Vertiefungen Specialisations Specializzazioni	Industrial Design Design industriel Industrial Design	Keramik Céramique Ceramica	Modedesign Design de Mode Design di Moda	Produktdesign Design de produit Design di prodotto	Schmuckdesign Design de bijoux Design di gioielli	Textildesign Tréation textile Design Tessile	Uhrendesign Design d'objets horlogers Design die orologi	Animation Computer Animation Motion Design	Film	Fotografie Photographie Fotografia	Interaction Design/ Interactive Media Design Schrift und Typografie Caractères et typographie Caratteri e tipografia	Visual Merchandising Design Visuelle Gestaltung Arts graphiques Progettazione grafica Webdesign	Bildende Kunst Arts visuels Arti figurative		
Berufe Professions Professioni															
Interactivo Media Designer Interactivo Media Designer Interactivo Media Designer								x	x	x	x	x	x		
Kaufrau/-mann Employé/-e de commerce Impiegato/-a di commercio												x			
Keramiker/-in Céramiste Ceramista	x	x		x									x		
Mediamatiker/-in Médiamaticien/-ne Mediamatico/-a								x	x	x	x	x	x		
Mikromechaniker/-in Micromécanicien/-ne Micromeccanico/-a	x			x			x								
Mikrozeichner/-in Dessinateur/-trice en construction microtechnique Disegnatore/-trice in microtecnica	x			x			x								
Multimedialgestalter/-in Concepteur/-trice en multimédia Ideatore/-trice multimediale								x	x	x	x	x	x		
Oberflächenveredler/-in Uhren und Schmuck Terminéur/-euse en habililage horloger Rifinitore/-trice di prodotti d'orologeria	x			x	x		x								
Polydesigner/-in 3D Polydesigner 3D Decoratore/-trice 3D	x			x		x		x				x	x		
Polygraf/-in Polygraphe Poligrafico/-a								x	x	x	x		x		
Schreiner/-in Menuisier/-ière / Ebéniste Falegname	x			x								x			
Steinbildhauer/-in Sculpteur/-trice sur pierre Scultore/-trice su pietra	x			x											
Steinmetz/-in Tailleur/-se de pierre Scalpellino/-a	x			x											
Theatermaler/-in Peintre en décors de théâtre Pittore/-trice di scenari	x			x		x		x							
Textiltechnolog/-in Technologue en textile Tecnologo/-a tessile						x									
Uhrmacher/-in Horloger/-ère Orologiaio/-a	x			x			x								
Uhrmacher/-in Produktion Horloger/-ère de production Orologiaio/-a di produzione	x			x			x								



Fachrichtungen	Produktdesign Design di prodotto Design de produit							Kommunikationsdesign Communication visuelle Design visivo							Bildende Kunst Arts visuels Arti figurative
Vertiefungen Spécialisations Specializzazioni	Industrial Design Design industriel Industrial Design	Keramik Céramique Ceramica	Modedesign Design de Mode Design di Moda	Produktdesign Design de produit Design di prodotto	Schmuckdesign Design de bijoux Design di gioielli	Textildesign Tréation textile Design tessile	Uhrendesign Design d'objets horlogers Design die orologi	Animation Computer Animation Motion Design	Film	Fotografie Photographie Fotografia	Interaction Design/ Interactive Media Design	Schrift und Typografie Caractères et typographie Caratteri e tipografia	Visual Merchandising Design Visuelle Gestaltung Arts graphiques Progettazione grafica	Webdesign	Bildende Kunst Arts visuels Arti figurative
Berufe Professions Professioni															
Vergolder/-in Doreur/-se -Encadreur/-se Doratore/-trice -comiciaio/-a	x			x	x										
Verpackungstechnologe/-in Technologue en emballage Technologo/-a d'imballaggio	x			x											
Wohntextilgestalter/-in Courtépointier/-ère Decoratore/-trice tessile	x			x		x							x		
Zeichner/-in Raum- und Bauplanung Dessinateur/-trice planification de territoire et de la construction Disegnatore/-trice campo professionale pianificazione del territorio e della costruzione	x			x											x



## Ergänzung zum Rahmenlehrplan

Rahmenlehrplan vom 25.02.2010

für Bildungsgänge der höheren Fachschulen des Bildungsgangs *Gestaltung und Kunst / design et arts visuels / design e arti figurative*

mit den geschützten Titeln

*dipl. Gestalterin HF / dipl. Gestalter HF Fachrichtung;  
designer diplômée ES / designer diplômé ES orientation;  
designer dipl. SSS / designer dipl. SSS specializzazione*

Fachrichtung – orientation – specializzazione

*bildende Kunst / arts visuels / arti figurative  
Kommunikationsdesign / communication visuelle / design visivo  
Produktdesign / design de produit / design di prodotto*

Änderung vom 1. Januar 2011

Der Rahmenlehrplan in deutscher, französischer und italienischer Version wird aufgrund der Änderung der Verordnung des EVD vom 20. September 2010 über Mindestvorschriften für die Anerkennung von Bildungsgängen und Nachdiplomstudien der höheren Fachschulen (MIVo-HF) folgendermassen angepasst:

<b>bildende Kunst</b>	<i>dipl. Gestalterin HF bildende Kunst / dipl. Gestalter HF bildende Kunst</i>
<b>arts visuels</b>	<i>designer diplômée ES en arts visuels / designer diplômé ES en arts visuels</i>
<b>arti figurative</b>	<i>designer dipl. SSS arti figurative / designer dipl. SSS arti figurative</i>
<b>Kommunikationsdesign</b>	<i>dipl. Gestalterin HF Kommunikationsdesign / dipl. Gestalter HF Kommunikationsdesign</i>
<b>communication visuelle</b>	<i>designer diplômée ES en communication / designer diplômé ES en communication</i>
<b>design visivo</b>	<i>designer dipl. SSS design visivo / designer dipl. SSS design visivo</i>



<b>Produktdesign</b>	<i>dipl. Gestalterin HF Produktdesign / dipl. Gestalter HF Produktde- sign</i>
<b>design de produit</b>	<i>designer diplômée ES en design de produit / designer diplômé ES en design de produit</i>
<b>design di prodotto</b>	<i>designer dipl. SSS design di prodotto / designer dipl. SSS design di prodotto</i>

Diese Anpassung tritt mit Inkrafttreten der Änderung der MiVo-HF per 01.11.2010 in Kraft.

Bern, **21. DEZ. 2010**

Bundesamt für Berufsbildung und Technologie

Die Direktorin

Prof. Dr. Ursula Renold

Die Änderung des Rahmenlehrplans vom 25.02.2010 für Bildungsgänge der höheren Fachschulen « *bildende Kunst* », « *Kommunikationsdesign* », « *Produktdesign* » tritt mit der Genehmigung durch das Staatssekretariat für Bildung, Forschung und Innovation SBFI in Kraft.

**Erlass : 03.03.2015**

Unterschriftenliste swiss design schools:

Union Suisse des Photographes Professionnels  
Vereinigung der Schweizer Berufsfotografen  
Président: Régis Colombo



*R. Colombo*

Viscom Geschäftsstelle Schweiz  
Direktor: Thomas Gsponer

*Thomas Gsponer*

SGD Swiss Graphic Designers  
Präsidentin: Ursula Heilig

*Ursula Heilig*

sgv Schweizer Grafiker Verband  
Präsident: Jürg Aemmer

SGV  
Schweizer Grafiker Verband  
Schulhausstrasse 64  
CH-8002 Zürich

*Jürg Aemmer* *Stefan Schmid*

sda swiss design association  
Präsident: Felix Keller

*Felix Keller*

Arbeitgeberverband der Schweizer Uhrenindustrie  
Convention patronale de l'industrie horlogère suisse  
Präsidentin: Elisabeth Zölch



Verband Schweizer Keramik  
swiss ceramics  
Vorstand/Verantwortlicher Bildung: Laurin Schaub



Visarte Schweiz  
Berufsverband Visuelle Kunst  
Präsident: Heinrich Gartentor



Swiss Visual Merchandising Designers, SVMD  
Présidente: Fanny Gros



Direktorenkonferenz der Schulen für Gestaltung Schweiz – Swiss Design Schools SDS  
Präsident: Jürg Fritzsche



Die Änderungen des Rahmenlehrplans vom 25.02.2010 für Bildungsgänge der höheren Fachschulen « *bildende Kunst* », « *Kommunikationsdesign* », « *Produktdesign* » tritt mit der Genehmigung durch das Staatssekretariat für Bildung, Forschung und Innovation SBFI in Kraft.

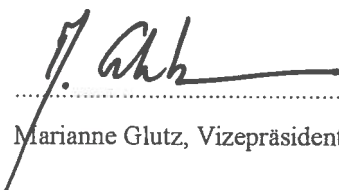
**Erlass:** 22.09.2017

**swiss design schools**  
**Direktorenkonferenz der Schulen für Gestaltung**



Roberto Borioli, Präsident

**Swiss design schools**  
**Direktorenkonferenz der Schulen für Gestaltung**



Marianne Glutz, Vizepräsidentin

**Diese Änderung wird genehmigt.**

Bern, **02. OKT. 2017**

Staatssekretariat für Bildung,  
Forschung und Innovation SBFI



Rémy Hübschi

Leiter Abteilung Höhere Berufsbildung

# Anpassungen Rahmenlehrplan für Bildungsgänge der höheren Fachschulen

«bildende Kunst»

«Kommunikationsdesign»

«Produktdesign»

vom 03.03.2015

Fuss-note	Betreff
1	<p>Änderung: Die Trägerschaft ist gleich geblieben. Die Bezeichnung (Namen) der Trägerschaft wurde geändert.</p> <p>Vorher: "Schweizerische Direktorenkonferenz der Schulen für Gestaltung SDSfG, Schule für Gestaltung Basel, Vogelsangstrasse 15, 4005 Bern"</p>
2	<p>Änderung: Die Bezeichnung der Trägerschaft wurde geändert.</p> <p>Ersetzt:</p> <p>„Schweizerische Direktorenkonferenz der Schulen für Gestaltung“</p>
3, 5	<p>Änderung: Die folgende Abbildung 1 und 6: Bildungssystematik Gestaltung HF, Quelle: Arbeitsgruppe SDSfG, wurde ersetzt:</p> <pre> graph TD     subgraph Bereich         subgraph Fachrichtungen             subgraph Vertiefungsrichtungen                 subgraph Produktdesign                     Industrial Design                     Keramik                     Textildesign                     Uhrendesign                 end                 subgraph Kommunikationsdesign                     Computer Animation                     Film                     Fotografie                     Visuelle Gestaltung                     Visual Merchandising Design                     Webdesign                 end                 subgraph Bildende Kunst                     Bildende Kunst                 end             end         end     end </pre>

Änderung: Die folgende Abbildung 7: Einschlägige Berufe je nach Vertiefungsrichtung, wurde ersetzt.

Je nach Vertiefungsrichtung gelten unterschiedliche Berufe als einschlägig.

Fachrichtungen	Produktdesign				Kommunikationsdesign						Bildende Kunst	
Vertiefungsrichtungen	Industrial Design	Keramik	Textildesign	Uhrendesign	Computer Animation	Film	Fotografie	Grafik	Visual Merchandising Design	Web Design	Bildende Kunst	
Bekleidungsgestalter/in			•									
Fotofachfrau/mann EFZ							•					
Fotograf/in							•				•	
Gestalter/in Werbetechnik EFZ								•	•			
Glasmaler/in		•										
Goldschmied/in	•			•								
Grafiker/in					•		•	•	•	•	•	
Graveur/in				•								
Hochbauzeichner/in	•											
Holzbildhauer/in											•	
Industriekeramiker/in		•										
Innenausbauzeichner/in	•											
Innendekorateur/in			•						•			
Kachel- und Baukeramikformer/in		•										
Kauffrau/mann									•			
Keramiker/in	•	•									•	
Keramikmaler/in		•										
Keramik-Modellleur/in		•										
Mikromechaniker/in				•								
Mikrozeichner/in				•								
Multimediagestalter/in					•	•		•		•		
Oberflächenveredler/in				•								
Polydesigner/in 3D	•		•		•				•	•		
Polygraf/in EFZ								•		•		
Steinbildhauer/-in											•	
Textilgestalter/in Handweben			•									
Textiltechnolog/in EFZ			•									
Töpfer/in		•										
Uhrgehäusemechaniker/in				•								
Uhrmacher/in Fachgebiet Industrie Rhabillage oder Praktiker	•			•								



# Anpassungen Rahmenlehrplan für Bildungsgänge der höheren Fachschulen

«bildende Kunst»

«Kommunikationsdesign»

«Produktdesign»

vom 15.09.2017

Fuss-note	Betreff																																																
4	Ergänzung: Tabelle „Lernstunden im Ermessen der Anbieter“ <table><tr><th colspan="3">Vollzeitausbildung (Minimalangaben)</th><th colspan="3">Berufsbegleitende Ausbildung (Minimalangaben)</th></tr><tr><th></th><th>Lern Std. ohne einschl. EFZ</th><th>Lern-Std. mit einschl. EFZ</th><th></th><th>Lern-Std. ohne einschl. EFZ</th><th>Lern-Std. mit einschl. EFZ</th></tr><tr><td>Präsenzunterricht</td><td>2'400</td><td>1'600</td><td>Präsenzunterricht</td><td>2'400</td><td>1'600</td></tr><tr><td>Selbststudium</td><td>960</td><td>320</td><td>Selbststudium</td><td>960</td><td>320</td></tr><tr><td>Praktische Bildung</td><td>1'080</td><td>720</td><td>Diplomarbeit</td><td>480</td><td>480</td></tr><tr><td>Diplomarbeit</td><td>480</td><td>480</td><td>Berufstätigkeit</td><td>1'080</td><td>720</td></tr><tr><td>Lernstunden im Ermessen der Anbieter</td><td>480</td><td>480</td><td>Lernstunden im Ermessen der Anbieter</td><td>480</td><td>480</td></tr><tr><td>Total</td><td>5'400</td><td>3'600</td><td>Total</td><td>5'400</td><td>3'600</td></tr></table>	Vollzeitausbildung (Minimalangaben)			Berufsbegleitende Ausbildung (Minimalangaben)				Lern Std. ohne einschl. EFZ	Lern-Std. mit einschl. EFZ		Lern-Std. ohne einschl. EFZ	Lern-Std. mit einschl. EFZ	Präsenzunterricht	2'400	1'600	Präsenzunterricht	2'400	1'600	Selbststudium	960	320	Selbststudium	960	320	Praktische Bildung	1'080	720	Diplomarbeit	480	480	Diplomarbeit	480	480	Berufstätigkeit	1'080	720	Lernstunden im Ermessen der Anbieter	480	480	Lernstunden im Ermessen der Anbieter	480	480	Total	5'400	3'600	Total	5'400	3'600
Vollzeitausbildung (Minimalangaben)			Berufsbegleitende Ausbildung (Minimalangaben)																																														
	Lern Std. ohne einschl. EFZ	Lern-Std. mit einschl. EFZ		Lern-Std. ohne einschl. EFZ	Lern-Std. mit einschl. EFZ																																												
Präsenzunterricht	2'400	1'600	Präsenzunterricht	2'400	1'600																																												
Selbststudium	960	320	Selbststudium	960	320																																												
Praktische Bildung	1'080	720	Diplomarbeit	480	480																																												
Diplomarbeit	480	480	Berufstätigkeit	1'080	720																																												
Lernstunden im Ermessen der Anbieter	480	480	Lernstunden im Ermessen der Anbieter	480	480																																												
Total	5'400	3'600	Total	5'400	3'600																																												

Abbildung 6: Bei «Lernstunden im Ermessen der Anbieter » handelt es sich um Lernbereiche in Gestaltung und Kunst, welche sich nach Fach- und Vertiefungsrichtung unterscheiden. Es handelt sich dabei um gestalterische Projekte, welche in Kooperation mit Vertretungen einer einschlägigen Oda, in Zusammenarbeit mit Künstler/innen in Ateliers/Werkstätten oder mit Galerien bzw. Museen oder anderen kulturellen Institutionen erfolgen. Der Bildungsanbieter weist diese Lernstunden im Curriculum/ Lehrplan aus. Da die Begleitung dieser Projekte im Auftrag des Bildungsanbieters erfolgt und nicht in jedem Falle durch die Dozent/innen der jeweiligen Schule, wird dieser Lernbereich in der Tabelle separat ausgewiesen.

Änderung: Die folgende Abbildung 7: Einschlägige Berufe nach Vertiefungsrichtung, wurde ersetzt.  
(Seiten 1-3)

Je nach Fachrichtung gelten unterschiedliche Berufe als einschlägig  
Les professions déterminantes varient selon les spécialisations  
Per ogni orientamento di specializzazione sono pertinenti le diverse professioni indicate

Fachrichtungen	Produktdesign Design di prodotto Design de produit							Kommunikationsdesign Communication visuelle Design visivo							Bildende Kunst Arts visuels Arti figurative
Vertiefungen Specialisations Specializzazioni	Industrial Design Design Industrial Industrial Design	Keramik Céramique Ceramica	Modedesign Design de Mode Design di Moda	Produktdesign Design de produit Design di prodotto	Schmuckdesign Design de bijoux Design di gioielli	Textildesign Téxtil Design Tessile	Ultraschall Design d'objets horlogers Design de orologi	Animation Computer Animation Motion Design	Film	Fotografie Photographie Fotografia	Interaction Design/ Interactive Media Design	Schrift und Typografie Caractères et typographie Caratteri e tipografia	Visual Merchandising Design Visuelle Gestaltung Arts graphiques Progettazione grafica	Webdesign	Bildende Kunst Arts visuels Arti figurative
<b>Berufe Professions Professioni</b>															
Architekturmöbelbauer/-in Maquettiste d'architecture Costruttore/-trice di plastici architettonici	x	x		x											x
Bekleidungsgestalter/-in Créateur/-trice de vêtements Creatore/-trice di abbigliamento			x			x									x
Formenbauer/-in Mouleur/-euse Costruttore/-trice di modelli o stampi	x	x		x	x										x
Fotofachfrau/-mann Spécialiste en photographie Specialista in fotografia									x	x	x			x	
Fotograf/-in Photographe Fotografo/-a									x	x	x			x	x
Gestalter/-in Werbetechnik Réalisateur/-trice publicitaire Operatore/-trice pubblicitario											x	x	x	x	x
Gewebegestalter/-in Créateur/-trice de tissu Creatore/-trice di tessuti			x	x		x									x
Glasmaier/-in Peintre verrier Pittore/-trice su vetro		x													
Gold- und Silberschmied/-in Bijoutier/-ière Orafo/-a argenteria	x			x	x		x								x
Grafiker/-in Graphiste Grafico/-a								x	x	x	x	x	x	x	x
Graveur/-in Graveur/-euse Incisore	x			x	x		x								
Holzbildhauer/-in Sculpteur/-trice sur bois Scultore/-trice su legno	x			x											x
Industriekeramiker/-in Céramiste industriel/-le Ceramista industriale	x	x		x											
Informatiker/-in Informaticien/-ne Informatico/-a								x	x	x	x	x		x	x
Innendekorateur/-in Décorateur/-trice d'intérieurs Decoratore/-trice d'interni	x			x		x							x		x

Fachrichtungen	Produktdesign Design di prodotto Design de produit							Kommunikationsdesign Communication visuelle Design visivo							Bildende Kunst Arts visuels Arti figurative
Vertiefungen Specialisations Specializzazioni	Industrial Design Design industriel Industrial Design	Keramik Céramique Ceramica	Modedesign Design de Mode Design di Moda	Produktdesign Design di prodotto Design de produit	Schmuckdesign Design de bijoux Design di gioielli	Textildesign Tricot textile Design tessile	Uhrendesign Design d'objets horlogers Design de orologi	Animation Computer Animation Motion Design	Film	Fotografie Photographie Fotografia	Interaction Design/ Interactive Media Design	Schrift und Typografie Caractères et typographie Caratteri e tipografia	Visual Merchandising Design Visuelle Gestaltung Arts graphiques Progettazione grafica	Webdesign	Bildende Kunst Arts visuels Arti figurative
Berufe Professions Professioni															
Interactive Media Designer Interactivo Media Designer Interactive Media Designer								x	x	x	x	x	x	x	
Kaufrau/-mann Employé/-o de commercio Impiegato/-a di commercio													x		
Keramiker/-in Céramiste Ceramista	x	x		x											x
Mediamatiker/-in Médiamaticien/-ne Mediamatico/-a								x	x	x	x	x		x	
Mikromechaniker/-in Micromécanicien/-ne Micromeccanico/-a	x			x			x								
Mikrozeichner/-in Dessinateur/-trice en construction microtechnique Disegnatore/-trice in microtecnica	x			x			x								
Multimedialgestalter/-in Concepteur/-trice en multimédia Ideatore/-trice multimediale								x	x	x	x	x	x	x	x
Oberflächenveredler/-in Uhren und Schmuck Ternisseur/-euse en habillage horloger Rifinitore/-trice di prodotti d'orologeria	x			x	x		x								
Polydesigner/-in 3D Polydesigner 3D Decoratore/-trice 3D	x			x		x		x					x	x	x
Polygraf/-in Polygraphie Poligrafico/-a								x	x	x	x	x		x	
Schreiner/-in Menuisier/-ière / Ebéniste Falegname	x			x									x		x
Steinbildhauer/-in Sculpteur/-trice sur pierre Scultore/-trice su pietra	x			x											x
Steinmetz/-in Tailleur/-se de pierre Scalpellino/-a	x			x											x
Theatermaler/-in Peintre en décors de théâtre Pittore/-trice di scenari	x			x		x		x							x
Textiltechnolog/-in Technologie en textile Tecnologo/-a tessile						x									x
Uhrmacher/-in Horloger/-ère Orologiaio/-a	x			x			x								
Uhrmacher/-in Produktion Horloger/-ère de production Orologiaio/-a di produzione	x			x			x								

Fachrichtungen	Produktdesign Design di prodotto Design de produit										Kommunikationsdesign Communication visuelle Design visivo										Bildende Kunst Arts visuels Arti figurative
Vertiefungen Specialisations Specializzazioni	Industrial Design Design industriel Industrial Design	Keramik Céramique Ceramica	Modedesign Design de Mode Design di Moda	Produktdesign Design de produit Design di prodotto	Schmuckdesign Design de bijoux Design di gioielli	Textildesign Tricoterie textile Design tessile	Uhrendesign Design d'objets horlogers Design dei orologi	Animation Computer Animation Motion Design	Film	Fotografie Photographie Fotografia	Interaction Design/ Interactive Media Design	Schrift und Typografie Caractères et typographie Caratteri e tipografia	Visual Merchandising Design Visuelle Gestaltung Arts graphiques Progettazione grafica	Webdesign	Bildende Kunst Arts visuels Arti figurative						
Berufe Professions Professioni																					
Vergolder/-in Doreur/-se -Encadreur/-se Doratore/-trice -comicialo/-a	x			x	x																
Verpackungstechnologo/-in Technologue en emballage Tecnologo/-a d'imballaggio	x			x																	
Wohntextilgestalter/-in Courtetpointier/-ère Decoratore/-trice tessile	x			x		x							x								
Zeichner/-in Raum- und Bauplanung Dessinateur/-trice planification de territoire et de la construction Disegnatore/-trice campo professionale pianificazione del territorio e della costruzione	x			x											x						