SCHULE
FÜR
GESTALTUNG
BASEL

FACHUNTERRICHT

Grafiker/in EFZ

Vierjährige triale Grundbildung

SCHULE
FÜR
GESTALTUNG
BASEL

Grafiker/in EFZ
Fachunterricht
Vierjährige triale Grundbildung

Schule für Gestaltung Basel
Hauptgebäude
Vogelsangstrasse 15
CH-4005 Basel
Telefon +41 61 695 67 70
Telefax +41 61 695 68 60
E-Mail sekretariat@sfgbasel.ch
www.sfgbasel.ch

Berufliche Grundbildung,
Fachunterricht Grafiker/in EFZ
Leitung: Andre Aebi
andre.aebi@sfgbasel.ch
Sekretariat: Laura Hochreutener
laura.hochreutener@sfgbasel.ch

Einleitung

Seit August 2010 gelten für die Ausbildung zum/r Grafiker /in EFZ eine neue Bildungsverordnung **(BiVo, s. Glossar)** und ein neuer Bildungsplan **(BiPla, s. Glossar).** Bereits im September 2009 erteilten die BBE Basel-Stadt und das AfBB Basel-Landschaft der Schule für Gestaltung Basel den Auftrag, die neuen Richtlinien umzusetzen. Diese Broschüre gibt einen Einblick in den neu entwickelten Aufbau des Fachunterrichtes im Rahmen der trialen Lehre **(s. Glossar)** für angehende Grafiker/innen EFZ.

Während der ersten drei Jahre folgt der Fachunterricht einem vielseitigen Stundenplan. Das Portfolio der unterrichteten Fächer spannt einen weiten Bogen vom gestalterischen Handwerk über die Reflexion kunsthistorischer Begrifflichkeiten bis hin zu Analysen des Marktgeschehens und bildet die Bandbreite des Berufsfelds Grafiker/in ab. Die fundierte generalistische Ausbildung vermittelt

den jungen Erwachsenen die nötigen praktischen und theoretischen Grundlagen, um später in den verschiedenen Teilgebieten des Berufsfeldes bestehen zu können. Überbetriebliche Kurse **(s. Seite 82)** schaffen während der ersten drei Jahre einen neuen, dritten Lernort neben Betrieb und Fachunterricht. Im vierten Jahr des Fachunterrichts wird das erlernte Wissen mit individuellen Gestaltungsprojekten vertieft und die Auszubildenden gezielt auf das Qualifikationsverfahren, die individuelle Projektarbeit IPA, vorbereitet.

Neu ist der Unterricht in Kunst/Kultur/Design (KKD), der sich wie ein roter Faden durch alle vier Lehrjahre zieht und mit umfangreichen 320 Lektionen einen hohen Stellenwert innerhalb der Ausbildung einnimmt. Ergänzt wird das Spektrum der Fächer um das zusätzliche Angebot «Auftrittskompetenz» **(s. Seite 37).**

Wir sind überzeugt, mit diesem Konzept an der Schule für Gestaltung Basel einen den heutigen Anforderungen im Berufsfeld Grafik entsprechenden Unterricht anbieten zu können, und freuen uns darauf, den neu strukturierten Fachunterricht in der Umsetzung zu erproben und

beständig weiterzuentwickeln. In diesem Sinne erheben die Informationen in dieser Broschüre keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Mein Dank gilt der Projektgruppe der Schule für Gestaltung Basel, der unter meiner Leitung Ursula Gysin, Nicholas Mühlberg, Marco Papiro und Lorenz Vettiger angehörten, den beteiligten Lehrpersonen der SfG Basel und dem Gremium des Verbandes Swiss Graphic Designers SGD Basel, unter der Leitung des Präsidenten Nicholas Mühlberg, für die gelungene intensive Zusammenarbeit während des letzten Jahres.

August 2011,
Andre Aebi, Leiter Grundbildung gestalterische Berufslehren

Stundenplan nach Semestern

Vier Jahre, acht Semester, Unterricht jeweils neun Lektionen und drei überbetriebliche Kurse (ÜK) zu je einer Woche.
Zusätzlich ABU/Sport je einen halben Tag pro Woche und Lehrjahr an der AGS.

1. JAHR → MONTAG

1. Semester	SL
Zeichnen	3
Technologie	2
Kunst/Kultur/Design	2
Schrift/Typografie	2

ÜK 1:
«Computer-Basiskenntnisse»

2. Semester	SL
Zeichnen	3
Technologie	1
Kunst/Kultur/Design	2
Typografie	2
Farbtheorie	1

2. JAHR → DIENSTAG

3. Semester	SL
Typografie	2
Zeichnen	3
Kunst/Kultur/Design	2
Projektadministration	1
Technologie	1

ÜK 2:
«Produktionstechniken»

4. Semester	SL
Fotografie	4
Farbtheorie	2
Kunst/Kultur/Design	2
Portfolio/Präsentation	1

3. JAHR → MITTWOCH

5. Semester	SL
Umsetzung/Semiotik	4
Interaktive Medien	3
Kunst/Kultur/Design	2

ÜK 3:
«Idee und Konzept»

6. Semester	SL
Infografik	4
Markt und Kommunikation	3
Kunst/Kultur/Design	2

4. JAHR → DONNERSTAG

7. Semester	SL
Projekte Corporate Design	7
Kunst/Kultur/Design	2

8. Semester	SL
Projekte Neue Medien	6
Experimente	1
Kunst/Kultur/Design	2

Inhalt

Unterricht nach Fächern und Projekten

1. LEHRJAHR

Kunst/Kultur/Design 1: Schrift- und Typografiegeschichte 13

Schrift/Typografie 16

1. UND 2. LEHRJAHR

Farbtheorie 1 und 2 20

Technologie 22

Zeichnen 25

2. LEHRJAHR

Fotografie 31

Kunst/Kultur/Design 2: Grundlagen und klassisches Basiswissen 34

Präsentation und Portfolio 37

Projektadministration 40

Typografie 42

3. LEHRJAHR

Infografik 47

Interaktive Medien 52

Kunst/Kultur/Design 3: Design, Kunst im Industriezeitalter, Produkte, Architektur 55

Kunst/Kultur/Design 3: Sprache 58

Markt und Kommunikation 60

Umsetzung/Semiotik 66

4. LEHRJAHR

Projekte Corporate Design 73

Kunst/Kultur/Design 4: Foto/Film 76

Projekte Corporate Design 77

Kunst/Kultur/Design 4: Aktuelle Kunst 79

Lehrpersonen 81

Überbetriebliche Kurse 82

Glossar 84

Das erste, zweite und dritte Jahr – Unterricht nach Fächern

Kunst/Kultur/Design

Grafikerinnen und Grafiker benötigen grundlegende Kenntnisse der geschichtlichen Entwicklungen und ihres kulturellen Kontexts, um in der Gestaltung heutiger Schrift, Typografie und Grafik Zusammenhänge und Wirkung richtig einschätzen zu können.
Im Fach «Kunst/Kultur/Design» werden die Grundlagen der Schrift- und Typografiegeschichte, der Kunst-, Design-, Film- und Fotografiegeschichte über vier Lehrjahre hinweg erarbeitet und vermittelt.

1. LEHRJAHR

Kunst/Kultur/Design 1

1./2. Semester	Schrift- und Typografiegeschichte
	Gesamtlektionen: 80

Im 1. Lehrjahr steht die Schrift-, Typografie- und Grafikgeschichte im Mittelpunkt. Die Geschichte setzt mit der historischen Herausbildung der unterschiedlichen Druckschriften ein und führt bis hin zur heutigen Anwendung von Typografie und Grafik im Internet. Die Schriften vor der Erfindung des Buchdrucks zählt man in der Regel zur Vorgeschichte der Schriftentwicklung. Die einzelnen Themen der Schrift-, Typografie- und Grafikgeschichte werden auch anhand eigener Recherchen, Analysen und deren inhaltlicher und visueller Umsetzung mittels Vorträgen und Merkblättern vertieft und erweitert.

LEISTUNGSZIELE (BiVo)

3.1.1.6 aktuelle Trends im Grafikdesign schlüssig erläutern. K2
3.4.3.3 die Entwicklung der Schrift und der Ziffern nach korrekten Begriffen erläutern. K2
3.4.3.4 die Entwicklung der Typografie anhand vorgelegter Beispiele erläutern. K2
3.4.3.5 die Entwicklung der visuellen Kommunikation anhand vorgelegter Beispiele erläutern. K2
3.7.3.1 Schriften fachlich korrekt klassifizieren. K1

Inhalte des Unterrichts

Theorie

- Geschichte der Schrift
- die Entwicklung vom Bildzeichen zum Alphabet
- Bildzeichen, Deutzeichen, Lautzeichen
- die Entwicklung der Schrift im kulturellen Kontext

Geschichte der Typografie

- die Entwicklung von der «Lese-Typografie» zur «Informations-Typografie»
- Typografie/Buchdesign/Informationsdesign
- kultureller Kontext
- Entwicklungen und Trends

Geschichte des Grafikdesigns / visuelle Kommunikation

- vom Bildzeichen zum Piktogramm
- Grafikdesign/Werbedesign
- kultureller Kontext
- Entwicklungen und Trends

Praxis

Schrift / Typografie / Grafikdesign / visuelle Kommunikation

- Recherche: Sammlung von relevantem Inhalt/Anschauungsmaterial
- Analyse: Inhalt/Anschauungsmaterial werten, gliedern, vergleichen
- Konzept: Kontext herstellen zum kulturellen Umfeld
- Präsentation und Dokumentation: verständliche und vergleichende Visualisierung des Inhaltes

Ziele des Unterrichts

Geschichte der Schrift

- wichtigste Entwicklungsstufen kennen und erläutern

Geschichte der Typografie

- wichtigste Entwicklungsstufen kennen und erläutern

Geschichte des Grafikdesigns / visuelle Kommunikation

- wichtigste Entwicklungsstufen kennen und erläutern
- Trends und kulturellen Kontext kennen und aufzeigen
- Inhalte adäquat visualisieren

1. LEHRJAHR

Schrift/Typografie

1. Semester	Basis, Form, Entwurf, Anwendung
2. Semester	Typografische Grundlagen, Basis, Anwendung
	Gesamtlektionen: 80

Gute Lesbarkeit ist unerlässlich für eine klare und zielgerichtete Kommunikation. Dabei ist der richtigen Schriftwahl und der Lesbarkeit der Schrift ebenso viel Aufmerksamkeit zu widmen wie der typografischen und gestalterischen Visualisierung. Lesbarkeit und Kreativität schliessen sich dabei nicht automatisch aus, sondern wirken im Gegenteil unterstützend und erweiternd.

Im Fach «Schrift und Typografie» werden die dafür nötigen Grundlagen vermittelt. In Theorie und Praxis werden die Fähigkeiten und das Wissen in den Bereichen Schrift, Schriftgestaltung, Typografie und typografische Gestaltung prozesshaft erarbeitet und umgesetzt.

Regelmässige Besprechungen und Reflexionen zu den einzelnen Arbeitsschritten stärken und vertiefen dabei die erworbenen Kompetenzen.

LEISTUNGSZIELE (BiVo)

3.6.2.1	die Bedeutung einer vorgegebenen Form umfassend beschreiben. K3
3.6.2.2	die gebräuchlichsten Regeln der Formenlehre in eigenen Worten schlüssig erläutern. K2
3.6.2.3	beim Entwerfen die gebräuchlichsten Regeln der Formenlehre anwenden. K3
3.6.5.1	die Grundregeln der Konstruktion einer Schrift mittels Skizzen verständlich erläutern. K2
3.6.5.2	einzelne Schriftzeichen und Ziffern nach vorgegebenen Regeln sinngleich entwickeln. K3
3.7.3.2	typografische Regeln fachlich korrekt benennen. K1
3.7.4.1	bei Übungsprojekten die typografischen Regeln fachlich korrekt anwenden. K3

Inhalte des Unterrichts

Theorie

Entwicklung des Schriftdesigns von der geschriebenen bis zur digitalisierten Schrift:

- Form und Technik
- Entwicklungen und Tendenzen
- Schrift im kulturellen Kontext

Schriftklassifikation (Klassifizierung nach DIN-Norm 16518):

- Schriften erkennen und klassifizieren
- Klassifikationsgruppe «1 / Renaissance Antiqua» bis Klassifikationsgruppe «11 / Fremde Schriften»
- Entwicklungen und Tendenzen
- Schrift im kulturellen Kontext

Formenlehre

- optische Grundlagen
- Proportionen/Punkt/Linie/Fläche/Kontrast/Rhythmus
- Form/Gegenform, Symmetrie/Asymmetrie

Typografische Grundlagen

- vom Masssystem zum Werksatz
- satztechnische Grundlagen
- typografische Gestaltungsgrundlagen
- Korrekturzeichen

Praxis

Schrift: «Der Buchstabe»

- Entwurf/Entwicklung einer eigenen Formensprache
- Adaption der Formensprache (z.B. auf die Buchstaben n/o/h/p/e/g usw.)
- Digitalisation
- Anwendung (z.B. als Wort/Wortmarke)
- Präsentation/Dokumentation

Schrift: «Das Wort»

- Innenform/Aussenform
- Lesbarkeit im Kontext
- Wortinhalt/Wortaussage/Experiment (z.B. Schriftwahl, Inhalt visualisieren, experimentelle Anwendungen)
- Präsentation/Dokumentation

Schrift: «Der Text»

- Erarbeitung optimaler Grundeinstellungen für Lesetypografie
- Grenzen der Lesbarkeit/Experimente
- Präsentation/Dokumentation

Ziele des Unterrichts

Kennen und erläutern der wichtigsten Grundlagen der Formenlehre

Schrift: «Der Buchstabe»

- Formensprache: wichtigste Grundlagen kennen, erläutern, anwenden
- Gestaltung: eigene Formensprache entwickeln
- Umsetzung: Formensprache adaptieren und umsetzen

Schrift: «Das Wort»

- Lesbarkeit: wichtigste Grundlagen kennen, erläutern, anwenden
- Wortinhalt/Wortaussage: Zusammenhänge erkennen und anwenden
- Lesbarkeit: Grenzen erkennen und experimentell erweitern

Schrift: «Der Text»

- Lesbarkeit: wichtigste Grundlagen kennen, erläutern, anwenden
- Mengentext: wichtigste Grundlagen kennen und anwenden
- Gestaltung: wichtigste Gestaltungselemente im Mengentext erarbeiten, kennen, anwenden

1. UND 2. LEHRJAHR

Farbtheorie

2. Semester	Farbtheorie 1: Grundlagen Farbsysteme, Farbenlehre, Farbanwendung
4. Semester	Farbtheorie 2: Farbe, Farbsysteme, Farbprojekt
	Gesamtlektionen: je 20

Farbe ist ein wesentliches Element in der grafischen Gestaltung. Mit dem Einsatz von Farbe kann eine Publikation mehr Aufmerksamkeit erlangen und den Betrachter in seiner Wahrnehmung lenken. In der Farbtheorie 1 und 2 werden die Grundlagen der Farbtheorie, die Farbwahrnehmung und die Farbgestaltung besprochen und angewendet.

LEISTUNGSZIELE (BiVo)

3.6.1.1	die Bedeutung einer vorgegebenen Farbe umfassend beschreiben. K3
3.6.1.2	die gebräuchlichsten Regeln der Farbenlehre in eigenen Worten schlüssig erläutern. K2
3.6.1.3	beim Entwerfen die gebräuchlichsten Regeln der Farbenlehre anwenden. K3
3.7.3.3	Farbsysteme korrekt aufzählen. K1

Inhalte des Unterrichts

Theorie

- die wichtigsten Grundlagen und Fachbegriffe der Farbtheorie erläutern
- Einsatz von Farbe auf der Grundlage des Faches «Farbtheorie 1»

Praxis

- Sensibilisierung für den Einsatz und die Wirkung von Farbe
- praktische Farbanwendungen der theoretischen Grundlagen

Ziele des Unterrichts

Kennen der wichtigsten Grundlagen der Farbtheorie

- Wirkung der einzelnen Farben und die Farbcodierung von Informationen kennen

1. UND 2. LEHRJAHR

Technologie

1.–3. Semester	Grundlagen Computerprogramme, Realisierung, Produktion
	Gesamtlektionen: 80

Produktion ist gleichbedeutend mit grosser Verantwortung, denn häufig wird ein happiger Teil eines Budgets für die Produktion ausgegeben. Starke Layouts erfreuen nur, wenn die Auflage ebenso befriedigt.
Im Fach «Technologie» werden die grundlegenden Material- und Produktionskenntnisse vermittelt, verschiedene Workflows erarbeitet und verschiedene Arbeiten prepressgerecht mit Vektor-, Pixel- und Seitenlayoutprogrammen ausgeführt.

LEISTUNGSZIELE (BiVo)

3.6.8.1	die wichtigsten Rahmenbedingungen für das Entwerfen der Printmedien fachlich korrekt beschreiben. K2
3.9.3.6	Funktionsweise und Einsatzbereich der elektronischen Arbeitsgeräte wie Computer, Peripheriegeräte, Datenträger fachlich korrekt beschreiben. K2
3.9.3.7	die Eigenschaften der gängigen Datenformate fachlich korrekt beschreiben. K2
3.9.5.5	die Eigenschaften der gängigen Bildformate fachlich korrekt beschreiben. K2
3.9.6.3	die Eigenschaften sowie den Einsatzbereich der gängigen Hilfsmittel fachlich korrekt beschreiben. K2

Inhalte des Unterrichts

Theorie

– für die Umsetzung von Entwürfen die entsprechenden Produktionsabläufe festlegen und mit den benötigten Programmen fachgerecht produzieren

Praxis

– Arbeiten «prepressgerecht» mit Pixel-, Vektor- und Seitenlayoutprogramm ausführen. Die Arbeitsschritte einer Printproduktion im Kontext zu den Produktionsverfahren festlegen. Digitale Druckvorlagen unter Berücksichtigung der Wahl von Bedruckstoffen und Druckverfahren definieren. Formale Aspekte der Druckweiterverarbeitung in den Gestaltungsprozess einer Drucksache miteinbeziehen

Computer

- komplexere Arbeiten mit Adobe Illustrator (Vektor), Adobe Photoshop (Pixel), Adobe InDesign (Seitenlayout) und Adobe Acrobat (Produktionsdokument) ausführen

Druckvorstufe

- Abbildungen beurteilen und ausgabegerecht aufbereiten
- Druckvorlagen mit Text, Bild und Farbe erstellen
- Datenausgabe vorbereiten und prüfen

Bedruckstoffe

- Papier- und Kartonqualitäten erkennen
- Faserstoffe, Fabrikation, Normen und Bezeichnungen verstehen

Druckverfahren

- die verschiedenen Druckverfahren erkennen und produktgerecht einsetzen

Druckweiterverarbeitung

- die wesentlichen Druckweiterverarbeitungstechniken kennen und beschreiben

1. UND 2. LEHRJAHR

Zeichnen

1. Semester	Basis Sehschule, Perspektive, Axonometrie
2. Semester	Licht, Schatten, Farbe
3. Semester	Entwurf, Skizze, Illustration
	Gesamtlektionen: 180

Zeichnen ist die Schulung des bewussten Sehens und Umsetzens. Zeichnen lernen bedeutet sehen lernen. Zeichnen bedeutet auch, Form und Rhythmus zu erfahren, mit allen Mitteln der Gestaltung zu spielen, zu planen, zu verwerfen, zu improvisieren. Zeichnen bedeutet, Spielregeln und Erfahrung zusammenzubringen. Dazu braucht es Zeit, Leidenschaft und Mut.

Unterrichtsziel im Fach Zeichnen ist es, die eigenen Qualitäten zu erkennen und daraus einen persönlichen Ausdruck zu entwickeln. Die Zeichnungen werden regelmässig nebeneinander betrachtet und besprochen. Dabei lernen wir unsere Wahrnehmung kennen: Wie, wann und weshalb funktioniert eine Zeichnung? Warum überzeugen wenige Striche manchmal mehr als zeitintensive Zeichnungen? Wie nehmen wir die Realität wahr? Und wie geben wir sie wieder? Welche Inhalte können abstrakt vermittelt

werden? Die Zeichnungen aus dem Unterricht werden mit Beispielen aus Kunstgeschichte und Fotografie ergänzt.
Die Theorie umfasst die Grundlagen der Perspektive, des inneren Aufbaus, der Komposition und der Hell-dunkel-Erscheinung. Gezeichnet wird mehrheitlich aus freier Hand mit Stift und Papier, es sind jedoch alle Techniken willkommen, bis hin zu Collage und Computer. Wir üben an Gegenständen, im Raum, im Freien, nach sorgfältiger Beobachtung und aus der Vorstellung.

LEISTUNGSZIELE (BiVo)

3.6.1.1	die Bedeutung einer vorgegebenen Farbe umfassend beschreiben. K3
3.6.1.2	die gebräuchlichsten Regeln der Farbenlehre in eigenen Worten schlüssig erläutern. K2
3.6.1.3	beim Entwerfen die gebräuchlichsten Regeln der Farbenlehre anwenden. K3
3.6.3.1	die verschiedenen Arten der perspektivischen Darstellung nachvollziehbar darlegen. K3
3.6.3.2	die verschiedenen Arten der axonometrischen Darstellung nachvollziehbar darlegen. K2
3.6.3.3	zwei grundsätzlich verschiedene Arten der räumlichen Darstellung nach den allgemein gültigen Regeln anwenden. K3
3.6.7.5	unterschiedliche Mal- und Zeichentechniken mit eigenen Worten beschreiben. K2
3.6.7.7	eine für die vorgegebenen Kommunikationsziele geeignete zeichnerische Darstellung erstellen. K3
3.6.7.8	eine innovative Illustration zu einem vorgegebenen Thema entwerfen. K5

Inhalte des Unterrichts

Theorie

- Perspektive: Raumerklärung im Grossraum und bei Grundformen
- Licht und Schatten
- Einführung in die Farbenlehre
- Komposition: Grundregeln und Gestaltungsmittel
- Illustration: Ideenfindung, Techniken

Praxis

- zeichnen nach sorgfältigem Beobachten, ergänzt durch Übungen aus der Vorstellung
- Übungen mit Gegenständen und im Grossraum
- analysieren: erfassen von Form, Proportionen und innerem Aufbau
- skizzieren: Schulung von Reduktion/Abstraktion und Ausdruck
- experimentieren: unterschiedliche Werkzeuge und Materialien

Ziele des Unterrichts

Methode

- die Schulung des bewussten Sehens und zeichnerischen Umsetzens
- den zeichnerischer Vorgang als Entwurfsprozess begreifen
- durch spontanes Reagieren zum bewussten Agieren finden
- zusammenbringen von Erfahrung und Spielregeln

Perspektive

- die verschiedenen Arten der perspektivischen Darstellung verstehen
- Analyse von Aufbau und Proportion im Grossraum und bei Objekten
- perspektivische Darstellungen manuell zeichnen

Technik

- handwerkliche Fähigkeiten trainieren
- persönlichen Stil/Ausdruck entwickeln und pflegen

Licht, Schatten, Farbe

- die wichtigsten Faktoren im Umgang mit Licht und Schatten verstehen und anwenden
- Einführung in die Farbenlehre

Komposition

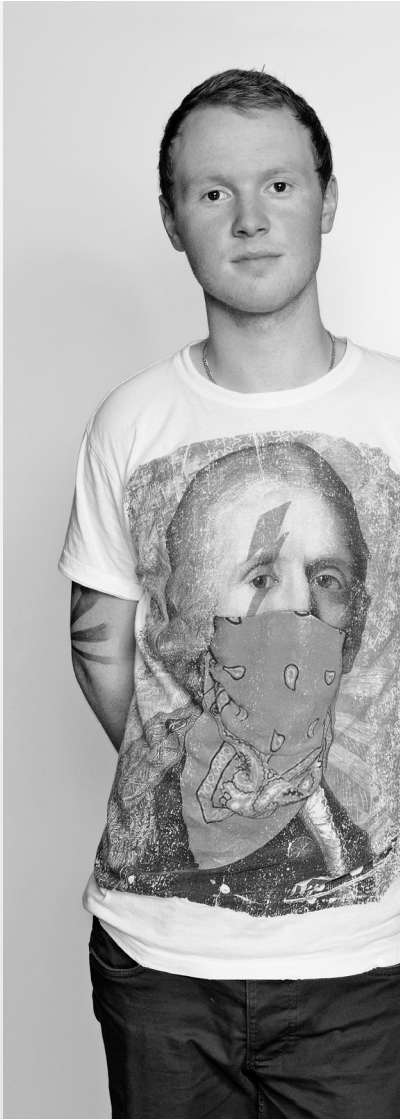
- die wichtigsten Regeln der Kompositionslehre kennen und anwenden

Skizze, Entwurf

- verschiedene Skizzen- und Entwurfsmethoden üben

Illustration

- verschiedene Illustrationstechniken ausprobieren
- Themen oder Wahrnehmungen illustrativ interpretieren
- passende Darstellung zu einem vorgegebenen Thema wählen



2. LEHRJAHR

Fotografie

4. Semester	Grundlagen, Wissensvermittlung, Fotoprojekt
	Gesamtlektionen: 80

Das Fach Fotografie führt die Lernenden in die technischen und gestalterischen Grundlagen der Fotografie ein. Wie funktionieren Kameras und Objektive? Wie lässt sich deren technische Funktionsweise als gestalterisches Mittel einsetzen? Die Lernenden beschäftigen sich mit Studiotechnik und lernen den Umgang mit Fotolampen kennen. In praktischen Aufgaben zu vorgegebenen Themen wenden sie grundlegende Gestaltungsmittel der Fotografie an: Bildschärfe (Tiefenschärfe, Bewegungsschärfe/-unschärfe), Optik (Standpunkt, Perspektive und Brennweite) und Beleuchtung an einem Objekt im Studio (hartes/weiches Licht, Lichtführung).

Neben der Fotografie ist auch die digitale Nachbearbeitung als RAW-Bildaufbereitung ein Thema, mit dem sich die Schüler in selbstständiger Bearbeitung ihrer Bilder auseinandersetzen.

LEISTUNGSZIELE (BiVo)

3.6.7.1 Ddie technischen Grundlagen der Fotografie mit eigenen Worten erläutern. K2

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

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

Inhalte des Unterrichts

Theorie

- grundlegende Funktionsweise der Aufnahmekamera und der fotografischen Bildentstehung
- Kameratypen und Aufnahmeformate
- Funktionsweise der digitalen Spiegelreflexkamera bezüglich Bildsensor, Empfindlichkeit, Belichtungsmessung, Verschluss, Fokussierung, Bildgrösse, Bildqualität, Weissabgleich, Bildeinstellungen …
- Funktionsweise von Objektiven bezüglich Aufnahmebildwinkel, Brennweite, Aufnahmedistanz, Fokussierung, Blende …
- Funktionsweise der Studiotechnik wie Fotolampen und Handbelichtungsmesser
- gestalterische Mittel der Fotografie: Bildschärfe (Tiefenschärfe, Bewegungsschärfe/-unschärfe), Optik (Standpunkt, Perspektive und Brennweite), Beleuchtung im Studio (hartes/weiches Licht, Beleuchtungsrichtungen)
- RAW-Bildaufbereitung bezüglich Weissabgleich, Belichtung, Gradation, Farbsättigung, Schärfung, Korrektur der Objektivfehler

Praxis

- fotografieren nach einfachen Aufgabenstellungen zur Übung und zum zielgerichteten Einsatz verschiedener Gestaltungsmittel der Fotografie
- selbstständiges Aufbereiten der RAW-Bilder

Ziele des Unterrichts

Fototechnik

- Verstehen der grundlegenden Funktionsweise der Aufnahmekamera
- Verstehen der Funktionsweise der digitalen Spiegelreflexkamera
- Verstehen der Funktionsweise von Objektiven
- manuelles Bedienen einer digitalen Spiegelreflexkamera mit Objektiv
- einfache Studiotechnik wie Fotolampen, Belichtungsmesser einsetzen

Gestalterische Mittel

- Verstehen und zielgerichtetes Einsetzen von Tiefenschärfe, Bewegungsschärfe, Bewegungsunschärfe
- Verstehen der Zusammenhänge Standpunkt, Perspektive und Optik und zielgerichtetes Einsetzen verschiedener Objektive
- Kennen und zielgerichtetes Einsetzen von unterschiedlichen Beleuchtungsweisen im Studio

Bildaufbereitung

- grundlegende Schritte der Bearbeitung von RAW-Bildern kennen und anwenden

2. LEHRJAHR

Kunst/Kultur/Design 2

3./4. Semester	Grundlagen und klassisches Basiswissen
	Gesamtlektionen: 80

Die vorindustrielle Geschichte kennt keinen Designer. Erst mit der Entwicklung der Massenproduktion ergab sich die Notwendigkeit der Herstellung eines Prototyps.
Die Schwerpunkte für den Unterricht des Fachs Kunstgeschichte liegen deswegen im 19. und 20. Jahrhundert. Städteentwicklung und Industrialisierung prägen die neuen Bild- und Werkformen. Die Jahrhundertwende, der Jugendstil und der Übergang in die Moderne bilden den Angelpunkt zwischen einer sich neu formierenden Wahrnehmung im 19. Jahrhundert (Fotografie und Impressionismus) und der Abstraktion in der modernen Kunst. Ab Mitte des 20. Jahrhunderts bilden der abstrakte Expressionismus und die Pop-Art in Amerika und der neue Realismus der Nachkriegszeit wichtige Pfeiler für die erweiterten Formen zeitgenössischer Kunst. Ziel des Unterrichts ist die Schulung der Wahrnehmung und des sprachlichen Ausdrucks im Umgang mit Werken der Bildenden Kunst. Bildbeschreibung und Werkanalyse stehen im Zentrum der fachlichen Auseinandersetzung.

LEISTUNGSZIELE (BiVo)

3.4.3.1 die wichtigsten Meilensteine der Kultur- und Kunstgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen. K2

Inhalte des Unterrichts

Theorie

19. Jahrhundert

- das Jahrhundert einbetten in historischen, gesellschaftlichen und kulturellen Kontext
- Natur und Kunst, städtische Entwicklung, industrielle Revolution
- Stilrichtungen, Gattungen, Phänomene
- Romantik, Naturalismus, Realismus. Beginn der Fotografie
- vom Impressionismus zur Jahrhundertwende, Jugendstil und Überleitung in die Anfänge des 20. Jahrhunderts

20. Jahrhundert

- Moderne, historischer Hintergrund, stilistische Entwicklungen und ihre Problematiken
- Fragen aufzeigen, die in der Moderne entstehen punkto Gesellschaft, Kunst und Kultur
- Positionen der 2. Hälfte des 20. Jahrhunderts bis in die Gegenwart
- abstrakter Expressionismus, Pop-Art, Minimal Art, Land Art, konzeptuelle Kunst, Arte Povera, Performance
- Entwürfe von Wahrnehmungsphänomenen in der neueren Kunst
- Reflexion der Betrachterposition

Praxis

- Arbeit mit Diamaterial, Bildbetrachtung
- Texte lesen zu Theorie und Geschichte
- Vorträge der Lernenden
- dokumentarische Filme
- Künstlerfilme
- Museumsbesuche und Sonderausstellungen
- Übungen vor Originalen

Ziele des Unterrichts

- die wichtigsten Meilensteine der Kultur- und Kunstgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen
- aktuelle Trends und Tendenzen in Kultur und Gesellschaft in eigenen Worten beschreiben
- eigene Arbeit in kulturelle und gesellschaftliche Zusammenhänge setzen
- mit eigenen Worten Werke beschreiben und Fragen formulieren
- einen reflektierten und sicheren Umgang mit Phänomenen der Kunst bis in das aktuelle Geschehen hinein entwickeln

2. LEHRJAHR

Präsentation und Portfolio

4. Semester	Präsentationsmittel, Portfolio, Auftrittskompetenz
	Gesamtlektionen: 20

Präsentation und Portfolio: Bei einer Präsentation steht die Grafikerin/der Grafiker mit ihrer/seiner Präsentationstechnik im Rampenlicht. Damit eng verbunden ist eine erfolgreiche Vermittlung von Ideen und Inhalten. Im Fach «Präsentation und Portfolio» werden die grundlegenden Präsentationstechniken erklärt, situationsgerecht vorbereitet und umgesetzt. Für die Präsentation der eigenen Fähigkeiten werden verschiedene Portfoliotechniken und die dazu benötigten Vorbereitungen aufgezeigt.

Auftrittskompetenz: Ausgehend von Stimmübungen und gezielter Körperarbeit werden sich die Lernenden der Wichtigkeit von physischer Präsenz während Präsentationen bewusst. Mittels Feedback erfahren sie, dass Eigen- und Fremdwahrnehmung nicht übereinstimen müssen. Über die Aussenwahrnehmung gewinnen sie an Selbstvertrauen und Mut, um hinter ihren Arbeiten zu stehen und diese überzeugend präsentieren zu können.

LEISTUNGSZIELE (BiVo)

3.1.3.2 ein professionelles Portfolio mit ihren Arbeiten erstellen. K3
3.1.3.4 die adäquaten Medien für die Präsentation ihrer Arbeiten anwenden. K3
3.8.1.1 einen fachlich korrekten Präsentationsablauf erläutern. K2
3.8.1.2 eine Präsentation im Hinblick auf das Kommunikationsziel inhaltlich systematisch und nachvollziehbar aufbauen. K3
3.8.2.1 die wichtigsten Präsentationsmittel und -medien aufzählen. K1
3.8.2.2 die Einsatzbereiche der Präsentationsmittel und -medien in eigenen Worten darlegen. K2
3.8.3.1 einen zweckmässigen dramaturgischen Ablauf für ihre Präsentation entwickeln. K3
3.8.3.2 mit auf Thema und Teilnehmende ausgerichteten Worten präsentieren. K4
3.8.3.3 während der Präsentation fachlich korrekt argumentieren. K3

Inhalte des Unterrichts

Theorie

- verschiedene Präsentationstechniken und deren Medien erläutern
- verschiedene Techniken für das Erstellen von Portfolios erläutern

Praxis

- Präsentationen planen und vorbereiten
- verschiedene Techniken von Portfolios vergleichen

Ziele des Unterrichts

- Ziele einer Präsentation und deren Ablauf bestimmen
- Präsentationsinhalte festlegen und dafür Argumente formulieren
- Präsentationsmedien richtig und gezielt einsetzen
- den dramaturgischen Ablauf einer Präsentation planen und anwenden
- Informationen verständlich kommunizieren
- die Inhalte für ein Portfolio zusammenstellen und strukturieren
- technische Umsetzung für ein Portfolio planen

2. LEHRJAHR

Projektadministration

3. Semester	Administration, Recherche, Analyse
	Gesamtlektionen: 20

Grafiker und Grafikerinnen sind im weitesten Sinne auch Treuhänder, da sie Kundengelder verwalten und nach bestem Wissen und Gewissen auch ausgeben.
Im Fach «Projektadministration» werden Projekte strukturiert, geplant und budgetiert, die Leistungen der Grafikerin/des Grafikers und ihr Arbeitswert erläutert sowie verschiedene Betriebsformen und Berufsfelder in der Kommunikationswirtschaft aufgezeigt.

LEISTUNGSZIELE (BiVo)

3.10.1.1	die zentralen administrativen Teile des Gestaltungsauftrages in den fachlich korrekten Begriffen aufzählen. K1
3.10.1.2	in eigenen Worten beschreiben, was die einzelnen Teile der Auftragsadministration leisten. K2
3.10.2.1	die für einen Gestaltungsauftrag zu erbringenden Leistungen aufzählen. K1
3.10.2.2	für einen Gestaltungsauftrag zu erbringende Leistungen in einer Übersicht nachvollziehbar darstellen. K3
3.10.2.3	für einen Gestaltungsauftrag zu erbringende Leistungen aller am Projekt Beteiligten in einer Übersicht zusammenstellen. K3

Inhalte des Unterrichts

Theorie

- betriebliche Organisationsformen und deren Auftragsabwicklung verstehen

Praxis

- Leistungen des Grafikers und Wert der Arbeit
- Leistungen und Kosten von Projekten erfassen
- die verschiedenen Phasen von Projekten planen

Ziele des Unterrichts

- verschiedene betriebliche Organisationsformen verstehen
- die verschiedenen Berufsfelder in der Kommunikationswirtschaft kennen
- Aufträge strukturieren und planen können
- Kosten budgetieren und Budgetvorgaben verwalten

2. LEHRJAHR

Typografie

3. Semester	Satz, Layout, Rastersysteme
	Gesamtlektionen: 40

Die im ersten Lehrjahr erlernten typografischen Grundlagen werden vertieft und in einem auf ein Quartal konzentrierten Projekt angewendet. Die Lernenden üben die professionelle gestalterische Erarbeitung von mehrseitigen Publikationen wie Flyern, Broschüren, Zeitschriften, Magazinen oder Büchern. Sie richten in geeigneten Gestaltungsprogrammen komplexe mehrseitige Dateien so ein, dass die Arbeit mit umfangreichen Textmengen in der Folge effizient und präzise ausgeführt werden kann. Sie befassen sich mit makrotypografischen Themen wie Seitenrastern, Bild-Text-Kombinationen und dramaturgischen Abläufen über längere Seitenstrecken. Sie lernen, wie komplexe, umfangreiche Texte mittels verschiedener Texthierarchien übersichtlich und ästhetisch ansprechend gestaltet werden können und sie befassen sich schliesslich mit den Aspekten der Mikrotypografie, etwa mit der korrekten Anwendung von Satzzeichen, dem Optimieren des Zeichenausgleichs oder der Silbentrennung.

Im Verlauf des Quartals gestaltet jede Schülerin und jeder Schüler eine mehrseitige Publikation. Nach vielseitigen Versuchen bezüglich Schriftwahl, Schriftgrössen, Satzspiegel und Layoutstil wird ein Entwurf in einer professionell eingerichteten Satzdatei umgesetzt.

LEISTUNGSZIELE (BiVo)

3.4.1.8	bei Übungsprojekten zu vorgegebenen Inhalten mit gestalterischen Mitteln innovative Ideen entwickeln. K5
3.4.2.12	bei Übungsprojekten auf der Grundlage formulierter Kriterien die geeignete Idee auswählen. K4
3.4.2.15	bei Übungsprojekten eine gewählte Idee in Form von nachvollziehbaren Skizzen so weit konkretisieren, dass sie zur Lösung von Gestaltungsaufgaben nutzbar wird. K5
3.6.8.1	die wichtigsten Rahmenbedingungen für das Entwerfen für Printmedien fachlich korrekt beschreiben. K2
3.6.8.2	Printmedien unter Berücksichtigung ihrer Rahmenbedingungen professionell entwerfen. K5
3.7.3.1	Schriften fachlich korrekt klassifizieren. K1
3.7.3.2	die typografischen Regeln fachlich korrekt benennen. K1
3.7.4.1	bei Übungsprojekten die typografischen Regeln fachlich korrekt anwenden. K3

Inhalte des Unterrichts

Theorie Unterscheidungsmerkmale verschiedener mehrseitiger Publikationen (Flyer, Broschüren, Magazine, Bücher)

- Unterschiede in Bezug auf die Lesequalität bei grösseren Textmengen
- Grundsätze der Lesetypografie
- Fachbegriffe aus den Disziplinen Mengensatz und Layout

Praxis Erarbeitung eines Präsentationsentwurfs für eine mehrseitige Publikation. Vorgehen/Arbeitsschritte:

- skizzieren von verschiedenen Satzspiegeln und Seitenrastern
- bestimmen des weiterzuführenden Satzspiegels/Seitenrasters aufgrund der Skizzen
- Versuche mit verschiedenen Schriften zur Bestimmung der Grundtextschrift
- bestimmen der zweiten Schriftfamilie: Mischungen Antiqua-/Groteskschriften
- Übernahme von umfangreichen Textmanuskripten für die Weiterverarbeitung in Layoutprogrammen
- Analyse des Manuskripts und Definition der Texthierarchien
- Satzbearbeitung: einrichten der Absatz- und Zeichenstilvorlagen, Überarbeitung des Mengensatzes
- Mikrotypografie: Optimierung des Kernings, korrektes Einsetzen von Sonderzeichen, Mediävalziffern, Ligaturen etc.
- Trennungen: Optimierung der Trennungen nach sprachlichen Aspekten

Ziele des Unterrichts

- Kenntnis der unterschiedlichen Lesequalitäten verschiedener Schriften
- Fähigkeit, Schriften richtig und dennoch innovativ einzusetzen
- Fähigkeit, eine professionelle mehrseitige digitale Layoutdatei einzurichten
- Fähigkeit, einen umfangreichen Text für eine Publikation ästhetisch ansprechend umzusetzen

3. LEHRJAHR

Infografik

6. Semester	Objekt, Piktogramm, Planung, Layout, Satz
	Gesamtlektionen: 80

Die Informationsgrafik hat die Aufgabe, komplexe Sachverhalte mit den Mitteln der visuellen Gestaltung möglichst einfach und verständlich darzustellen und zu erklären.

Im Fach Infografik gestalten die Lernenden nach einem vorgegebenen Thema eine Infografik.

Zuerst gilt es, in einer breit angelegten Recherche in Bibliotheken, im Internet oder mithilfe anderer Informationsquellen statistisches, wissenschaftliches und technisches Informationsmaterial zusammenzutragen. Mit dem gesammelten Bild- und Textmaterial erstellen die Lernenden eine Dokumentation und verfassen ein Vorwort.

In einem nächsten Schritt wird das gesammelte Material ausgewertet, eine Kernaussage formuliert und ein Zeitplan erstellt, um die Projektarbeit innerhalb eines Semesters realisieren zu können.

Nun geht es an die visuelle Umsetzung. Nach der Ideensuche und ersten Entwürfen wird für die Infografik ein Gestaltungskonzept definiert. Elemente der Infografik wie

Piktogramme und Illustrationen werden skizziert und ausgearbeitet.
Der Werkstattcharakter des Unterrichts ermöglicht es, aktuelle Lernziele und Fachkompetenzen einzubringen.

LEISTUNGSZIELE (BiVo)

3.2.2.8	wichtigste Methoden und Instrumente der Informationsbeschaffung zweckdienlich einsetzen. K3
3.2.3.4	aus der Analyse sinnvolle Schlussfolgerungen für die vorgegebenen Auftragsziele ableiten. K3
3.4.2.15	bei Übungsprojekten eine gewählte Idee in Form von nachvollziehbaren Skizzen so weit konkretisieren, dass sie zur Lösung von Gestaltungsaufgaben nutzbar wird. K5
3.4.2.18	bei Übungsprojekten das Potenzial einer ausgewählten Idee schlüssig erläutern. K3
3.6.4.3	die dramaturgischen Mittel der Gestaltung in einer vorgegebenen Aufgabe zielorientiert anwenden. K3
3.6.11.3	Kreativität so einsetzen, dass unter vorgegebenen Rahmenbedingungen die Kommunikationsziele optimal unterstützt werden. K5

Inhalte des Unterrichts

Theorie

- Merkmale und Qualität einer Infografik
- Geschichte des Informationsdesigns
- Informationsgrafik heute (Tendenzen)
- Kennen der verschiedenen Formen von Infografiken: Tabelle, Zeitdiagramm, Mengenstatistik, Piktogramm, Orientierungsplan, Landkarten, didaktisches Design
- Kennen der Anwendungsgebiete von Infografik
- Projektmanagement
- Methoden und Instrumente der Ideenfindung, der Informationsbeschaffung und der Strukturierung des Materials

Praxis

- handwerkliches Know-how entwickeln
- statistisches, technisches und wissenschaftliches Material zu einem vorgegebenen oder selbst gewählten Thema zusammentragen und dokumentieren
- eine adäquate/themengerechte Darstellungsform für das Thema in einer Projektarbeit erarbeiten
- komplexe Inhalte grafisch darstellen, visualisieren
- präsentieren

Informationsbeschaffung

- die Thematik bzw. die Auftragsstellung verstehen
- selbstständig recherchieren und verschiedene Quellen für die Materialbeschaffung/Informationsbeschaffung benutzen (Internet, Bibliotheken, Archive, Museen u.a.)
- das gesammelte Material schlüssig ordnen
- die Dokumentation in Bezug auf die Auftragsstellung analysieren und Lücken erkennen
- Schlussfolgerungen ziehen

Analyse

- Prinzipien der Informationsorganisation kennen und anwenden
- komplexe Sachverhalte analysieren und strukturieren
- kreative Ideen entwickeln
- eine komplexe Thematik in einer Infografik mittels Typografie, Illustration, Fotografie, Grafiken und Statistiken themengerecht visualisieren

Umsetzung

- eine eigene, präzise Fragestellung im Hinblick auf die Visualisierung des Sachverhalts formulieren
- die Projektplanung in einer Tabelle erfassen und präsentieren
- für die Ideenfindung eine Methode einsetzen
- die Erkenntnisse aus der Ideenfindung in Worten und Skizzen festhalten
- geeignete Form für die Infografik wählen oder die vorgegebene Form der Fragestellung anpassen

- komplexe Inhalte/Informationen hierarchisch organisieren, schichten und strukturieren (Layering)
- eine Bildstatistik mit grafischen Mitteln entwickeln
- mengenstatistische Verhältnisse mit grafischen Mitteln gestalten
- zu spezifischen Themen Piktogramme entwickeln

Realisation

- Typografie und Farbe als Gestaltungselemente einsetzen und gewichten
- Satzspiegel und Rastersysteme anwenden
- die Wirkung von Signal und Ablenkung beachten

3. LEHRJAHR

Interaktive Medien

5. Semester	Website, Animationen, DVD-Interface
	Gesamtlektionen: 60

Das Unterrichtsfach «Interaktive Medien» befasst sich mit der grundlegendsten Wissensvermittlung im Bereich Interface, Screendesign und Interaktion. Der theoretische Teil gibt einen Einblick in die Technik, die Gestaltung und die Anwendung von interaktiven Medien. In verschiedenen Aufgaben und Projekten wird dieses Wissen praxisorientiert angewendet und geprüft. Das Ziel dieses Unterrichtsfaches ist es, für die unterschiedlichen Medien und Anwendungsbereiche die zur Verfügung stehenden Mittel adäquat einsetzen zu können.

LEISTUNGSZIELE (BiVo)

3.5.2.3 bei Übungsprojekten das selbst entwickelte Gestaltungskonzept in schriftlicher Form fachlich korrekt formulieren. K2

3.6.8.4 die wichtigsten Rahmenbedingungen für das Entwerfen für elektronische Medien fachlich korrekt beschreiben. K5

3.6.8.5 für elektronische Medien unter Berücksichtigung ihrer Rahmenbedingungen professionell entwerfen. K3

3.6.10.1 eine Konzeptidee analysieren und einem Laien verständlich erläutern. K4

3.6.10.3 eine skizzenartig festgehaltene Idee analysieren und deren zentrales Potenzial einem Laien schlüssig darlegen. K4

Inhalte des Unterrichts

Theorie

- Einführung: Recherche und Analyse
- Wahrnehmungstheorie
- Flächengestaltung am Bildschirm, Typografie und Lesbarkeit, Farbe, Raster und Abmessungen
- technische Grundlagen: XHTML, CSS, ActionScript, JavaScript, PHP, Validität
- Einführung in Interface-, Screen-, Interaktions- und Informationsdesign
- Navigation und Interaktion
- Ausdrucksweisen und Mediensprache

Praxis

- anhand von Aufgaben und Projekten den Aufbau von verschiedenen Medienkomponenten kennen lernen und anwenden können: Animation (Bewegung, Zeit), Sound, Video und Film, aufbereiten und veröffentlichen
- anhand von Aufgaben und Übungen das Gelernte anwenden und Wissen und Fähigkeiten vertiefen
- in Projektarbeiten verschiedene multimediale Bereiche vernetzen, anwenden und einbinden
- arbeiten mit Programmen zur Herstellung multimedialer Inhalte

– die technischen Grundlagen kennen lernen und anwenden können
– Webeditoren (XHTML und CSS), Animations- und Multimediaprogramme kennen und anwenden können

Ziele des Unterrichts

Recherche

– die verschiedenen Formen von multimedialen Auftritten analysieren und verstehen
– technische Zusammenhänge begreifen
– medienspezifische Möglichkeiten erkennen

Gestaltung

– Einsatz von Typografie und Lesbarkeit beachten
– Farbe und Kontraste richtig einsetzen
– Raster und Layout projektorientiert anwenden
– Arbeiten mit Bild, Text und Interaktion

Technik

– verschiedene Applikationen zur Erstellung multimedialer Inhalte anwenden
– die Unterschiede zwischen animierten und dynamischen Inhalten kennen und sie medienspezifisch richtig einsetzen können
– Interaktionen selbst erstellen
– funktionsfähige Projekte erstellen

3. LEHRJAHR

Kunst/Kultur/Design 3

5. Semester	Design, Kunst im Industriezeitalter, Produkte, Architektur
	Gesamtlektionen: 40

Sind wir auf dem Weg in eine Designgesellschaft? Wie etabliert sich Design zur eigenständigen Disziplin?
Handwerkliches Design, industrielles Design und Kommunikationsdesign unterscheiden sich und können mit den Kriterien einer Wirkungsästhetik definiert werden. Im dritten Teil von KKD steht das Design im Zentrum der Betrachtungen. In den Wechselwirkungen von Produktdesign mit Grafik und Architektur und ausgewählten technik- und kulturhistorischen Begebenheiten wird deutlich, warum Produkte in der jeweiligen Zeit ihr spezifisches Aussehen haben. Die Begriffe Design, Kunst und Kultur werden auf Schnittstellen untersucht. Der Ausdruck persönlicher ästhetischer Wahrnehmung wird geübt.

LEISTUNGSZIELE (BiVo)

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

Inhalte des Unterrichts

Theorie

- als Basis wird aufgezeigt, wie sich Design im 19. Jh. zur eigenständigen Disziplin etabliert hat
- das handwerkliche Design, das industrielle Design und das Kommunikationsdesign werden unterschieden und mit den Kriterien der Rezeptionsästhetik definiert
- der Glaube an die Werte der Moderne wie «schneller, höher und weiter» werden Werte wie «weniger, aber besser» entgegengestellt
- die ökonomischen Entwicklungen der jeweiligen Zeit stehen im Kontext mit der Materialität der Designobjekte
- ein Dialog von Architektur und Design wird entworfen

Praxis

- Design mit allen psychologischen Aspekten der sinnlichen Wahrnehmung (optisch, haptisch und akustisch) wahrnehmen
- Besuch verschiedener Ausstellungen

Ziele des Unterrichts

- die Begriffe Design, Kunst und Kultur nach Schnittstellen untersuchen
- Designobjekte aus verschiedenen Jahrzehnten chronologisch bestimmen
- persönliche biografische Designobjekte auswählen, einteilen und daraus eine gestalterische Sprache ableiten
- aktuelle Trends und Tendenzen im Produktdesign zusammenstellen und definieren

3. LEHRJAHR

Kunst/Kultur/Design 3

6. Semester	Sprache
	Gesamtlektionen: 40

Wer seine Argumentation für ein Gestaltungskonzept schlüssig und sprachkompetent niederschreiben kann, der ist bohrendem Nachfragen von Vorgesetzten und Kunden gewachsen. Ein durchdacht verfasster Text ist ein unverzichtbares Element einer Präsentation und bei Konkurrenzpräsentationen ein möglicherweise entscheidender Vorteil. Auch für eine effiziente Kommunikation zwischen Grafikern, Marketingfachleuten und Textern ist Sprachkompetenz von essenzieller Bedeutung.
Um seine Überlegungen zu einem verständlichen Konzept formen zu können, muss man Argumente überprüfen, Gedanken ordnen, einen Einstieg, einen Mittelteil und einen Schluss finden: Texthandwerk, das der Unterricht KKD Sprache vermittelt. Gleichzeitig wird das Argumentieren in mündlicher und in schriftlicher Form erlernt, geübt und weiterentwickelt. Wir beginnen mit einfachen Themenwelten aus dem Alltag – um dann die hohe Schule der Argumentation im Rahmen von Projekten in Angriff zu nehmen.

Wer schreiben will, muss ein Gefühl für eigene und fremde Texte entwickeln. Themen wie Textsorten, Textanalyse, Titel, Slogans, Copy usw. werden wir anhand aktueller Beispiele auf einem praktischen, alltagstauglichen Niveau behandeln. In einem nächsten Schritt werden selbst Texte verfasst: zuerst mit bewährten Übungen, die Schreibhemmungen abbauen, dann anhand konkreter Aufgabenstellungen, die sich an Inhalte und Projekte anderer Fächer anlehnen.

Ziel ist es, die Sprachkompetenz der Lernenden zu erhöhen, sei es beim Lesen oder Schreiben.

3. LEHRJAHR

Markt und Kommunikation

6. Semester	Marktanalyse, -beobachtung, -bewegung, Public Relations
	Gesamtlektionen: 60

Im Fach Markt und Kommunikation sollen die Lernenden einerseits mit den Grundbegriffen des Marketings vertraut werden und andererseits den Stellenwert ihrer Arbeit innerhalb des Marketingmix erkennen und einordnen können.
Neben dem Vermitteln der Grundkenntnisse in den Marketingmix-Bereichen Produkt, Preis und Distribution steht vor allem die Kommunikation im Fokus des Unterrichts. Schwerpunkte bilden die Werbung, die Verkaufsförderung und die Product Publicity als Instrumente der Marketingkommunikation sowie Public Relations nach innen und aussen als klassische Form der Unternehmenskommunikation.
Ergänzend werden Inhalte zum Thema Marktforschung behandelt, die Bereiche Planungsinstrumente und Kenntnisse über den schweizerischen Kommunikationsmarkt runden das Angebot ab.

LEISTUNGSZIELE (BiVo)

3.1.1.1	Methoden einer systematischen Marktbeobachtung in eigenen Worten erläutern. K2
3.1.1.2	Marktbeobachtungen in eigenen Worten plausibel darlegen. K2
3.1.1.4	aufgrund Beobachtungen wichtige Marktbewegungen nachvollziehbar beschreiben. K2
3.1.2.1	die wichtigsten Tätigkeitsfelder des Berufs mit eigenen Worten beschreiben. K2
3.1.2.2	die für die einzelnen Tätigkeitsfelder des Berufs erforderlichen Fachkompetenzen beschreiben. K2
3.1.2.3	beschreiben, welche Tätigkeitsfelder des Berufes den persönlichen Fähigkeiten entsprechen. K4
3.1.3.1	die medialen Optionen der Präsentation eigener Arbeiten in eigenen Worten nachvollziehbar erläutern. K2
3.2.1.1	die Bestandteile eines Briefings fachlich korrekt beschreiben. K2
3.2.1.2	die Zielsetzung eines vorgegebenen Briefings darlegen. K4
3.2.1.4	ein vorliegendes Briefing optimieren. K4
3.2.2.1	Sinn und Zweck der Recherche in eigenen Worten nachvollziehbar erläutern. K2
3.2.2.2	das zentrale Thema der Recherche begründet umschreiben. K2
3.2.2.3	die Relevanz von angrenzenden Bereichen einer Recherche darlegen. K2
3.2.2.7	die wichtigsten Methoden und Instrumente der Informationsbeschaffung aufzählen. K1
3.2.3.1	Methoden einer systematischen Analyse in eigenen Worten erläutern. K2
3.2.4.1	die wichtigsten Bestandteile einer Dokumentation aufzählen. K2

3.5.1.1 die wichtigsten Funktionen von Marketing, Marketingkommunikation und Public Relations in eigenen Worten beschreiben. K2

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

3.6.9.2 die Grundsätze des Brandings nachvollziehbar erläutern. K2

Inhalte des Unterrichts

Theorie

- Definitionen, quantitative und qualitative Zielsetzungen, Marktgrössen und Marktfaktoren, Marketingsituationsanalyse
- Markt- und Marketingforschung: Ziele, Sekundär- und Primärforschung, Methoden, Befragungsarten, Panels, Stichprobenarten und -grössen, eigene Mafomöglichkeiten
- Marketingmix: Produktpolitik, Preispolitik, Distributionspolitik, Kommunikationspolitik
- Marketingkommunikation: Theorie und Kommunikationsmodelle, Recall, Zielsetzungen, Positionierung, Kommunikationswirkungen, Assoziationsmöglichkeiten
- Werbung: Zielsystem, Übernahme der Positionierung, Zielgruppen, Medientheorie und -planung, Umsetzung und Kontrolle
- Verkaufsförderung: Wirkungsebenen, Personal, Handel, POS, Konsumenten, Ziele und Massnahmen pro Wirkungsebene, Umsetzung und Kontrolle

- Public Relations: Abgrenzung zur Marketingkommunikation, Eingliederung, Zielwirkungen in den Teilzielgruppen, Abgleich der Teilzielgruppen mit den Medien, Medienarbeit, interaktive Kommunikation, Umsetzung und Kontrolle
- organisatorische Aspekte: geografische Planung und Ausdehnung, zeitliche Planung, fachliche Koordination, finanzielle Planung und Budgetsplitting, Kostenkontrolle und -management, Projektcontrolling

Praxis

- Umsetzung anhand von Praxisbeispielen, Fallstudien und Gruppenarbeiten

Ziele des Unterrichts

Allgemein

- den Begriff Marketing definieren und in eigenen Worten beschreiben
- an einfachen Beispielen Gesamtsituationen in den Bereichen Markt, Handel, Konsumenten und Umwelt aufzeigen

Markt- und Marketingforschung

- Marktbeobachtung und Marktforschung unterscheiden und erläutern
- wichtigste Methoden und Instrumente der Marktforschung beschreiben
- ein einfaches Marktforschungskonzept erstellen, durchführen und auswerten

Marketingmix

- erklären der Instrumente des Marketingmix und ihrer Beziehungen zur Marketingkommunikation

Marketingkommunikation

- Grundkenntnisse der Kommunikationstheorie erlangen
- Auswirkungen auf die Kommunikationsinstrumente kennen und beschreiben
- ein einfaches Kommunikationskonzept erarbeiten und zielorientierte sowie zielgruppengerechte Massnahmen planen und einsetzen

Werbung

- Zielsetzung und Inhalte eines Briefings beschreiben
- Kenntnis über die Konzeptbausteine der Werbeplattform
- den Einsatz und die Wirkung der einzelnen Instrumente kennen und erklären
- Zusammenhänge der Medientheorie und -planung in einfachen Beispielen anwenden

Verkaufsförderung

- Wirkungsebenen kennen und in eigenen Worten beschreiben
- Instrumente und deren Anwendung kennen und beschreiben
- Grenzen und Risiken der Verkaufsförderung kennen und beschreiben
- Verkaufsförderung innerhalb eines Kommunikationskonzeptes einsetzen

Public Relations

- Abgrenzung zur Marketingkommunikation kennen und erklären
- den Zusammenhang zwischen Medien und Public Relations kennen
- Abgleich der Teilzielgruppen mit den Medien, Medienarbeit
- die Wirkungsweise der Product PR ableiten und erklären

Organisatorische Aspekte

- Kenntnisse über die wichtigsten Planungsinstrumente der Kommunikation
- Werbegesellschaften, Verlage und Medienanbieter kennen und zuordnen

3. LEHRJAHR

Umsetzung/Semiotik

5. Semester	Umsetzung, Objekt, Piktogramm, Bildbedeutung
	Gesamtlektionen: 80

Wir erarbeiten grafische Umsetzungen von Objekten. Einerseits entstehen komplexe räumliche Darstellungen, andererseits entwerfen wir stark abstrahierte Formen bis hin zum Zeichen. Die Spanne der Gestaltungsschritte reicht dabei von der Bleistiftzeichnung über die flächige Umsetzung mit Pinsel oder Filzstift (s/w) bis hin zur Vektorgrafik am Computer. Wir beobachten, analysieren, vergleichen, optimieren – und gestalten schlussendlich eigene Bilder/Zeichen.

Neben der praktischen Umsetzung nähern wir uns dem Begriff der Semiotik, der Lehre von den Zeichen. Wir beschäftigen uns im Rahmen einer Semesteraufgabe mit Bildern, Zeichen und ihrer Bedeutung (Semantik). Wir untersuchen, was mit der Bild-Zeichen-Bedeutung geschieht, wenn die Syntax (im Sinne von Kombination/Abfolge) verändert wird. Bildkombinationen werden auf ihre kommunikative Qualität hin geprüft. Bildinhalte und

Bedeutungen sowie eigene Auswahlkriterien werden von den Lernenden formuliert, definiert und am Schluss präsentiert.

LEISTUNGSZIELE (BiVo)

3.4.1.8	bei Übungsprojekten zu vorgegebenen Inhalten mit gestalterischen Mitteln innovative Ideen entwickeln. K5
3.4.2.9	bei Übungsprojekten auf der Grundlage formulierter Kriterien Ideen auf ihre kommunikative Qualität hin bewerten. K4
3.4.2.15	bei Übungsprojekten eine gewählte Idee in Form von nachvollziehbaren Skizzen so weit konkretisieren, dass sie zur Lösung nutzbar wird. K5
3.5.2.3	bei Übungsprojekten das selbst entwickelte Gestaltungskonzept in schriftlicher Form fachlich korrekt formulieren. K3
3.6.6.1	den Begriff der Semiotik mit seinen drei Bereichen (Zeichen als solche, ihre Organisation in Systemen, ihren Kontext) nachvollziehbar darlegen. K2
3.6.6.2	neue visuelle Zeichensysteme unter Berücksichtigung der Regeln der Formenlehre sowie der tradierten Bedeutung der Zeichen entwickeln. K5
3.6.10.1	eine Konzeptidee analysieren und einem Laien verständlich erläutern. K4
3.6.10.3	eine skizzenartig festgehaltene Idee analysieren und deren zentrales Potenzial einem Laien schlüssig darlegen. K4
3.8.1.2	eine Präsentation im Hinblick auf das Kommunikationsziel inhaltlich systematisch und nachvollziehbar aufbauen. K3

Theorie

- Annäherung an den Begriff der Semiotik, der Lehre von den Zeichen
- Semiotik – Semantik – Syntax
- vermitteln des korrekten Erfassens von Formen. Zentrale Aspekte dabei sind Aufbau, Proportion, Perspektive, Licht und Schatten
- Zeichenserien und Zeichensysteme

Praxis

- Bildsuche innerhalb eines gegebenen Themas und Vielfalt erstellen
- verschiedene Bildinhalte und Bedeutungen werden beschrieben.
- Bildbedeutungen werden durch unterschiedliche Bildkombinationen bewusst verändert
- Eigene Auswahlkriterien werden selbst definiert, formuliert und im Klassenverband besprochen. Ideen werden auf ihre kommunikative Qualität hin geprüft
- es werden räumliche Umsetzungen und/oder zeichenhafte Darstellungen selbst gewählter Objekte erarbeitet, von der Skizze bis zur Reinzeichnung. Dabei wird formale Vielfalt erforscht und ausprobiert
- eine eigene kleine Zeichenserie (mind. drei Teile) wird gestaltet.
- Techniken: Bleistift- und Pinselzeichnung, Reinvorlage s/w mit Plakafarbe, Scans, Überzeichnen am Computer (vektorisieren, reinzeichnen), Fotografie

- die Handskizze als zentrale Auseinandersetzung auf dem Weg zur Form- und Ideenfindung erfahren. Die Wichtigkeit der Skizze für das Festhalten und Erklären von Ideen vermitteln
- Formen/Objekte grafisch reduziert umsetzen lernen
- formal eigenständige, innovative Lösungen entwickeln
- eine einmal definierte Formensprache auf weitere Anwendungen übertragen lernen (System)
- Bildinhalte beschreiben sowie neue, durch Kombination mit anderen Bildern entstehende Aussagen definieren lernen
- die kommunikative Qualität einer eigenen Umsetzung – aufgrund formulierter Kriterien hin – kritisch beurteilen und erklären lernen (mündlich und schriftlich)
- eigene Ideen – gestalterische und konzeptionelle – in einer Präsentation nachvollziehbar erklären können

Das vierte Jahr – Unterricht in Projektstruktur

Projekte Corporate Design

Gestaltet sich der Fachunterricht an der Berufsschule für angehende Grafikerinnen und Grafiker in den ersten drei Jahren nach einem klassischen Stundenplan und in einer klassischen Fächerstruktur, so antizipiert der Fachunterricht des vierten Jahres den Ablauf eines Kundenauftrags in Projektstruktur.

Im gesamten vierten Jahr gilt es, für einen fiktiven Auftraggeber eine neue visuelle Identität, ein neues Corporate Design, zu entwickeln und im Projektablauf theoretische und praktische Lehrinhalte zu verbinden. Der Unterricht ist in Module gegliedert, dabei entwickeln die Lehrpersonen Aufgabenstellungen und Inhalte im Team.

4. LEHRJAHR

Projekte Corporate Design

7. Semester	1. Quartal: Briefing, Recherche, Dokumentation und Analyse
	2. Quartal: Gestaltungskonzept, Wortmarke, Drucksachen/Briefschaften
	Gesamtlektionen: 140

1. Quartal: Im ersten Quartal des letzten Lehrjahres konzentrieren sich die Lernenden auf die ersten Schritte des Projektauftrags: Briefing, Recherche, Dokumentation und Analyse. Aufgelockert wird der Abschnitt von KKD 4, Fotografie, und einer damit verbundenen Exkursion.
Gegen Ende des 1. Quartals erarbeiten die Lernenden ihre Dokumentation, um damit ihre Ergebnisse und Gestaltungsideen für den Projektauftrag vor einem Fachgremium präsentieren zu können.

Inhalte des Unterrichts

Theorie

- Briefing
- Informationsbeschaffung
- Dokumentation
- Analyse
- Konzeption

Praxis

- Briefing verstehen und optimieren, Informationsbeschaffung sammeln dokumentieren, ordnen
- Analyse Ist- und Sollzustand
- Ideen formulieren und reagieren
- Layout der Dokumentation
- Präsentation

Ziele des Unterrichts

- vertieftes Verständnis von Briefing, Informationsbeschaffung und Analyse von Ist- und Sollzustand
- Fähigkeit, eine sachdienliche Dokumentation zu erstellen
- eigene Ideen und Absichten klar formulieren können
- Gestaltungsabsichten schlüssig präsentieren können

2. Quartal: Das zweite Quartal steht im Zeichen der Umsetzung des Gestaltungsauftrags auf der Basis der erarbeiteten Dokumentation. Drei Aufgaben gilt es zu lösen: Wortmarke, Drucksachen/Briefschaften und weitere Anwendungen wollen gestaltet und in einer Abschlusspräsentation vorgestellt sein.
Ein Gegengewicht setzt in den ersten 6 Wochen des zweiten Quartals KKD 4, Film, wie im ersten Quartal verbunden mit einer Exkursion.

Inhalte des Unterrichts

Theorie

- Konsequenzen der gestalterischen Arbeit/ technische Realisierung
- Geschichte der Marke
- Markenstruktur, Markenaufbau
- dramaturgische Mittel der Gestaltung

Praxis

- Gestaltung einer Wortmarke oder eines Signets
- Farbwelt definieren
- Typografie definieren
- Typo-Bild-Verknüpfung
- Gestaltung Briefschaften
- Anwendung des CD auf verschiedene Produkte

Ziele des Unterrichts

- zielorientiertes Entwerfen und Gestalten für einen Auftraggeber auf Basis einer Analyse und eines Konzeptes

4. LEHRJAHR

Kunst/Kultur/Design 4

7. Semester	1. Quartal: Geschichte der Fotografie
	2. Quartal: Filmgeschichte
	Gesamtlektionen: 40

1. Quartal: Wir erarbeiten uns einen chronologischen Überblick von der Camera obscura bis zur Digitalfotografie und thematisieren den Wechsel von analoger Fototechnik hin zu digitalen Verfahren. Wir betrachten beispielhafte Fotografien und das Werk aussergewöhnlicher Fotografen und Fotografinnen und untersuchen die Anwendungsgebiete der Fotografie (Fotomontage, Porträtfotografie, Aktfotografie, Reportagefotografie).

2. Quartal: Filmgeschichte ist eine eigenständige Kunstform. Wir sehen und diskutieren Klassiker der Stummfilmzeit, der klassischen Hollywoodära, des Nachkriegsfilms, der Siebziger, Achtziger und Neunziger.
Neben den geschichtlichen Entwicklungslinien gehen wir inhaltlichen Fragen nach, etwa, ob sich die klassische Erzählstruktur in computeranimierten Zeichentrickfilmen verändert.

4. LEHRJAHR

Projekte Corporate Design

8. Semester	1. Quartal: digitale Medien
	2. Quartal: experimentelle Projekte
	Gesamtlektionen: 120

1. Quartal: Im achten Semester wird in einer vierten Gestaltungsaufgabe im Rahmen des Corporate-Design-Auftrags die visuelle Gestaltung auf die digitalen Medien und Kommunikationskanäle übertragen.
KKD 4 wendet sich nach Fotografie und Film der aktuellen Kunst zu.

Inhalte des Unterrichts

Ideenkatalog

- grosses Webarchiv im Zusammenhang mit KKD
- Social-Media–Gefäss (themenbezogene Website)
- Ausstellungsplattform aktuelle Kunst
- Veranstaltungsplattform
- Designerporträt

Theorie

- wird entsprechend Ideenkatalog aufgelistet

Praxis

- wird entsprechend Ideenkatalog aufgelistet

Ziele des Unterrichts

- zielorientiertes Entwerfen und Gestalten für digitale Medien auf Basis einer Analyse und eines Konzeptes

2. Quartal: Im letzten Quartal stehen das Qualifikationsverfahren und experimentelle Projekte im Zentrum.

Inhalte des Unterrichts

Ideenkatalog

- jährliches Experiment eines auswärtigen Designers/Gestalters/Künstlers
- Experimente im Raum
- experimentelle Plakatgestaltung
- Zeitungsexperiment
- experimentelle handwerkliche Drucktechniken
- Animationsfilm
- Schnellzeichnen während Theater-/Konzertproben

Theorie

- wird entsprechend Ideenkatalog aufgelistet

Praxis

- wird entsprechend Ideenkatalog aufgelistet

Ziele des Unterrichts

- experimentelles Gestalten für digitale Medien auf Basis einer Analyse und eines Konzeptes

4. LEHRJAHR

Kunst/Kultur/Design 4

8. Semester	Aktuelle Kunst und neuste Trends in der Kunst
	Gesamtlektionen: 40

Wir definieren Gegenwartskunst und fragen, welche regionalen und globalen Themen Künstler und Künstlerinnen heute beschäftigen? Was wird ausgestellt an der Art Basel, der documenta in Kassel und der Biennale in Venedig, und warum? Zum Thema Trends beschäftigen wir uns mit dem Zukunftsforscher Matthias Horx und seinen Thesen zu Trends, Lebensstilen und Typologien.

Lehrpersonen

SUSAN BALOH Kunst/Kultur/Design

PATRICK BERNET Fotografie

JÜRG BÜHLER Markt und Kommunikation

MARCEL FRÜH Interaktive Medien

URSULA GYSIN Umsetzung/Semiotik

KATHARINA KERPAN Kunst/Kultur/Design

HANSJÖRG KUNZ Farbe 1/2, Technologie, Projektadministration

NICHOLAS MÜHLBERG Typografie

MARCO PAPIRO Zeichnen

CHRISTIAN PLATZ Sprache

MARTIN SOMMER Schrift/Typografie

LORENZ VETTIGER Infografik

YVONNE VOGEL Auftrittskompetenz

NN Projekte 4. Jahr

Überbetriebliche Kurse für Grafikerinnen und Grafiker EFZ

Die neue Bildungsverordnung sieht nun auch für die Berufslehre der Grafikerinnen und Grafiker obligatorische überbetriebliche Kurse vor. Die drei jeweils einwöchigen Kurse sind ein dritter, von den Lehrbetrieben wie auch von der Berufsfachschule unabhängiger Lernort.

Der erste Kurs «Computer-Basiskenntnisse» findet gleich zu Beginn der Ausbildung statt, in den meisten Kantonen in den Herbstferien des ersten Lehrjahres. Der zweite Kurs «Produktionstechniken» erfolgt in den Sportferien des zweiten Lehrjahres, der dritte «Idee und Konzept» in den Sommerferien des dritten Lehrjahres. Die Kurse 1 und 2 werden an den Standorten der Berufsfachschulen durchgeführt, während Kurs 3 gesamtschweizerisch an einem zentralen Ort abgehalten werden soll.

Trägerschaft und Organisation der Kurse obliegt den Berufsverbänden SGD und SGV. Die Kurse in Basel werden in enger Zusammenarbeit mit Zürich und St. Gallen von einer gemeinsamen Kurskommission organisiert.

Die Bildungsverordnung sieht für die Kurse präzise Leistungsziele vor, welche der Erarbeitung der Kursinhalte durch die Kommission und die Dozentinnen und Dozenten zugrunde liegen. Zu jedem Kurs wird den Lernenden ein umfangreiches, auf den Kursverlauf abgestimmtes Lehrmittel abgegeben. Pro Kurs erfolgt am letzten Kurstag eine Prüfung über die erlernten Inhalte, deren Note als Teilnote in die Qualifikations-Gesamtnote beim Abschluss der Lehre einfliessen wird.

Verantwortlich für die Kurse in Basel:
Kurskommission Basel/St.Gallen/Zürich
Präsident: Nicholas Mühlberg, Basel
Administration: Kathrin Huber, Winterthur

Glossar

BiPla (Bildungsplan)

Der Bildungsplan löst den bisherigen Modell-Lehrgang ab und konkretisiert die Bildungsverordnung. Im BiPla werden beispielsweise das Berufsbild, die Kompetenzen und die Bildungsziele definiert. Daneben werden die Taxonomie der Leistungsziele, die Zuordnung der Ausbildungsverantwortung für die einzelnen Leistungsziele an die einzelnen Lernorte und das Qualifikationsverfahren festgelegt. Der Bildungsplan ist auch für die praktische Ausbildung im Lehrbetrieb ein zentrales Werkzeug. Berufsbildner sind verpflichtet, die Lernenden über die Ziele und Inhalte des Bildungsplans zu informieren.

BiVo (Bildungsverordnung)

Anstelle des Berufsreglements formuliert neu die «Verordnung über die berufliche Grundbildung» – auch Bildungsverordnung (BiVo) genannt – die Handlungskompetenzen, über die ein Lernender zur Ausübung seines Berufs verfügen muss. Mit einem kompakten und konsistenten Berufsbild, präzise umrissenen Zielen und Anforderungen und einer klaren Zuordnung der Verantwortlichkeiten gibt die Verordnung den Rahmen vor.

BILDUNGSZIELE

Dem Bildungsplan liegt das pädagogisch-didaktische Modell der Triplex-Methode zugrunde. Diese Methode formuliert die Bildungsziele (fachliche Ziele und Anforderungen in der Ausbildung zu Grafikerinnen und Grafikern) auf drei Ebenen: Leitziele, Richtziele, Leistungsziele.

LEITZIELE

Leitziele beschreiben in allgemeiner Form, welche Themengebiete zur Berufsausbildung gehören. Es wird zudem begründet, weshalb diese Themengebiete von Bedeutung sind. Die Leitziele gelten für alle Lernorte. (s.a. Bildungsziele)

RICHTZIELE

Richtziele übersetzen ein Leitziel in Verhalten, das Lernende in bestimmten Situationen zeigen sollen. Sie konkretisieren, was gelernt werden soll. Die Richtziele gelten für alle Lernorte. (s.a. Bildungsziele)

LEISTUNGSZIELE

Leistungsziele beschreiben die einzelnen Fachkompetenzen. Die Leistungsziele beziehen sich auf einzelne Lernorte. Mit der Erreichung der Leistungsziele eignen sich die Grafikerinnen und Grafiker die geforderten Methoden- sowie Sozial- und Selbstkompetenzen an. (s.a. Bildungsziele, Kompetenzen)

KOMPETENZEN

Fachkompetenzen
Fachkompetenzen befähigen die Grafikerinnen und Grafiker, fachliche Aufgaben im Berufsfeld zu lösen sowie den wechselnden Anforderungen im Beruf gerecht zu werden und diese zu bewältigen.

Methodenkompetenzen
Methodenkompetenzen ermöglichen den Grafikerinnen und Grafikern eine geordnete und geplante Arbeitsweise, einen sinnvollen Einsatz der Hilfsmittel und das zielgerichtete Lösen von Problemen.

Sozial- und Selbstkompetenzen
Sozial- und Selbstkompetenzen ermöglichen den Grafikerinnen und Grafikern, zwischenmenschliche Beziehungen zu gestalten und Herausforderungen in Kommunikations- und Teamsituationen sicher zu bewältigen. Dabei stärken sie ihre Persönlichkeit und sind bereit, an ihrer eigenen Entwicklung zu arbeiten.

TAXONOMIESTUFEN/TAXONOMIE DER LEISTUNGSZIELE

Die Taxonomiestufen verdeutlichen die Ausbildungstiefe. Jedes Leistungsziel ist einer sogenannten K-Stufe zugeordnet. Diese macht eine Aussage über das Anspruchsniveau des jeweiligen Leistungsziels.

K1 Wissen
Auswendig gelerntes Wissen wiedergeben.
Beispiel: «Grafikerinnen und Grafiker können die wichtigsten Meilensteine der Designgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen.»
Die Grafikerinnen und Grafiker geben das Wissen so wieder, wie sie es gelernt haben.

K2 Verständnis
Eine bestimmte Materie verstehen.
Beispiel: «Grafikerinnen und Grafiker können die Grundregeln der Konstruktion einer Schrift mittels Skizzen verständlich erläutern.»
Es reicht nicht, den Stoff auswendig zu lernen, die Grafikerinnen und Grafiker müssen ihn begreifen.

K3 Anwendung
Das Gelernte auf eine neue Situation übertragen und anwenden.
Beispiel: «Grafikerinnen und Grafiker können einzelne Schriftzeichen und Ziffern nach vorgegebenen Regeln sinngleich entwickeln.»
Hier muss das Gelernte an die verschiedenen Praxissituationen angepasst werden.

K4 Analyse
Einen Fall, eine komplexe Situation oder ein System untersuchen und daraus selbstständig die zugrunde liegenden Strukturen und Prinzipien ableiten, ohne sich vorher damit vertraut machen zu können.
Beispiel: «Grafikerinnen und Grafiker können Ideen auf ihre kommunikative Qualität hin bewerten.»
Ein unbekanntes und komplexes System wird analysiert.

K5 Synthese
Zwei verschiedene gelernte Sachverhalte, Begriffe, Themen, Methoden konstruktiv zusammenbringen, um ein Problem zu lösen.
Beispiel: «Grafikerinnen und Grafiker können mit gestalterischen Mitteln zu vorgegebenen Inhalten innovative Ideen entwickeln.»
Durch die Kombination verschiedener Faktoren entsteht etwas Neues.

K6 Beurteilung
Sich ein Urteil über einen komplexen, mehrschichtigen Sachverhalt bilden und dieses mithilfe vorgegebener oder selbst entwickelter Kriterien begründen.
Beispiel: «Grafikerinnen und Grafiker können einen Kriterienkatalog zur Beurteilung ihrer Ideen erstellen.»
Die Grafikerinnen und Grafiker müssen sich über eine komplexe Materie eine eigene Meinung bilden und diese begründen.

TRIALE LEHRE

Aufbau der Lehre an drei sich ergänzenden Lernorten:
- Ausbildung im Betrieb
- Fachunterricht an der Schule für Gestaltung Basel SfG sowie allgemeinbildender Unterricht ABU und Sport an der Allgemeinen Gewerbeschule AGS
- überbetriebliche Kurse, organisiert durch den Verband Swiss Graphic Designers SGD

Impressum

Redaktion Andre Aebi, Julia Kazis
Autoren Susan Baloh, Patrick Bernet, Jürg Bühler, Marcel Früh, Ursula Gysin, Katharina Kerpan, Hansjörg Kunz, Nicholas Mühlberg, Marco Papiro, Christian Platz, Martin Sommer, Lorenz Vettiger und Yvonne Vogel
Auf den Fotos Grafiklernende des 3. Lehrjahrs 2011
Gestaltung VischerVettiger, Basel
Fotos Christoph Gysin, Basel
Druck Gremper AG, Basel

© Schule für Gestaltung Basel

SCHULE
FÜR
GESTALTUNG
BASEL

FACHUNTERRICHT

Grafiker/in EFZ

Vierjährige triale Grundbildung