

Bildungsplan
zur Verordnung über die berufliche Grundbildung

Grafikerin EFZ / Grafiker EFZ

10. August 2009

(Fassung vom 6. August 2012)

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	4
<hr/>	
Berufsbild	4
Zur Struktur des Bildungsplans	4
Begriffsbestimmung	6
<hr/>	
Methodische Begriffe	6
Fachspezifische Begriffe	8
Teil A Handlungskompetenzen	10
<hr/>	
1 Methodenkompetenzen	10
2 Sozial- und Selbstkompetenzen	12
3 Fachkompetenzen	14
3.1 Akquise	14
3.2 Analyse	16
3.3 Planung	19
3.4 Idee	21
3.5 Konzept	24
3.6 Entwurf	26
3.7 Detailgestaltung	31
3.8 Präsentation	33
3.9 Realisierung	35
3.10 Projektadministration	40
Teil B Lektionentafel	42
<hr/>	
Teil C Organisation, Aufteilung und Dauer der überbetrieblichen Kurse	43
<hr/>	
Teil D Qualifikationsverfahren	45
<hr/>	
Teil E Genehmigung und Inkrafttreten	47
<hr/>	
Anpassungen im Bildungsplan Grafikerin EFZ / Grafiker EFZ	48
<hr/>	
Anhang	49
<hr/>	
Verzeichnis der Unterlagen zur Umsetzung der beruflichen Grundbildung	49

Einleitung

Berufsbild

Grafikerinnen und Grafiker EFZ arbeiten im Bereich der visuellen Kommunikation. Sie konzipieren, gestalten und realisieren Printmedien sowie elektronische Medien in einem äusserst breit gefächerten Tätigkeitsgebiet. Dieses reicht von Corporate Design über Medien-, Informations-, Verpackungs-, Ausstellungs- und Messestandgestaltung bis zu didaktischer Gestaltung oder Illustration.

Grafikerinnen und Grafiker arbeiten systematisch und suchen beim Entwerfen stets neue, innovative Umsetzungsmöglichkeiten. Sie planen und kontrollieren den Projektablauf, begleiten die Produktion und erledigen die laufende Administration. Ihre Kreativität, ihr Fachwissen sowie ihre gestalterisch-handwerklichen Fertigkeiten setzen sie im Entwicklungsprozess mit dem Ziel ein, die kommunikativen Absichten der Kundinnen und Kunden optimal zu erfüllen. Bei der Abwicklung ihrer Projekte lassen sie sich von wirtschaftlichen und ökologischen Aspekten leiten.

Logisches Denkvermögen, analytische Schärfe, Beharrlichkeit, konzeptionelle Klarheit und sprachliche Kompetenz einerseits sowie Erfindergeist, Experimentierlust und die Fähigkeit, Entworfenes wieder zu verwerfen andererseits sind Voraussetzungen für eine erfolgreiche Berufstätigkeit. Die aktive und passive Teilnahme an Entwicklungen im kulturellen, sozialen, politischen, wirtschaftlichen und wissenschaftlichen Leben, breite Kenntnis des tradierten Wissens und Offenheit für Neues, Toleranz Fremdem und Anderem gegenüber sowie Einfühlungs- und Identifikationsvermögen sind wesentliche Grundlagen für ihr kreatives gestalterisches Schaffen.

Ihre tiefe und fundierte generalistische Ausbildung ermöglicht Grafikerinnen und Grafiker nach kurzer Adaptionszeit in jedem Teilgebiet ihres Berufsfelds professionell tätig zu sein. Sie sind hoch qualifizierte Mitarbeitende in der Grafikabteilung einer Kommunikations- oder Werbeagentur, einem grafischen Atelier oder in der Kommunikationsabteilung einer Firma oder Institution. 4 | 49

Im Wissen darüber, dass ihr Wirken die Kommunikationskultur ihrer Zeit prägt, verhalten sich Grafikerinnen und Grafiker verantwortungsbewusst und kritisch ihrer eigenen Arbeit gegenüber.

Zur Struktur des Bildungsplans

Dem Bildungsplan liegt das pädagogisch-didaktische Modell der Triplex-Methode zugrunde. Diese Methode formuliert die Bildungsziele auf drei Ebenen: Leitziele, Richtziele, Leistungsziele (siehe auch Seite 4, Zielebenen). Die Bildungsziele sind so formuliert, dass mit dem Bestehen des Qualifikationsverfahrens die Berufsfähigkeit gewährleistet ist. Das Qualifikationsverfahren ist konsistent auf die Bildungsziele abgestimmt.

Die Ausbildungsverantwortung für die Leistungsziele ist den Lernorten verbindlich zugewiesen. Die Taxonomiestufen verdeutlichen die Ausbildungstiefe (siehe Seite 5).

Beispiel:

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.4.2.1	... die Herleitung der Kriterien zur Beurteilung ihrer Ideen in eigenen Worten erläutern.		III		K2
3.4.2.2	... einen Kriterienkatalog zur Beurteilung ihrer Ideen erstellen.		III		K6
3.4.2.3	... bei Übungsprojekten einen Kriterienkatalog zur Beurteilung ihrer Ideen erstellen.	3			K6
3.4.2.4	... bei Aufträgen einen Kriterienkatalog zur Beurteilung ihrer Ideen erstellen.			3	K6
↑ <i>a</i>	↑ <i>b</i>	↑ <i>c</i>			↑ <i>d</i>

a Nummerierung der Leistungsziele

b Leistungsziele enthalten:
 – einen eindeutigen Gegenstand;
 – ein beobachtbares Endverhalten;
 – Hilfsmittel;
 – einen Beurteilungsmassstab.

c Drei Lernorte (Die Zahl zeigt an, ab welchem Lehrjahr das Leistungsziel vermittelt wird):
 BFS = Berufsfachschule
 ÜK = überbetriebliche Kurse (Kurs-Nummer in römischen Ziffern)
 LB = Lehrbetrieb

d Taxonomiestufe

Begriffsbestimmung

Methodische Begriffe

Handlungskompetenzen

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

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.

Zielebenen

Fachliche Ziele und Anforderungen in der Ausbildung zu Grafikerinnen und Grafiker werden über die drei Stufen Leitziele, Richtziele und Leistungsziele konkretisiert. Mit der Erreichung der Leistungsziele eignen sich die Grafikerinnen und Grafiker die geforderten Methoden- sowie Sozial- und Selbstkompetenzen an.

6 | 49

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.

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.

Leistungsziele beschreiben die einzelnen Fachkompetenzen. Die Leistungsziele beziehen sich auf einzelne Lernorte.

Lernorte

Damit bei der Ausbildung weder Lücken noch Doppelspurigkeiten entstehen, wird in der Folge die Zuweisung zu den Lernorten präzisiert. Die Lernorte sollen sich ideal ergänzen.

Die zeitliche Abfolge der Ausbildung sollte sich wenn immer möglich wie folgt gestalten:

- a theoretischer Unterbau durch die Berufsfachschule (BFS) und die überbetrieblichen Kurse;
- b Vertiefung des Gelernten in Übungen und Projekten durch die Berufsfachschule und die überbetrieblichen Kurse (üK);
- c Umsetzung in die Praxis, Festigung und Transfer auf die vielfältigen Anwendungen im Lehrbetrieb (B).

Die Auszubildenden in Grafikfachklassen müssen Praktika im Umfang von mindestens 4 Monaten in einem grafischen Atelier, einer Kommunikations- oder Werbeagentur absolvieren.

Taxonomie der Leistungsziele

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 zu Grunde liegenden Strukturen und Prinzipien ableiten, ohne sich vorher damit vertraut machen zu können.
Beispiel: «Grafikerinnen und Grafiker können Ideen auf ihre kommunikative Qualität hin bewerten.»
Ein unbekanntes und komplexes System wird analysiert.
- K5 Synthese** Zwei verschiedene gelernte Sachverhalte, Begriffe, Themen, Methoden konstruktiv zusammenbringen, um ein Problem zu lösen.
Beispiel: «Grafikerinnen und Grafiker können mit gestalterischen Mitteln zu vorgegebenen Inhalten innovative Ideen entwickeln.»
Durch die Kombination verschiedener Faktoren entsteht etwas Neues.
- K6 Beurteilung** Sich ein Urteil über einen komplexen, mehrschichtigen Sachverhalt bilden und dieses mit Hilfe vorgegebener oder selbst entwickelter Kriterien begründen.
Beispiel: «Grafikerinnen und Grafiker können einen Kriterienkatalog zur Beurteilung ihrer Ideen erstellen.»
Die Grafikerinnen und Grafiker müssen sich über eine komplexe Materie eine eigene Meinung bilden und diese begründen.

Fachspezifische Begriffe (alphabetisch)

Akquise Akquisition; Anwerbung von Kunden und Aufträgen.

Branding Branding kann als die Übertragung von Kernwerten auf einige oder alle Produkte einer Person, eines Unternehmens bzw. einer Sache in Form einer Identität angesehen werden. Die Identität kann die visuelle Manifestierung dieser Werte, sozusagen die Verkörperung der angestrebten Persönlichkeit, umfassen und viele verschiedene Formen annehmen. Dazu gehören neben den taxonomischen Aspekten einer Marke – also Schriftart bzw. Schriftzug, Symbol, Schrifttypen und Farben – auch die Glaubwürdigkeit, der Gesamteindruck und die Wahrnehmung durch den Verbraucher. Nach Mono: Branding. Vom Briefing bis zur Marke, Stiebner Verlag GmbH, München 2002

Briefing ... Schriftstück, Informationsgespräch zwischen Werbefirma und Auftraggeber über eine Werbeidee. Nach Duden. Das Fremdwörterbuch, 7. Auflage, Dudenverlag, Mannheim Leipzig Wien Zürich 2001

Corporate Design (CD) Designaspekte einer Corporate Identity (siehe diese)

Corporate Identity (CI) Corporate Identity ist das Management von Identitätsprozessen einer Organisation. ... Die angestrebte Identität wird durch das Erscheinungsbild (Corporate Design), die Kommunikation (Corporate Communications) und das Verhalten (Corporate Behaviour) nach innen und aussen vermittelt. Nach Dieter Herbst: Corporate Identity, Cornelsen Verlag, Berlin 1998

8 | 49

Gestalterische Mittel Die grundsätzlichen gestalterischen Mittel sind Farbe, Form, Bewegung und Licht. Je nach Technik und Anwendungsbereich werden unterschiedliche Qualitäten und Wirkungen dieser Mittel relevant.

Auf einer detaillierteren Ebene werden die Begriffe für die gestalterischen Mittel, abhängig von Lehre, Standpunkt oder Anwendungstechnik, unterschiedlich benannt und geordnet. Einige der gebräuchlichsten Benennungen sind Punkt, Linie, Fläche, Körper, Raum, Farbe, Kontrast, Muster, Textur, Blickwinkel, Perspektive, Ausschnitt, Dramaturgie, Harmonie und Spannung.

Marketing Marketing beinhaltet alle zielgruppengerichteten Aktivitäten eines Unternehmens, sein Produkt oder seine Dienstleistung erfolgreich auf dem Markt zu positionieren und abzusetzen.

Marktkommunikation Marktkommunikation dient der gezielten und bewussten Beeinflussung des Menschen zu meist kommerziellen oder verhaltensändernden Zwecken. Marktkommunikation appelliert, vergleicht, macht betroffen oder neugierig. Sie strebt folgende Hauptziele an: Bekanntheit schaffen, Interesse wecken, Wissen verstärken und Handlung auslösen.

Portfolio Grafikerinnen und Grafiker sowie Werbe- und Kommunikationsagenturen bewerben sich für einen Auftrag üblicherweise mit einem persönlichen Portfolio. Dieses ist bei der Akquisition wie auch bei der Stellensuche noch immer das wichtigste Instrument. Es ist die eigentliche Visitenkarte einer

Grafikerin, eines Grafikers oder einer Agentur und bietet die Gelegenheit die eigenen Projekte präzise und in einer gestalterisch differenzierten Sprache vorzustellen.

Neue Technologien und Medien erweitern die Präsentationsformen laufend.

Semiotik Wissenschaft von den Zeichen, auch Semiologie (Europa). Semiotik beschäftigt sich mit drei Bereichen: mit den Zeichen als solchen, mit der Art und Weise, wie sie in Systemen organisiert sind, und mit ihrem Kontext. Nach David Crow: Zeichen, Stiebner Verlag GmbH, München 2005

Bildungsplan Teil A

Handlungskompetenzen

1 Methodenkompetenzen

1.1 Arbeitstechniken und Problemlösen

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

1.2 Prozessorientiertes, vernetztes Denken und Handeln

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

1.3 Systematisches Denken und Handeln

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

10 | 49

1.4 Informations- und Kommunikationsstrategien

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

1.5 Lernstrategien

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

1.6 Kreativitätstechniken

Offenheit für Neues und für unkonventionelle Vorgehensweisen sind wichtige Kompetenzen der Grafikerinnen und Grafiker. Deshalb sind sie fähig, beim Konzipieren und Entwerfen herkömmliche Denkmuster zu verlassen und mit Kreativitätstechniken zu neuen und innovativen Lösungen beizuzukommen.

tragen. Grafikerinnen und Grafiker zeichnen sich durch Wachsamkeit und eine offene Haltung gegenüber Neuerungen und Trends in der visuellen Kommunikation aus.

1.7 **Präsentationstechniken**

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

1.8 **Ökologisches Denken und Handeln**

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

2 Sozial- und Selbstkompetenzen

2.1 Eigenverantwortliches Handeln

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

2.2 Lebenslanges Lernen

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

2.3 Kommunikationsfähigkeit

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

12 | 49

2.4 Konfliktfähigkeit

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

2.5 Teamfähigkeit

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

2.6 Umgangsformen

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

2.7 **Belastbarkeit**

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

3 Fachkompetenzen

3.1 Akquise

Leitziel

Der Markt ist einem ständigen Wandel unterworfen, technisch, strukturell wie trendmässig. Diesen Bewegungen sind Grafikerinnen und Grafiker stark ausgesetzt. Sie sind darauf angewiesen, ihre spezifischen Leistungen klar positionieren und präsentieren zu können. Dazu beobachten sie nicht nur den Markt, sondern auch Trends im Grafikdesign. Wichtig ist für Grafikerinnen und Grafiker, sich Tätigkeitsfelder aktiv zu erschliessen, in denen sie konkurrenzfähig und professionell stark sind. Grafikerinnen und Grafiker werden von potentiellen Kundinnen und Kunden aufgrund ihrer bereits geleisteten Arbeiten ausgewählt. Deshalb ist für sie ein professionell erstelltes Portfolio und gutes Networking wichtig.

Um diese Anforderungen zu erfüllen, lernen Grafikerinnen und Grafiker im Rahmen der Ausbildung den Markt zu beobachten, Trends im Grafikdesign zu erkennen, professionelle Portfolios zu erstellen und Networking zu betreiben.

Methodenkompetenzen: 1.4 Informations- und Kommunikationsstrategien, 1.5 Lernstrategien, 1.6 Kreativitätstechniken, 1.7 Präsentationstechniken

Sozial- und Selbstkompetenzen: 2.1 Eigenverantwortliches Handeln, 2.2 Lebenslanges Lernen, 2.3 Kommunikationsfähigkeit, 2.6 Umgangsformen

14 | 49

Richtziel

3.1.1 Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, die Marktbewegungen sowie die Trends im Grafikdesign zu beobachten.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.1.1.1	... Methoden einer systematischen Marktbeobachtung in eigenen Worten erläutern.	1			K2
3.1.1.2	... ihre Marktbeobachtungen in eigenen Worten plausibel darlegen.	1			K2
3.1.1.3	... ihre in Bezug auf ein Projekt relevanten Marktbeobachtungen plausibel darlegen.			1	K3
3.1.1.4	... aufgrund ihrer Beobachtungen wichtige Marktbewegungen nachvollziehbar beschreiben.	1			K2
3.1.1.5	... aufgrund ihrer Beobachtungen wichtige Marktbewegungen sowie deren Konsequenzen für ein Projekt nachvollziehbar beschreiben.			1	K3
3.1.1.6	... aktuelle Trends im Grafikdesign schlüssig erläutern.	1			K2
3.1.1.7	... bei Projekten ihre Reaktion auf aktuelle Trends im Grafikdesign schlüssig erläutern.			1	K3

Richtziel

3.1.2 Grafikerinnen und Grafiker sind sich bewusst, welche Tätigkeitsfelder ihnen der Markt bietet.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.1.2.1	... die wichtigsten Tätigkeitsfelder ihres Berufs mit eigenen Worten beschreiben.	1			K2
3.1.2.2	... die für die einzelnen Tätigkeitsfelder ihres Berufs erforderlichen Fachkompetenzen beschreiben.	1			K2
3.1.2.3	... beschreiben, welche Tätigkeitsfelder ihres Berufs ihren persönlichen Fähigkeiten entsprechen.	3			K4

Richtziel

3.1.3 Grafikerinnen und Grafiker legen Wert darauf, ihre Arbeiten mit einem aktuellen Portfolio zu präsentieren.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.1.3.1	... die medialen Optionen der Präsentation ihrer Arbeiten in eigenen Worten nachvollziehbar erläutern.	3			K2
3.1.3.2	... ein professionelles Portfolio mit ihren Arbeiten erstellen.	3			K3
3.1.3.3	... ein professionelles Portfolio für ein Atelier, die Grafikabteilung einer Kommunikations-/Werbeagentur oder deren Kunden erstellen.			3	K3
3.1.3.4	... die adäquaten Medien für die Präsentation ihrer Arbeiten anwenden.	3			K3
3.1.3.5	... die adäquaten Medien für die Präsentation von Projekten anwenden.			3	K3

15 | 49

Richtziel

3.1.4 Grafikerinnen und Grafiker sind sich der Wichtigkeit des Networkings bewusst.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.1.4.1	... in eigenen Worten Sinn und Zweck des Networking als zielgerichtete Marketingmassnahme erläutern.			3	K2
3.1.4.2	... anhand von Beispielen darlegen, wie Networking-Kontakte zustande kommen.			3	K2
3.1.4.3	... in Beispielen beschreiben, wie Geschäftsbeziehungen gepflegt werden.			3	K2

3.2 Analyse

Leitziel

Ausgangspunkt der Arbeit von Grafikerinnen und Grafikern ist das Briefing der Auftraggebenden. Es definiert den Umfang, die Mittel und die Absichten des Gestaltungsauftrags. Grafikerinnen und Grafiker analysieren das Briefing, optimieren es und handeln danach.

Grafikerinnen und Grafiker recherchieren im Rahmen des Auftrags. Sie erforschen zentrale und angrenzende Felder, suchen neue Möglichkeiten und beobachten Trends. Sie analysieren die Ergebnisse der Recherche, ziehen Schlussfolgerungen aus der Analyse und definieren damit die Richtung für die Erfüllung des Auftrags.

Grafikerinnen und Grafiker fassen das recherchierte Material, die Analyse und die Schlussfolgerungen übersichtlich strukturiert in einer Dokumentation zusammen.

Damit Grafikerinnen und Grafiker die Analyse des Briefings des Gestaltungsprojekts erfolgreich durchführen können, erlernen Sie im Rahmen der Ausbildung die Anwendung der notwendigen Methoden und Instrumente.

Methodenkompetenzen: 1.1 Arbeitstechniken und Problemlösen, 1.2 Prozessorientiertes vernetztes Denken und Handeln, 1.3 Systematisches Denken und Handeln, 1.4 Informations- und Kommunikationstechnologien

Sozial- und Selbstkompetenzen: 2.1 Eigenverantwortliches Handeln, 2.2 Lebenslanges Lernen, 2.3 Kommunikationsfähigkeit, 2.5 Teamfähigkeit, 2.6 Umgangsformen

Richtziel

- 3.2.1 Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, das Briefing in Bezug auf die Absichten des Kunden zu analysieren.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.2.1.1	... die Bestandteile eines Briefings fachlich korrekt beschreiben.	2			K2
3.2.1.2	... die Zielsetzung eines vorgegebenen Briefings darlegen.	2			K4
3.2.1.3	... aus der Zielsetzung eines vorgegebenen Briefings Handlungsvorgaben für ihren Gestaltungsauftrag ableiten.			2	K4
3.2.1.4	... ein vorliegendes Briefing optimieren.	2			K4
3.2.1.5	... ein vorliegendes Briefing auf Grund der Resultate der eigenen Marktanalyse sowie der relevanten Trend im Grafikdesign optimieren.			2	K5

Richtziel

- 3.2.2 Grafikerinnen und Grafiker legen Wert darauf, mittels der Recherche zentrale Themen und angrenzende Bereiche des Gestaltungsauftrags sowie allgemeine Trends auszuloten.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.2.2.1	... Sinn und Zweck der Recherche in eigenen Worten nachvollziehbar erläutern.	2			K2
3.2.2.2	... das zentrale Thema der Recherche begründet umschreiben.	2			K2
3.2.2.3	... die Relevanz von angrenzenden Bereichen einer Recherche darlegen.	2			K2
3.2.2.4	... darlegen, wie bei einer Recherche das Zusammenspiel mit den Auftraggebenden optimal funktioniert.			2	K2
3.2.2.5	... allgemeine Trends mit Bezug zu ihrem Projekt aufzeigen.	2			K2
3.2.2.6	... bei ihren Projekten aufzeigen, wie die Konkurrenz der Auftraggebenden auf allgemeine Trends reagiert.			2	K2
3.2.2.7	... die wichtigsten Methoden und Instrumente der Informationsbeschaffung aufzählen.	2			K1
3.2.2.8	... die wichtigsten Methoden und Instrumente der Informationsbeschaffung zweckdienlich einsetzen.	2			K3
3.2.2.9	... Informationen sammeln, welche die Lösung des Gestaltungsauftrags zweckdienlich unterstützen.			2	K3

Richtziel

- 3.2.3 Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, ihre Recherche im Hinblick auf die Auftragsziele zu analysieren und in eine Schlussfolgerung zu führen.

17 | 49

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.2.3.1	... Methoden einer systematischen Analyse in eigenen Worten erläutern.	2			K2
3.2.3.2	... die Ergebnisse ihrer Recherche systematisch analysieren.	2			K4
3.2.3.3	... die Ergebnisse ihrer Recherche im Hinblick auf die strategischen Firmenziele der Auftraggebenden systematisch analysieren.			2	K5
3.2.3.4	... aus der Analyse sinnvolle Schlussfolgerungen für die vorgegebenen Auftragsziele ableiten.	2			K3
3.2.3.5	... aus der Analyse sinnvolle Schlussfolgerungen für die vorgegebenen Auftragsziele sowie für die strategischen Firmenziele der Auftraggebenden ableiten.			2	K5
3.2.3.6	... aus ihren Schlussfolgerungen gezielte Handlungsanweisungen für die Erfüllung des Gestaltungsauftrags ableiten.			2	K3

Richtziel

- 3.2.4 Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, die Resultate ihrer Recherche in eine Dokumentation zu fassen.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.2.4.1	... die wichtigsten Bestandteile einer Dokumentation aufzählen.	2			K1
3.2.4.2	... die für ihr Projekt adäquate mediale Form der Dokumentation anwenden.	2			K3
3.2.4.3	... die für ihr Projekt, ihre Auftraggebenden und deren Umfeld adäquate mediale Form der Dokumentation anwenden.			2	K3
3.2.4.4	... eine Dokumentation übersichtlich strukturiert gestalten.	2			K3
3.2.4.5	... eine Dokumentation übersichtlich strukturiert und präzise auf ihre Auftraggebenden abgestimmt gestalten.			2	K3

3.3 Planung

Leitziel

Grafikerinnen und Grafiker koordinieren bei Einzelaufträgen wie bei Gesamtprojekten alle Arbeitsschritte detailliert, vernetzen die beteiligten Personen und setzen die Ressourcen gezielt ein. Sie entwickeln eine Strategie, setzen den Zeitplan fest und entwickeln zusammen mit Fachpersonen aus Marketing, Marktkommunikation und Public Relations Massnahmen zur Erreichung der Kommunikationsziele. Grafikerinnen und Grafiker berücksichtigen dabei das vorgegebene Budget sowie ökologische Aspekte. Sie unterbreiten diese Projektplanung den Auftraggebenden.

Deswegen lernen Grafikerinnen und Grafiker im Rahmen der Ausbildung, die Projektplanung als wichtiges Arbeitsinstrument korrekt einzusetzen.

Methodenkompetenzen: 1.2 Prozessorientiertes, vernetztes Denken und Handeln, 1.3 Systematisches Denken und Handeln, 1.8 Ökologisches Denken und Handeln

Sozial- und Selbstkompetenzen: 2.1 Eigenverantwortliches Handeln, 2.3 Kommunikationsfähigkeit, 2.5 Teamfähigkeit, 2.6 Umgangsformen

Richtziel

- 3.3.1 Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, den Projektablauf detailliert zu planen, insbesondere sind sie bemüht, die Budgetvorgaben einzuhalten und ökologische Aspekte zu berücksichtigen.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.3.1.1	... Ziele und Methoden der strategischen Projektplanung in eigenen Worten erklären.	2			K2
3.3.1.2	... einen detaillierten Zeitplan über alle Schritte des Projekts aufstellen.	2			K3
3.3.1.3	... ihren detaillierten Zeitplan über alle Schritte des Projektes administrieren.			2	K4
3.3.1.4	... die Kommunikationsmittel zielgerichtet planen.	2			K3
3.3.1.5	... die Kommunikationsmittel unter Berücksichtigung übergeordneter Kommunikationsziele und strategischer Firmenziele planen.			2	K5
3.3.1.6	... die Budgetvorgaben in ihrer Planung einhalten.			2	K3
3.3.1.7	... die ökologischen Aspekte in ihrer Planung berücksichtigen.			2	K3

Richtziel

- 3.3.2 Grafikerinnen und Grafiker legen Wert darauf, alle am Projekt Beteiligten optimal zu vernetzen.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.3.2.1	... die wichtigsten Schnittstellen in einem vorgegebenen Projektablauf bezeichnen.			2	K2

3.3.2.2	... in eigenen Worten erläutern, wie alle am Projekt Beteiligten in den Zeitplan einbezogen werden.			2	K2
3.3.2.3	... darlegen, wie sie die Projektkoordination sicherstellen.			2	K2

Richtziel

3.3.3 Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, dem Auftraggeber und allen am Projekt beteiligten Personen den Projektplan verständlich zu unterbreiten und Rückmeldungen in der Projektplanung zu berücksichtigen.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.3.3.1	... den erarbeiteten Projektplan übersichtlich und schlüssig darstellen.	2			K3
3.3.3.2	... den erarbeiteten Projektplan in eigenen Worten verständlich unterbreiten.	2			K2
3.3.3.3	... den erarbeiteten Projektplan den Auftraggebenden und allen weiteren Beteiligten im Detail stichhaltig erläutern.			2	K3
3.3.3.4	... die Wahl der Kommunikationsmittel in Bezug auf die Projektvorgaben nachvollziehbar begründen.	2			K2
3.3.3.5	... die Wahl der Kommunikationsmittel den Auftraggebenden überzeugend vorschlagen.			2	K3
3.3.3.6	... Rückmeldungen der Auftraggebenden in ihrer Projektplanung berücksichtigen.			2	K3

3.4 Idee

Leitziel

Grafikerinnen und Grafiker entwickeln eine Vielfalt von Ideen zur Erfüllung eines Gestaltungsauftrages. Zentrale Aufgabe dieser Arbeitsphase ist es, umfassend und vertiefend gestalterisch innovative Ideen zu entwickeln. Diese werden im Hinblick auf ihre gestalterische sowie kommunikative Qualität geprüft, die für die vorgegebenen Ziele geeigneten ausgewählt und den Auftraggebenden vorgestellt. In diesem Prozess wird die Entwicklung von Kultur und Gesellschaft bewusst reflektiert.

Kreativität und Freude am spielerischen Umgang mit den Mitteln der visuellen Gestaltung, Visionen sowie ein gutes Urteilsvermögen sind für diese Arbeitsphase entscheidende Voraussetzungen.

Damit Grafikerinnen und Grafiker die Ideenfindung für das ihnen anvertraute Gestaltungsprojekt erfolgreich durchführen können, erlernen sie im Rahmen der Ausbildung die notwendigen Methoden und Instrumente.

Methodenkompetenzen: 1.1 Arbeitstechniken und Problemlösen, 1.2 Prozessorientiertes, vernetztes Denken und Handeln, 1.3 Systematisches Denken und Handeln, 1.6 Kreativitätstechniken, 1.7 Präsentationstechniken

Sozial- und Selbstkompetenzen: 2.3 Kommunikationsfähigkeit, 2.4 Konfliktfähigkeit, 2.6 Umgangsformen, 2.7 Belastbarkeit

Richtziel

21 | 49

3.4.1 Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, mit den Methoden der Ideenfindung zu vorgegebenen Inhalten systematisch und gezielt innovative Ideen zu entwickeln.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.4.1.1	... mindestens drei gängige Methoden der Ideenfindung in eigenen Worten erläutern.		III		K2
3.4.1.2	... den Zweck der Systematisierung der Ideenfindung in eigenen Worten beschreiben.		III		K2
3.4.1.3	... an Hand eines Beispiels die Wahl der Methode der Ideenfindung nachvollziehbar beschreiben.		III		K3
3.4.1.4	... mindestens drei Methoden der Ideenfindung bei Übungsprojekten gezielt anwenden.	3			K3
3.4.1.5	... mindestens drei Methoden der Ideenfindung bei Aufträgen gezielt anwenden.			3	K3
3.4.1.6	... an Hand einer eigenen Idee die Systematik der Ideenfindung nachvollziehbar beschreiben.		III		K3
3.4.1.7	... mit gestalterischen Mitteln innovative Ideen entwickeln.		III		K3
3.4.1.8	... bei Übungsprojekten zu vorgegebenen Inhalten mit gestalterischen Mitteln innovative Ideen entwickeln.	3			K5
3.4.1.9	... bei Gestaltungsaufträgen zu vorgegebenen Inhalten mit gestalterischen Mitteln innovative Ideen entwickeln.			3	K5

Richtziel

- 3.4.2 Grafikerinnen und Grafiker sind interessiert, Ideen im Hinblick auf ihre Nutzbarkeit für ein Gestaltungsprojekt auszuwählen und nachvollziehbar darzulegen.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.4.2.1	... die Herleitung der Kriterien zur Beurteilung ihrer Ideen in eigenen Worten erläutern.		III		K2
3.4.2.2	... einen Kriterienkatalog zur Beurteilung ihrer Ideen erstellen.		III		K6
3.4.2.3	... bei Übungsprojekten einen Kriterienkatalog zur Beurteilung ihrer Ideen erstellen.	3			K6
3.4.2.4	... bei Gestaltungsaufträgen einen Kriterienkatalog zur Beurteilung ihrer Ideen erstellen.			3	K6
3.4.2.5	... auf der Grundlage formulierter Kriterien Ideen nach ihrer gestalterisch-innovativen Qualität beurteilen.		III		K4
3.4.2.6	... bei Übungsprojekten auf der Grundlage formulierter Kriterien Ideen nach ihrer gestalterisch-innovativen Qualität beurteilen.	3			K4
3.4.2.7	... bei Gestaltungsaufträgen auf der Grundlage formulierter Kriterien Ideen nach ihrer gestalterisch-innovativen Qualität beurteilen.			3	K4
3.4.2.8	... auf der Grundlage formulierter Kriterien Ideen auf ihre kommunikative Qualität hin bewerten.		III		K4
3.4.2.9	... bei Übungsprojekten auf der Grundlage formulierter Kriterien Ideen auf ihre kommunikative Qualität hin bewerten.	3			K4
3.4.2.10	... bei Gestaltungsaufträgen auf der Grundlage formulierter Kriterien Ideen auf ihre kommunikative Qualität hin bewerten.			3	K4
3.4.2.11	... auf der Grundlage formulierter Kriterien die geeignete Idee auswählen.		III		K4
3.4.2.12	... bei Übungsprojekten auf der Grundlage formulierter Kriterien die geeignete Idee auswählen.	3			K4
3.4.2.13	... bei Gestaltungsaufträgen auf der Grundlage formulierter Kriterien die geeignete Idee auswählen.			3	K4
3.4.2.14	... eine gewählte Idee in Form von nachvollziehbaren Skizzen soweit konkretisieren, dass sie zur Lösung von Gestaltungsaufgaben nutzbar wird.		III		K5
3.4.2.15	... bei Übungsprojekten eine gewählte Idee in Form von nachvollziehbaren Skizzen soweit konkretisieren, dass sie zur Lösung von Gestaltungsaufgaben nutzbar wird.	3			K5
3.4.2.16	... bei Gestaltungsaufträgen eine gewählte Idee in Form von nachvollziehbaren Skizzen soweit konkretisieren, dass sie zur Lösung von Gestaltungsaufgaben nutzbar wird.			3	K5
3.4.2.17	... das Potential einer ausgewählten Idee schlüssig erläutern.		III		K3
3.4.2.18	... bei Übungsprojekten das Potential einer ausgewählten Idee schlüssig erläutern.	3			K3
3.4.2.19	... bei Gestaltungsaufträgen das Potential einer ausgewählten Idee den Auftraggebenden schlüssig erläutern.			3	K3

Richtziel

3.4.3 Grafikerinnen und Grafiker sind sich kultureller und gesellschaftlicher Zusammenhänge bewusst.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.4.3.1	... die wichtigsten Meilensteine der Kultur- und Kunstgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen.	1			K1
3.4.3.2	... die wichtigsten Meilensteine der Designgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen.	1			K1
3.4.3.3	... die Entwicklung der Schrift in fachlich korrekten Begriffen erläutern.	1			K2
3.4.3.4	... die Entwicklung der Typografie anhand vorgelegter Beispiele erläutern.	1			K2
3.4.3.5	... die Entwicklung der visuellen Kommunikation anhand vorgelegter Beispiele erläutern.	1			K2
3.4.3.6	... aktuelle Trends und Tendenzen in Kultur und Gesellschaft in eigenen Worten darlegen.	3			K2
3.4.3.7	... bei ihren Projekten die Relevanz aktueller Trends und Tendenzen in Kultur und Gesellschaft in eigenen Worten darlegen.			3	K5
3.4.3.8	... ihre Arbeit in kulturelle und gesellschaftliche Zusammenhänge setzen.	3			K5
3.4.3.9	... ihre Projekte unter Einbezug der auftragsspezifischen Vorgaben und Ziele in kulturelle und gesellschaftliche Zusammenhänge setzen.			3	K5

3.5 Konzept

Leitziel

Bei umfassenden Projekten entwickeln Grafikerinnen und Grafiker Gestaltungskonzepte. Diese Konzepte definieren die Mittel und Elemente der Gestaltung und beschreiben die Systematik und die Regeln der Anwendung. Das Ziel ist eine konsistente visuelle Sprache, die den Inhalt der zu kommunizierenden Botschaft optimal unterstützt. Das Konzept berücksichtigt die Schlussfolgerungen aus der vorgängig erstellten Analyse sowie der im Briefing beschriebenen strategischen, kommunikativen und ökonomischen Rahmenbedingungen des Auftrags. Grafikerinnen und Grafiker unterbreiten das Gestaltungskonzept den Auftraggebenden.

Analytisches und systematisches Denken sowie eine strukturierte Arbeitsweise sind für diese Arbeitsphase entscheidende Voraussetzungen.

Damit Grafikerinnen und Grafiker Gestaltungskonzepte erfolgreich entwickeln können, wird im Rahmen der Ausbildung besonderer Wert auf die Vermittlung der notwendigen Methoden und Instrumente gelegt.

Methodenkompetenzen: 1.1 Arbeitstechniken und Problemlösen, 1.2 Prozessorientiertes, vernetztes Denken und Handeln, 1.3 Systematisches Denken und Handeln, 1.4 Informations- und Kommunikationsstrategien, 1.5 Lernstrategien, 1.6 Kreativitätstechniken, 1.8 Ökologisches Denken und Handeln

Sozial- und Selbstkompetenzen: 2.1 Eigenverantwortliches Handeln, 2.3 Kommunikationsfähigkeit, 2.5 Teamfähigkeit, 2.6 Umgangsformen, 2.7 Belastbarkeit

Richtziel

- 3.5.1 Bei umfassenden Gestaltungsaufträgen sind Grafikerinnen und Grafiker motiviert, auf der Grundlage von Briefing und Analyse sowie unter Berücksichtigung des Kommunikationsziels, der ökonomischen Rahmenbedingungen und der ökologischen Nachhaltigkeit ein systematisches Gestaltungskonzept zu entwickeln.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.5.1.1	... die wichtigsten Funktionen von Marketing, Marktkommunikation und Public Relations in eigenen Worten beschreiben.	1			K2
3.5.1.2	... ihre Vorgehensweise bei der Entwicklung eines Gestaltungskonzepts anhand eines Beispiels fachlich korrekt beschreiben.		III		K2
3.5.1.3	... auf der Basis von Briefing und Analyse ein Gestaltungskonzept entwickeln.		III		K5
3.5.1.4	... bei Übungsprojekten auf der Basis von Briefing und Analyse ein Gestaltungskonzept entwickeln.	3			K5
3.5.1.5	... auf Basis des Briefings der Auftraggebenden sowie der eigenen Analyse ein Gestaltungskonzept entwickeln.			3	K5
3.5.1.6	... einem Laien nachvollziehbar erläutern, wie das Gestaltungskonzept das Kommunikationsziel berücksichtigt.		III		K3
3.5.1.7	... bei Übungsprojekten nachvollziehbar erläutern, wie das Gestaltungskonzept	3			K3

	das Kommunikationsziel berücksichtigt.				
3.5.1.8	... den Auftraggebenden nachvollziehbar erläutern, wie das Gestaltungskonzept das Kommunikationsziel berücksichtigt.			3	K3
3.5.1.9	... einem Laien nachvollziehbar erläutern, wie das Gestaltungskonzept ökonomische Rahmenbedingungen berücksichtigt.		III		K3
3.5.1.10	... bei Übungsprojekten nachvollziehbar erläutern, wie das Gestaltungskonzept ökonomische Rahmenbedingungen berücksichtigt.	3			K3
3.5.1.11	... den Auftraggebenden nachvollziehbar erläutern, wie das Gestaltungskonzept ökonomische Rahmenbedingungen berücksichtigt.			3	K3
3.5.1.12	... das Gestaltungskonzept auf seine Umwelt- und Klimaverträglichkeit prüfen, insbesondere auf umweltschonende Materialien und Medien aus nachhaltiger Produktion sowie auf ökologisch nachhaltige Produktionsverfahren.		III		K4
3.5.1.13	... bei Übungsprojekten das Gestaltungskonzept auf seine Umwelt- und Klimaverträglichkeit prüfen, insbesondere auf umweltschonende Materialien und Medien aus nachhaltiger Produktion sowie auf ökologisch nachhaltige Produktionsverfahren.	3			K4
3.5.1.14	... bei Aufträgen das Gestaltungskonzept auf seine Umwelt- und Klimaverträglichkeit prüfen, insbesondere auf umweltschonende Materialien und Medien aus nachhaltiger Produktion sowie auf ökologisch nachhaltige Produktionsverfahren.			3	K4

Richtziel

25 | 49

- 3.5.2 Grafikerinnen und Grafiker sind bereit, in ihrem Konzept die für das Projekt relevanten Elemente der Gestaltung mit geeigneten Mitteln nachvollziehbar darzustellen.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.5.2.1	... die medialen Formen der Präsentation eines Gestaltungskonzepts in eigenen Worten erläutern.		III		K2
3.5.2.2	... das selbst entwickelte Gestaltungskonzept in schriftlicher Form fachlich korrekt formulieren.		III		K3
3.5.2.3	... bei Übungsprojekten das selbst entwickelte Gestaltungskonzept in schriftlicher Form fachlich korrekt formulieren.	3			K3
3.5.2.4	... bei Aufträgen das selbst entwickelte Gestaltungskonzept in schriftlicher Form fachlich korrekt formulieren.			3	K3
3.5.2.5	... die Elemente des Gestaltungskonzepts sowie Systematik und Regeln der Anwendung mit geeigneten Mitteln nachvollziehbar darstellen.		III		K4
3.5.2.6	... bei Übungsprojekten die Elemente des Gestaltungskonzepts sowie Systematik und Regeln der Anwendung mit geeigneten Mitteln nachvollziehbar darstellen.	3			K4
3.5.2.7	... die Elemente des Gestaltungskonzepts sowie Systematik und Regeln der Anwendung mit geeigneten Mitteln für die Auftraggebenden nachvollziehbar darstellen.			3	K4

3.6 Entwurf

Leitziel

Grafikerinnen und Grafiker entwerfen kreative, innovative und eigenständige visuelle Botschaften. Dabei arbeiten sie auf der Grundlage von Skizzen und/oder von Konzeptideen. Beim Entwerfen berücksichtigen Grafikerinnen und Grafiker die Regeln der Gestaltung. Sie setzen die gestalterischen Mittel so ein, dass die kommunikativen Absichten optimal erreicht werden. Vorgegebene Gestaltungsrichtlinien dienen ihnen zur konsistenten Formulierung eines Teilauftrags. Grafikerinnen und Grafiker überwinden mit innovativen Gestaltungslösungen die allgemein üblichen Standards und Grenzen.

Deswegen erlernen die Grafikerinnen und Grafiker im Rahmen ihrer Ausbildung die gestalterischen Grundlagen. Sie werden bei der Suche nach innovativen Lösungen gefördert und lernen eine vernetzte Sichtweise anzuwenden.

Methodenkompetenzen: 1.1 Arbeitstechniken und Problemlösen, 1.2 Prozessorientiertes, vernetztes Denken und Handeln, 1.3 Systematisches Denken und Handeln, 1.4 Informations- und Kommunikationsstrategien, 1.5 Lernstrategien, 1.6 Kreativitätstechniken

Sozial- und Selbstkompetenzen: 2.2 Lebenslanges Lernen, 2.3 Kommunikationsfähigkeit, 2.4 Konfliktfähigkeit, 2.5 Teamfähigkeit, 2.7 Belastbarkeit

Richtziel

3.6.1 Grafikerinnen und Grafiker sind sich beim Entwerfen der Farbenlehre bewusst.

26 | 49

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.6.1.1	... die Bedeutung einer vorgegebenen Farbe umfassend beschreiben.	1			K3
3.6.1.2	... die gebräuchlichsten Regeln der Farbenlehre in eigenen Worten schlüssig erläutern.	1			K2
3.6.1.3	... beim Entwerfen die gebräuchlichsten Regeln der Farbenlehre anwenden.	1			K3
3.6.1.4	... auf der Grundlage der Regeln der Farbenlehre eigene Farbkonzepte unter Einbezug der auftragsspezifischen Vorgaben und Ziele entwickeln.			1	K5

Richtziel

3.6.2 Grafikerinnen und Grafiker sind sich beim Entwerfen der Formenlehre bewusst.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.6.2.1	... die Bedeutung einer vorgegebenen Form umfassend beschreiben.	1			K3
3.6.2.2	... die gebräuchlichsten Regeln der Formenlehre in eigenen Worten schlüssig erläutern.	1			K2
3.6.2.3	... beim Entwerfen die gebräuchlichsten Regeln der Formenlehre anwenden.	1			K3
3.6.2.4	... beim Entwerfen die Regeln der Formenlehre unter Einbezug der auftrags-			1	K5

spezifischen Vorgaben und Ziele anwenden.

Richtziel

3.6.3 Grafikerinnen und Grafiker sind sich beim Entwerfen der Regeln der räumlichen Darstellung bewusst.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.6.3.1	... die verschiedenen Arten der perspektivischen Darstellung nachvollziehbar darlegen.	3			K2
3.6.3.2	... die verschiedenen Arten der axonometrischen Darstellung nachvollziehbar darlegen.	3			K2
3.6.3.3	... zwei grundsätzlich verschiedene Arten der räumlichen Darstellung nach den allgemein gültigen Regeln anwenden.	3			K3
3.6.3.4	... bei ihren Projekten verschiedene Arten der räumlichen Darstellung nach den allgemein gültigen Regeln anwenden.			3	K3

Richtziel

3.6.4 Grafikerinnen und Grafiker sind sich beim Entwerfen der Dramaturgie als Gestaltungsmittel bewusst.

Leistungsziele

27 | 49

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.6.4.1	... die dramaturgischen Mittel der Gestaltung fachlich korrekt beschreiben.	3			K2
3.6.4.2	... anhand von Beispielen aufzeigen, wie sich der Einsatz der dramaturgischen Mittel in der medienübergreifenden Gestaltung auswirkt.	3			K2
3.6.4.3	... die dramaturgischen Mittel der Gestaltung in einer vorgegebenen Aufgabe zielorientiert anwenden.	3			K3
3.6.4.4	... die dramaturgischen Mittel der Gestaltung bei unterschiedlichsten Projekten auftragspezifisch und zielorientiert anwenden.			3	K3

Richtziel

3.6.5 Grafikerinnen und Grafiker sind sich beim Entwerfen der Regeln der Konstruktion von Schriften bewusst.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.6.5.1	... die Grundregeln der Konstruktion einer Schrift mittels Skizzen verständlich erläutern.	1			K2
3.6.5.2	... einzelne Schriftzeichen und Ziffern nach vorgegebenen Regeln sinnlich entwickeln.	1			K3
3.6.5.3	... Schriftzeichen, Ziffern und Wortmarken so entwerfen, dass kommunikative und gestalterische Ziele gleichermaßen erfüllt werden.			1	K5

Richtziel

3.6.6 Grafikerinnen und Grafiker sind sich beim Entwickeln von Zeichen und Zeichensystemen der inhaltlichen wie der formalen Regeln bewusst.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.6.6.1	... den Begriff der Semiotik mit seinen drei Bereichen (Zeichen als solche, ihre Organisation in Systemen, ihren Kontext) nachvollziehbar darlegen.	1			K2
3.6.6.2	... neue visuelle Zeichensysteme unter Berücksichtigung der Regeln der Formenlehre sowie der tradierten Bedeutung der Zeichen entwickeln.	1			K5
3.6.6.3	... neue visuelle Zeichensysteme adäquat den Anforderungen vorgegebener Funktionen und Einsatzgebiete entwickeln.			1	K5

Richtziel

3.6.7 Grafikerinnen und Grafiker sind sich beim Entwerfen der Bedeutung einer innovativen Bildfindung bewusst.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.6.7.1	... die technischen Grundlagen der Fotografie mit eigenen Worten erläutern.	2			K2
3.6.7.2	... die gestalterischen Mittel der Fotografie mit eigenen Worten nachvollziehbar beschreiben.	2			K2
3.6.7.3	... zu einem vorgegebenen Thema mit zielgerichtetem Einsatz der technischen Grundlagen und gestalterischen Mittel eine innovative Entwurfsfotografie erstellen.	2			K5
3.6.7.4	... für einen Gestaltungsentwurf mit zielgerichtetem Einsatz der technischen Grundlagen und gestalterischen Mittel eine innovative Entwurfsfotografie erstellen.			2	K5
3.6.7.5	... unterschiedliche Mal- und Zeichentechniken mit eigenen Worten beschreiben.	2			K2
3.6.7.6	... eine für die vorgegebenen Kommunikationsziele geeignete zeichnerische Darstellung erstellen.	2			K3
3.6.7.7	... eine für die vorgegebenen Kommunikationsziele geeignete zeichnerische Darstellung als verständliches Briefing für die Ausführung entwerfen.			2	K3
3.6.7.8	... eine innovative Illustration zu einem vorgegebenen Thema entwerfen.	2			K5
3.6.7.9	... eine innovative Illustration als Entwurf und verständliches Briefing für die Ausführung entwickeln.			2	K5

28 | 49

Richtziel

3.6.8 Grafikerinnen und Grafiker sind sich beim Entwerfen der spezifischen Rahmenbedingungen der jeweiligen Medien bewusst.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.6.8.1	... die wichtigsten Rahmenbedingungen für das Entwerfen für Printmedien fachlich korrekt beschreiben.	2			K2
3.6.8.2	... Printmedien unter Berücksichtigung deren Rahmenbedingungen professionell entwerfen.	2			K5
3.6.8.3	... Printmedien unter Berücksichtigung deren Rahmenbedingungen sowie der kundenspezifischen technischen Vorgaben professionell entwerfen.			2	K5
3.6.8.4	... die wichtigsten Rahmenbedingungen für das Entwerfen für elektronische Medien fachlich korrekt beschreiben.	2			K2
3.6.8.5	... für elektronische Medien unter Berücksichtigung deren Rahmenbedingungen professionell entwerfen.	2			K5
3.6.8.6	... für elektronische Medien unter Berücksichtigung deren Rahmenbedingungen sowie der kundenspezifischen technischen Vorgaben professionell entwerfen.			2	K5

Richtziel

- 3.6.9 Grafikerinnen und Grafiker legen Wert auf eine konsistente Gestaltung innerhalb vorgegebener Gestaltungsrichtlinien.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.6.9.1	... Absichten und Systematik einer Corporate Identity in eigenen Worten erläutern.	3			K2
3.6.9.2	... die Grundsätze des Brandings nachvollziehbar erläutern.	3			K2
3.6.9.3	... die Auswirkungen von übergeordneten Gestaltungsrichtlinien auf eine vorliegende Gestaltungsaufgabe fachlich korrekt darlegen.			3	K4
3.6.9.4	... zu einem vorgegebenen Gestaltungskonzept ergänzende Teile konsistent entwerfen.			3	K5
3.6.9.5	... komplexe, medienübergreifende Projekte inhaltlich und gestalterisch konsistent entwerfen.	3			K5
3.6.9.6	... komplexe, medienübergreifende Projekte unter Beachtung übergeordneter kommunikativer und gestalterischer Vorgaben konsistent entwerfen.			3	K5

29 | 49

Richtziel

- 3.6.10 Grafikerinnen und Grafiker sind bereit, Konzeptideen und Skizzen sinngemäss zu interpretieren.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.6.10.1	... eine Konzeptidee analysieren und einem Laien verständlich erläutern.	3			K4
3.6.10.2	... eine Konzeptidee analysieren und den Auftraggebenden verständlich erläutern.			3	K4

3.6.10.3	... eine skizzenartig festgehaltene Idee analysieren und deren zentrales Potential einem Laien schlüssig darlegen.	3			K4
3.6.10.4	... eine skizzenartig festgehaltene Idee analysieren und die Konsequenzen für deren visuelle Umsetzung den Auftraggebenden schlüssig darlegen.			3	K4

Richtziel

3.6.11 Innovative Gestaltung ist Grafikerinnen und Grafikern ein zentrales Anliegen.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.6.11.1	... innovative Gestaltungslösungen ausserhalb der allgemein üblichen Standards entwerfen.	3			K5
3.6.11.2	... den Auftraggebenden mit innovativen Gestaltungslösungen neue kommunikative Perspektiven erschliessen.			3	K5
3.6.11.3	... ihre Kreativität so einsetzen, dass unter vorgegebenen Rahmenbedingungen die Kommunikationsziele optimal unterstützt werden.	3			K5
3.6.11.4	... ihre Kreativität so einsetzen, dass die Kommunikationsziele der Auftraggebenden optimal unterstützt werden.			3	K5

3.7 Detailgestaltung

Leitziel

Grafikerinnen und Grafiker präzisieren in der Detailgestaltung den Entwurf. Dabei berücksichtigen sie Rückmeldungen der Auftraggebenden. Die Detailgestaltung ist das Bindeglied zwischen Entwurf und Realisierung. Grafikerinnen und Grafiker überprüfen gestalterische Details und bereiten den Entwurf für die Realisierung vor. Bei diesem Arbeitsschritt setzen Grafikerinnen und Grafiker ihr gestalterisches Fachwissen sowie ihre gestalterisch-handwerklichen Fertigkeiten gezielt ein.

Deswegen lernen Grafikerinnen und Grafiker in ihrer Ausbildung einen Entwurf im Detail zu Präzisieren.

Methodenkompetenzen: 1.1 Arbeitstechniken und Problemlösen, 1.6 Kreativitätstechniken

Sozial- und Selbstkompetenzen: 2.1 Eigenverantwortliches Handeln, 2.2 Lebenslanges Lernen

Richtziel

- 3.7.1 Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, die Rückmeldungen der Auftraggebenden zu berücksichtigen.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...

		BFS	ÜK	LB	TAX
3.7.1.1	... bei Rückmeldungen die Konsequenzen auf den Gestaltungsauftrag abschätzen.			1	K4
3.7.1.2	... ihre Reaktion auf die Rückmeldungen begründen.			1	K3

31 | 49

Richtziel

- 3.7.2 Grafikerinnen und Grafiker legen Wert darauf, ihren Entwurf hinsichtlich der Realisierung fachgerecht zu präzisieren.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...

		BFS	ÜK	LB	TAX
3.7.2.1	... gestalterische Details eines Entwurfs systematisch variieren.			1	K2
3.7.2.2	... aus Detailvarianten die zweckmässigste auswählen.			1	K3
3.7.2.3	... ihre Auswahl professionell begründen.			1	K2

Richtziel

- 3.7.3 Grafikerinnen und Grafiker sind bereit, ihr gestalterisches Fachwissen in der Detailgestaltung anzuwenden.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.7.3.1	... Schriften fachlich korrekt klassifizieren.	1			K1
3.7.3.2	... typografischen Regeln fachlich korrekt benennen.	1			K1
3.7.3.3	... Farbsysteme korrekt aufzählen.	1			K1
3.7.3.4	... Bedruckstoffkategorien sowie deren Eigenschaften korrekt aufzählen.		II		K1
3.7.3.5	... die spezifischen gestalterischen Anforderungen der Printmedien fachlich korrekt benennen.		II		K1
3.7.3.6	... die spezifischen gestalterischen Anforderungen der elektronischen Medien fachlich korrekt benennen.		II		K1

Richtziel

- 3.7.4 Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, ihre gestalterisch-handwerklichen Fertigkeiten in der Detailgestaltung anzuwenden.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.7.4.1	... bei Übungsprojekten die typografischen Regeln fachlich korrekt anwenden.	1			K3
3.7.4.2	... die typografischen Regeln bei unterschiedlichsten Projekten fachlich korrekt und zielorientiert anwenden.			1	K3
3.7.4.3	... bei Übungsprojekten die gebräuchlichsten Farbsysteme fachlich korrekt anwenden.	1			K3
3.7.4.4	... die gebräuchlichsten Farbsysteme bei unterschiedlichsten Projekten fachlich korrekt und zielorientiert anwenden.			1	K3
3.7.4.5	... bei Übungsprojekten die Materialien wie beispielsweise Bedruckstoffe zielorientiert bestimmen.	4			K3
3.7.4.6	... die Materialien wie beispielsweise Bedruckstoffe bei unterschiedlichsten Projekten zielorientiert bestimmen.			2	K3
3.7.4.7	... Farben gestalterisch optimieren.			1	K3
3.7.4.8	... Bilder gestalterisch optimieren.			2	K3
3.7.4.9	... die gestalterischen Elemente optimieren.			1	K3
3.7.4.10	... die Materialwahl für die Realisierung optimieren.			2	K3
3.7.4.11	... die Ausgestaltung im Detail für Printmedien optimieren.			2	K3
3.7.4.12	... die Ausgestaltung im Detail für elektronische Medien optimieren.			2	K3

3.8 Präsentation

Leitziel

Grafikerinnen und Grafiker präsentieren den Auftraggebenden ihre Konzepte und Gestaltungsvorschläge professionell und nachvollziehbar. Dabei setzen sie die geeigneten Mittel und Medien der Präsentation zielgerichtet, technisch korrekt sowie gestalterisch überzeugend ein. Rhetorische Kompetenz befähigt sie, ihre Arbeiten überzeugend zu präsentieren.

Damit die Grafikerinnen und der Grafiker eine Präsentation inhaltlich und formal adäquat vortragen können, erlernen sie in der Ausbildung die nötigen Techniken und Methoden.

Methodenkompetenzen: 1.1 Arbeitstechniken und Problemlösen, 1.3 Systematisches Denken und Handeln, 1.4 Informations- und Kommunikationsstrategien, 1.6 Kreativitätstechniken, 1.7 Präsentationstechniken

Sozial- und Selbstkompetenzen: 2.3 Kommunikationsfähigkeit, 2.4 Konfliktfähigkeit, 2.6 Umgangsformen

Richtziel

- 3.8.1 Grafikerinnen und Grafiker achten bei der Präsentation auf einen systematischen und dem Thema angemessenen Ablauf.

33 | 49

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.8.1.1	... einen fachlich korrekten Präsentationsablauf erläutern.	3			K2
3.8.1.2	... eine Präsentation im Hinblick auf das Kommunikationsziel inhaltlich systematisch und nachvollziehbar aufbauen.	3			K3

Richtziel

- 3.8.2 Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, die geeigneten Mittel und Medien der Präsentation technisch korrekt sowie gestalterisch überzeugend einzusetzen.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.8.2.1	... die wichtigsten Präsentationsmittel und -medien aufzählen.	3			K1
3.8.2.2	... die Einsatzbereiche der Präsentationsmittel und -medien in eigenen Worten darlegen.	3			K2
3.8.2.3	... die Präsentationsmittel und -medien so wählen, dass diese das Kommunikationsziel optimal unterstützen.			3	K3
3.8.2.4	... die Präsentationsmittel und -medien technisch korrekt anwenden.			3	K3
3.8.2.5	... die Präsentationsmittel und -medien gestalterisch überzeugend anwenden.			3	K3

Richtziel

3.8.3 Rhetorische Kompetenz ist Grafikerinnen und Grafikern wichtig.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.8.3.1	... einen zweckmässigen dramaturgischen Ablauf für ihre Präsentation entwickeln.	3			K3
3.8.3.2	... mit auf Thema und Teilnehmende ausgerichteten Worten präsentieren.	3			K4
3.8.3.3	... während der Präsentation fachlich korrekt argumentieren.	3			K3
3.8.3.4	... die Auftraggebenden bei der Präsentation in geeigneter Weise aktiv miteinbeziehen.			3	K4
3.8.3.5	... auf die Fragen der Auftraggebenden fachlich überzeugend eintreten.			3	K3

3.9 Realisierung

Leitziel

Grafikerinnen und Grafiker realisieren Gestaltungsprojekte. Die Resultate der Detailgestaltung werden so aufbereitet, dass sie produktionstechnisch realisierbar werden. Dafür beschaffen sich Grafikerinnen und Grafiker alle nötigen Informationen. Sie führen die Realisierung selber aus oder beauftragen Spezialisten. Sie verfügen über das notwendige fachliche sowie technische Wissen, setzen die technischen Hilfsmittel konsequent ein und koordinieren den Produktionsprozess so, dass die angestrebten Arbeitsziele optimal erreicht werden. Insbesondere setzen sie bei Realisierungsarbeiten die elektronischen Arbeitsgeräte professionell und zielorientiert ein. Um die Qualität des Produktionsprozesses zu sichern und zu optimieren, begleiten und beurteilen sie diesen.

Sie beachten die Regeln ergonomischer Arbeitsabläufe. Persönliche und allgemeine Massnahmen zur Sicherheit und Gesundheit sind Grafikerinnen und Grafikern von fundamentaler Bedeutung.

Damit Grafikerinnen und Grafiker die ihnen anvertrauten Gestaltungsprojekte erfolgreich realisieren können, erlernen sie im Rahmen der Ausbildung die notwendigen Kenntnisse, Methoden und Instrumente.

Methodenkompetenzen: 1.1 Arbeitstechniken und Problemlösen, 1.2 Prozessorientiertes, vernetztes Denken und Handeln, 1.3 Systematisches Denken und Handeln, 1.4 Informations- und Kommunikationsstrategien, 1.8 Ökologisches Denken und Handeln

Sozial- und Selbstkompetenzen: 2.1 Eigenverantwortliches Handeln, 2.7 Belastbarkeit

Richtziel

- 3.9.1 Bei der Realisierung sind sich Grafikerinnen und Grafiker der Bedeutung der Information über den Produktionsprozess bewusst.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.9.1.1	... die für die Realisierung eines Gestaltungsauftrags benötigten Informationen fachlich korrekt aufzählen.		II		K1
3.9.1.2	... die Bedeutung der für die Realisierung eines Gestaltungsauftrags benötigten Informationen im Einzelnen sowie als Ganzes plausibel darlegen.	3			K2
3.9.1.3	... sich die für die Realisierung eines Gestaltungsauftrags relevanten Informationen beschaffen.		II		K3
3.9.1.4	... sich die für die Realisierung eines Gestaltungsauftrags relevanten Informationen bei den Auftraggebenden und allen weiteren Beteiligten organisieren.			2	K3
3.9.1.5	... die für die Realisierung eines Gestaltungsauftrags nötigen Informationen auf ihre Vollständigkeit überprüfen.		II		K4
3.9.1.6	... die für die Realisierung eines Gestaltungsauftrags von den Auftraggebenden und allen weiteren Beteiligten gelieferten Informationen auf ihre Vollständigkeit und Konsistenz überprüfen.			2	K4

Richtziel

- 3.9.2 Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert alle notwendigen Arbeitsschritte der Realisierung fachlich korrekt zu definieren.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.9.2.1	... die Arbeitsschritte der Realisierung eines Gestaltungsauftrags fachlich richtig bezeichnen.		II		K1
3.9.2.2	... den Realisierungsablauf eines Gestaltungsauftrags professionell definieren.		II		K3
3.9.2.3	... den Realisierungsablauf eines Gestaltungsauftrags mit allen Arbeitsschritten in eigenen Worten nachvollziehbar erläutern.	3			K2
3.9.2.4	... den Realisierungsablauf eines Gestaltungsauftrags den Auftraggebenden und allen weiteren Beteiligten schlüssig aufzeigen.			2	K3

Richtziel

- 3.9.3 Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, sich ein grundlegendes Wissen über die Funktion des Computers und seiner Peripherie anzueignen.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.9.3.1	... die Grundlagen eines Computer-Betriebssystems fachlich korrekt beschreiben.		I		K2
3.9.3.2	... die Grundlagen eines Computer-Netzwerks fachlich korrekt beschreiben.		I		K2
3.9.3.3	... die spezifischen Eigenschaften der Peripheriegeräte fachlich korrekt beschreiben.		I		K2
3.9.3.4	... die gängigen Datenträger aufzählen.		I		K1
3.9.3.5	... die gängigen Datenformate aufzählen.		I		K1
3.9.3.6	... Funktionsweise und Einsatzbereich der elektronischen Arbeitsgeräte wie Computer, Peripheriegeräte, Datenträger fachlich korrekt beschreiben.	3			K2
3.9.3.7	... die Eigenschaften der gängigen Datenformate fachlich korrekt beschreiben.	3			K2

36 | 49

Richtziel

- 3.9.4 Grafikerinnen und Grafiker sind bereit, für die Realisierung von Gestaltungsprojekten die geeigneten Computerprogramme fachlich richtig anzuwenden.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.9.4.1	... die gebräuchlichsten Computerprogramme aufzählen.		I		K1
3.9.4.2	... die geeigneten Computerprogramme für die Realisierung eines Gestaltungsauftrags nennen.		I		K1

3.9.4.3	... die für die Realisierung geeigneten Computerprogramme fachlich richtig anwenden.		I		K3
3.9.4.4	... ein digitales Dokument professionell erstellen.		I		K3
3.9.4.5	... ein digitales Dokument nach projekt- und kundenspezifischen technischen Vorgaben professionell erstellen.			1	K4
3.9.4.6	... ein bestehendes digitales Dokument professionell ergänzen.			1	K3

Richtziel

3.9.5 Grafikerinnen und Grafiker sind bereit, für die Realisierung von Gestaltungsprojekten die geeigneten Bildformate (tif, eps, jpg, etc.) fachlich richtig einzusetzen.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.9.5.1	... digitale Bildformate aufzählen.		I		K1
3.9.5.2	... die geeigneten Bildformate für die Realisierung eines Gestaltungsauftrags nennen.		I		K1
3.9.5.3	... die Bildformate fachlich richtig anwenden.		I		K3
3.9.5.4	... Bildformate nach projekt- und kundenspezifischen technischen Vorgaben fachlich richtig anwenden.			1	K4
3.9.5.5	... die Eigenschaften der gängigen Bildformate fachlich korrekt beschreiben.	3			K2

37 | 49

Richtziel

3.9.6 Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, die Hilfsmittel der Realisierung (Farbskalen, Farbfächer usw.) fachlich korrekt anzuwenden.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.9.6.1	... die gängigen Hilfsmittel zur Realisierung eines Gestaltungsauftrags aufzählen.		II		K1
3.9.6.2	... bei Realisierungsarbeiten die gängigen Hilfsmittel korrekt einsetzen.			2	K3
3.9.6.3	... die Eigenschaften sowie den Einsatzbereich der gängigen Hilfsmittel fachlich korrekt beschreiben.	3			K2

Richtziel

3.9.7 Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, zur Lösung bestimmter Realisierungsaufgaben Spezialisten beizuziehen.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.9.7.1	... die Spezialisten aufzählen, die zur Lösung bestimmter Realisierungsaufgaben beigezogen werden.		II		K1

3.9.7.2	... den Beizug von Spezialisten fachlich überzeugend begründen.			2	K2
3.9.7.3	... aus mehreren Spezialisten, anhand von vorgängig bestimmten Kriterien, den am besten geeigneten auswählen.			2	K4
3.9.7.4	... ein Auftragsbriefing für beigezogene Spezialisten fachlich korrekt formulieren.			2	K3

Richtziel

3.9.8 Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, die Produktionsverfahren gezielt einzusetzen.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.9.8.1	... die gängigen Produktionsverfahren korrekt aufzählen.		II		K1
3.9.8.2	... die Vor- und Nachteile der gängigen Produktionsverfahren plausibel darlegen.		II		K2
3.9.8.3	... auf Grund ihrer Kenntnisse der spezifischen Eigenschaften der gängigen Produktionsverfahren deren Einsatzbereich plausibel darlegen.	3			K2
3.9.8.4	... anhand vorgelegter Beispiele die geeigneten Verfahren für die Produktion begründet vorschlagen.		II		K3
3.9.8.5	... die geeigneten Verfahren für die Produktion eines Gestaltungsauftrags den Auftraggebenden begründet vorschlagen.			2	K3
3.9.8.6	... mögliche alternative Verfahren für die Produktion eines Gestaltungsauftrags den Auftraggebenden begründet vorschlagen.			2	K4

38 | 49

Richtziel

3.9.9 Grafikerinnen und Grafiker sind sich der qualitativen Aspekte der Produktion bewusst.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.9.9.1	... Instrumente der Qualitätssicherung fachlich korrekt aufzählen.		II		K1
3.9.9.2	... die Anwendung der Instrumente der Qualitätssicherung fachlich korrekt beschreiben.	3			K2
3.9.9.3	... den Produktionsprozess zur Qualitätssicherung professionell begleiten.			2	K3
3.9.9.4	... zu vorgelegten Produktionsresultaten die qualitativen Beurteilungskriterien nennen.		II		K1
3.9.9.5	... vorgelegte Produktionsresultate anhand fachspezifischer Kriterien professionell beurteilen.			2	K4

Richtziel

3.9.10 Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert, bei der Realisierung auf ein umweltverträgliches Produktionsverfahren zu achten.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.9.10.1	... die bei der Realisierung eines Gestaltungsauftrags wichtigsten Einflüsse auf die Umwelt aufzählen.		II		K1
3.9.10.2	... auf Grund ihrer Kenntnisse der spezifischen Eigenschaften der gängigen Produktionsverfahren deren Umweltverträglichkeit plausibel darlegen.	3			K2
3.9.10.3	... geeignete, umweltverträgliche Produktionsverfahren der Druckindustrie bei der Realisierung begründet vorschlagen.			2	K4

Richtziel

- 3.9.11 Grafikerinnen und Grafiker sind sich der Bedeutung gesundheitsrelevanter Aspekte im Arbeitsprozess bewusst.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.9.11.1	... die Eigenschaften und Gefahren der von ihnen verwendeten chemisch-technischen Produkte fachlich korrekt aufzählen.		I		K1
3.9.11.2	... mit den von ihnen verwendeten chemisch-technischen Produkten fachlich korrekt und verantwortungsvoll umgehen.			1	K3
3.9.11.3	... die möglichen Folgen psychischer Belastung am Arbeitsplatz in eigenen Worten nachvollziehbar erläutern.		I		K2
3.9.11.4	... bei psychischer Belastung am Arbeitsplatz ihre Grenzen rechtzeitig erkennen.			1	K3
3.9.11.5	... die wichtigsten Regeln zur ergonomischen Einrichtung eines Arbeitsplatzes in eigenen Worten schlüssig darlegen.		I		K2
3.9.11.6	... den eigenen Arbeitsplatz nach den gebräuchlichsten Regeln ergonomisch optimieren.			1	K3
3.9.11.7	... die gesundheitsrelevanten Aspekte im Arbeitsprozess detailliert darlegen.	3			K2

3.10 Projektadministration

Leitziel

Grafikerinnen und Grafiker erfüllen die administrativen Teile eines Gestaltungsauftrags systematisch und für ihre Kunden transparent. Dazu erfassen Sie alle geplanten Leistungen und Kosten aller am Projekt Beteiligten in einer Offerte. In Ihrer Verantwortung liegt es, Budgetvorgaben optimal nutzen zu können. Nach Projektabschluss erheben Grafikerinnen und Grafiker die tatsächlich erbrachten Leistungen und Kosten aller am Projekt Beteiligten und stellen sie zusammen. Die Resultate werden mit den Vorgaben des Kunden verglichen und evaluiert.

Die Projektunterlagen werden systematisch geordnet und Daten so gesichert und archiviert, dass der Zugriff jederzeit gewährleistet ist.

Damit Grafikerinnen und Grafiker die Projektadministration erfolgreich durchführen können, erlernen sie im Rahmen der Ausbildung die notwendigen Methoden und Instrumente.

Methodenkompetenzen: 1.1 Arbeitstechniken und Problemlösen, 1.2 Prozessorientiertes, vernetztes Denken und Handeln, 1.3 Systematisches Denken und Handeln

Sozial- und Selbstkompetenzen: 2.1 Eigenverantwortliches Handeln, 2.2 Lebenslanges Lernen, 2.3 Kommunikationsfähigkeit, 2.4 Konfliktfähigkeit, 2.5 Teamfähigkeit

Richtziel

- 3.10.1 Grafikerinnen und Grafiker sind motiviert die administrativen Teile des Gestaltungsauftrags systematisch und transparent zu erfüllen.

40 | 49

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.10.1.1	... die zentralen administrativen Teile eines Gestaltungsauftrags in den fachlich korrekten Begriffen aufzählen.	3			K1
3.10.1.2	... in eigenen Worten beschreiben, was die einzelnen Teile der Auftragsadministration leisten.	3			K2

Richtziel

- 3.10.2 Grafikerinnen und Grafiker sind bestrebt, Ihre zu erbringenden Leistungen sowie die voraussichtlichen Leistungen aller am Projekt Beteiligten nach einem vergleichbaren System darzustellen.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.10.2.1	... ihre für einen Gestaltungsauftrag zu erbringenden Leistungen aufzählen.	3			K1
3.10.2.2	... ihre für einen Gestaltungsauftrag zu erbringenden Leistungen in einer Übersicht nachvollziehbar darstellen.	3			K3
3.10.2.3	... die für einen Gestaltungsauftrag zu erbringenden Leistungen aller am Projekt Beteiligten in einer Übersicht zusammenstellen.	3			K3

Richtziel

- 3.10.3 Grafikerinnen und Grafiker sind bereit, Ihre erbrachten Leistungen sowie die erbrachten Leistungen aller am Projekt Beteiligten in einer Übersicht transparent darzustellen.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.10.3.1	... ihre für einen Gestaltungsauftrag erbrachten Leistungen aufzählen.			3	K1
3.10.3.2	... ihre für einen Gestaltungsauftrag erbrachten Leistungen in einer Übersicht nachvollziehbar darstellen.			3	K3
3.10.3.3	... die für einen Gestaltungsauftrag erbrachten Leistungen aller am Projekt Beteiligten in einer Übersicht zusammenstellen.			3	K3
3.10.3.4	... die Ergebnisse der Leistungen aller am Projekt Beteiligten in Bezug auf die Vorgaben nachvollziehbar erläutern.			3	K4

Richtziel

- 3.10.4 Grafikerinnen und Grafiker sind bestrebt, Auftragsunterlagen systematisch und nachvollziehbar zu archivieren.

Leistungsziele

Grafikerinnen und Grafiker können ...		BFS	ÜK	LB	TAX
3.10.4.1	... Ordnungssysteme für Archive aufzählen.			3	K3
3.10.4.2	... den Zweck eines Archivierungssystems in eigenen Worten beschreiben.			3	K3
3.10.4.3	... Auftragsunterlagen nachvollziehbar ablegen.			3	K3

Bildungsplan Teil B

Lektionentafel

	1. Lehrjahr	2. Lehrjahr	3. Lehrjahr	4. Lehrjahr	Total
1					
Unterrichtsbereiche					
– Akquise					
– Analyse					
– Planung					
– Präsentation					
– Realisierung					
– Projektadministration					
	20	20	60	40	140
– Idee	120	80	140	140	480
– Konzept	20	–	40	40	100
– Entwurf	140	260	120	100	620
– Detailgestaltung	60	–	–	40	100
Total Berufskunde	360	360	360	360	1440
2					
Turnen und Sport	80	80	80	80	320
3					
Allgemeinbildender Unterricht	120	120	120	120	480
Total Lektionen	560	560	560	560	2240

Pro Semester wird eine übergreifende Note für den berufskundlichen Unterricht erteilt.

Bildungsplan Teil C

Organisation, Aufteilung und Dauer der überbetrieblichen Kurse

1 Zweck

Die überbetrieblichen Kurse (üK) ergänzen die Bildung in der beruflichen Praxis und die schulische Bildung. Der Besuch der Kurse ist für alle Lernenden obligatorisch.

2 Trägerschaft

Träger der überbetrieblichen Kurse sind SGD Swiss Graphic Designers und SGV Schweizer Grafiker Verband.

3 Organe

Die Organe der Kurse sind:

- a die Aufsichtskommission,
- b die Kurskommissionen.

Die Kommissionen konstituieren sich selbst und geben sich ein Organisationsreglement. Mindestens einer Vertreterin oder einem Vertreter der Kantone ist in der Kurskommission Einsitz zu gewähren.

43 | 49

4 Aufgebot

4.1 Die Kursanbieter erlassen persönliche Aufgebote. Diese werden den Lehrbetrieben zuhanden den Lernenden zugestellt.

4.2 Wenn Lernende aus unverschuldeten Gründen (ärztlich bescheinigte Krankheit oder Unfall) an einem überbetrieblichen Kurs nicht teilnehmen können, hat der Berufsbildner / die Berufsbildnerin den Anbietenden des Kurses den Grund der Absenz sofort schriftlich mitzuteilen.

5 Zeitpunkt, Dauer und Hauptthemen

Kurs	Zeitpunkt	Dauer	Hauptthemen / Leitziele
I	1. Semester	5 Tage zu 8 Stunden	Computer – Realisierung
II	3. Semester	5 Tage zu 8 Stunden	Produktionstechniken – Detailgestaltung – Realisierung
III	5. Semester	5 Tage zu 8 Stunden	Idee und Konzept – Idee – Konzept

6 **Bewertung**

Folgende Kurse werden bewertet:

Kurs I Computer

- Realisierung

Kurs II Produktionstechniken

- Detailgestaltung
- Realisierung

Kurs III Idee und Konzept

- Idee
- Konzept

Das Verfahren wird in der Wegleitung für die überbetrieblichen Kurse festgehalten.

Bildungsplan Teil D

Qualifikationsverfahren

Der Qualifikationsbereich **Praktische Arbeit** dauert 32½ Stunden und wird in Form einer **vorgegebenen praktischen Arbeit (VPA)** durchgeführt. Dabei wird die Erreichung der Handlungskompetenzen aus Schule, Betrieb und überbetrieblichen Kursen gemäss Bildungsplan überprüft.*

Zudem wird ein **Portfolio**, das heisst eine kommentierte Dokumentation der persönlichen Leistung aus der Ausbildungszeit an allen Lernorten, erstellt und abgegeben. Mit der Bewertung der formalen Erscheinung sowie mit einer mündlichen Befragung von ¼ Stunde wird die Erreichung der Leistungsziele überprüft.*

Die Lerndokumentation und die Unterlagen der überbetrieblichen Kurse dürfen bei der Verrichtung der praktischen Arbeiten als Hilfsmittel verwendet werden.

Im Qualifikationsbereich **Berufskennnisse** wird im Umfang von 4 Stunden schriftlich die Erreichung der theoretischen Leistungsziele überprüft.

Die Prüfung im Qualifikationsbereich **Allgemeinbildung** richtet sich nach der Verordnung des BBT vom 27. April 2006 über die Mindestvorschriften für die Allgemeinbildung in der beruflichen Grundbildung (SR 412.101.241).

Die **Erfahrungsnote** ist das auf eine Dezimalstelle gerundete Mittel der gewichteten Noten aus der Summe der Noten für:

- a den berufskundlichen Unterricht,
- b die überbetrieblichen Kurse.

45 | 49

Jede Position wird gemäss Artikel 34 BBV mit einer ganzen oder halben Note bewertet. Die Gesamtnote jedes Qualifikationsbereichs wird auf eine Dezimalstelle gerundet.

Noten	Eigenschaften der Leistungen
6	sehr gut
5	gut
4	genügend
3	schwach
2	sehr schwach
1	unbrauchbar

* Fassung vom 6. August 2012

	Prüfungs- dauer in Stunden	Gewicht der Position	Gewicht in der Ge- samtnote
Qualifikationsbereich Praktische Arbeit (VPA)*	32¹/₂		40%
Pos. 1 Analyse (Richtziel 3.1.1, Leitziel 3.2)		10%	
Pos. 2 Gestaltungskonzept		60%	
– Planung (Leitziel 3.3)			
– Idee (Leitziel 3.4)			
– Konzept (Leitziel 3.5)			
– Entwurf (Leitziel 3.6)			
Pos. 3 Umsetzung, Präsentation		30%	
– Detailgestaltung (Leitziel 3.7)			
– Präsentation (Leitziel 3.8)			
– Realisierung (Leitziel 3.9)			
Qualifikationsbereich Portfolio (Richtziel 3.1.3)			10%
Pos. 1 Kommentare, Fachgespräch	¹ / ₄	50%	
Pos. 2 Gestaltungskonzept, Umsetzung		50%	
Qualifikationsbereich Berufskennnisse	4		15%
Pos. 1 – Akquise			
– Analyse			
– Planung			
– Idee		25%	
– Konzept			
– Präsentation			
– Projektadministration			
Pos. 2 – Entwurf		50%	
– Detailgestaltung			
Pos. 3 – Realisierung		25%	
Qualifikationsbereich Allgemeinbildung			20%
Erfahrungsnote			15%
berufskundlicher Unterricht		50%	
überbetriebliche Kurse		50%	

Es wird eine Wegleitung zum Qualifikationsverfahren erstellt und vorgängig zur Prüfung abgegeben.*

* Fassung vom 6. August 2012

Bildungsplan Teil E

Genehmigung und Inkrafttreten

Der vorliegende Bildungsplan tritt mit der Genehmigung durch das BBT auf den 1. Januar 2010 in Kraft.

SGD Swiss Graphic Designers
Der Präsident

SGV Schweizer Grafiker Verband
Der Präsident

Danilo Silvestri

Jürg Aemmer

47 | 49

Dieser Bildungsplan wird durch das Bundesamt für Berufsbildung und Technologie nach Artikel 10 Absatz 1 der Verordnung über die berufliche Grundbildung für Grafikerinnen und Grafiker vom 10. August 2009 genehmigt.

Bern, 10. August 2009

Bundesamt für Berufsbildung und Technologie
Die Direktorin

Ursula Renold

Anpassungen im Bildungsplan Grafikerin EFZ / Grafiker EFZ

Die Anpassungen treten am 1. September 2012 in Kraft und gelten für alle Lernenden ab Ausbildungsbeginn 2010.

Teil, Seite	Betreff
Teil D, Seite 45	Qualifikationsverfahren – Absatz 1, Dauer und Form der praktischen Arbeit – Absatz 2, Präzisierung des Textes zum Portfolio
Teil D, Seite 46	Tabelle «Qualifikationsbereich Praktische Arbeit» – Form und Dauer – Reihenfolge und Gewichtung der Positionen – formale Anpassung der Positionsbezeichnungen bei allen Qualifikationsbereichen Tabelle «Erfahrungsnote» – Gewichtung berufskundlicher Unterricht und überbetriebliche Kurse

SGD Swiss Graphic Designers
Die Präsidentin

SGV Schweizer Grafiker Verband
Der Präsident

48 | 49

Michaela Varin

Jürg Aemmer

Die Anpassung des Bildungsplanes wird vom Bundesamt für Berufsbildung und Technologie genehmigt.

Bern, 6. August 2012

BUNDESAMT FÜR BERUFSBILDUNG UND TECHNOLOGIE

Bildungsplan

Anhang

Liste der Unterlagen zur Umsetzung der beruflichen Grundbildung und deren Bezugsquelle für Grafikerin/Grafiker EFZ

Verordnung über die berufliche Grundbildung Grafikerin/Grafiker EFZ vom	<ul style="list-style-type: none"> – Printversion: Bundesamt für Bauten und Logistik BBL, www.bbl.admin.ch (Publikationen und Drucksachen) – Bundesamt für Berufsbildung und Technologie BBT, www.bbt.admin.ch – für die Berufsbildung zuständigen kantonalen Ämter
Bildungsplan vom	<ul style="list-style-type: none"> – SGD Swiss Graphic Designers, www.sgd.ch – SGV Schweizer Grafiker Verband, www.sgv.ch
Lerndokumentation	<ul style="list-style-type: none"> – Schweizerisches Dienstleistungszentrum Berufsbildung, Berufs-, Studien- und Laufbahnberatung, www.sdbb.ch
Bildungsbericht	<ul style="list-style-type: none"> – SGD Swiss Graphic Designers, www.sgd.ch – SGV Schweizer Grafiker Verband, www.sgv.ch – Schweizerisches Dienstleistungszentrum Berufsbildung, Berufs-, Studien- und Laufbahnberatung, www.sdbb.ch
Wegleitung zu den überbetrieblichen Kursen (üK)	<ul style="list-style-type: none"> – SGD Swiss Graphic Designers, www.sgd.ch – SGV Schweizer Grafiker Verband, www.sgv.ch
Wegleitung zum Qualifikationsverfahren	<ul style="list-style-type: none"> – SGD Swiss Graphic Designers, www.sgd.ch – SGV Schweizer Grafiker Verband, www.sgv.ch
Notenformular	<ul style="list-style-type: none"> – SGD Swiss Graphic Designers, www.sgd.ch – SGV Schweizer Grafiker Verband, www.sgv.ch – Schweizerisches Dienstleistungszentrum Berufsbildung, Berufs-, Studien- und Laufbahnberatung, www.sdbb.ch