



Leistungsziele Berufsfachschule Grafikerin/Grafiker EFZ

Berufsnummer 90306

Hinweis:

E = **EINFÜHRUNG** in die Grundlagen

V = **VERTIEFUNGEN** erlauben, die Leistungsziele im Ausbildungsverlauf in zunehmender Komplexität zu bearbeiten.

Taxonomiestufen für Leistungsziele

(nach Bloom)

Jedes Leistungsziel wird mit einer Taxonomiestufe (K-Stufe; K1 bis K6) bewertet.

Die K-Stufe drückt die Komplexität des Leistungsziels aus.

Im Einzelnen bedeuten sie:

Stufen	Begriff	Beschreibung
K 1	Wissen	Grafikerinnen/Grafiker geben gelerntes Wissen wieder und rufen es in gleichartiger Situation ab.
K 2	Verstehen	Grafikerinnen/Grafiker beschreiben gelerntes Wissen in eigenen Worten.
K 3	Anwenden	Grafikerinnen/Grafiker wenden gelernte Technologien/Fertigkeiten in unterschiedlichen Situationen an.
K 4	Analyse	Grafikerinnen/Grafiker analysieren eine komplexe Situation, d.h. sie gliedern Sachverhalte in Einzelelemente, decken Beziehungen zwischen Elementen auf und finden Strukturmerkmale heraus.
K 5	Synthese	Grafikerinnen/Grafiker kombinieren einzelne Elemente eines Sachverhalts und fügen sie zu einem Ganzen zusammen.
K 6	Beurteilen	Grafikerinnen/Grafiker beurteilen einen mehr oder weniger komplexen Sachverhalt aufgrund von bestimmten Kriterien.

		1. Lehrjahr		2. Lehrjahr		3. Lehrjahr		4. Lehrjahr			
a	Handlungskompetenzbereich a: Organisieren von Projekten und Arbeitsprozessen	Semester		1	2	3	4	5	6	7	8
a 1	Handlungskompetenz a1: Arbeitsprozesse für visuelle Gestaltungsprojekte planen und kommunizieren								6		
<p><i>Grafikerinnen und Grafiker planen die Arbeitsschritte eines Gestaltungsprojekts. Sie definieren die notwendigen Projektphasen und kommunizieren diese den Auftraggebenden. Sie koordinieren und administrieren die Projektabläufe in Übereinstimmung mit den Projektvorgaben und überprüfen während der Umsetzung laufend, ob die kommunikativen Absichten erfüllt und die Projektziele erreicht werden. Sie nehmen veränderte Bedürfnisse oder neue Anliegen konstruktiv auf und schlagen neue Lösungswege oder Alternativen vor. Gleichzeitig zeigen sie auf, wie sich die Änderungen auf die Projektplanung und die Kosten auswirken. Um Missverständnisse zu vermeiden, halten sie die Änderungen schriftlich fest und informieren umgehend alle Projektbeteiligten.</i></p>											
Grafikerinnen und Grafiker...		Lektionen							5		
a 1.1	sammeln die wesentlichen Informationen, die für die Projektplanung erforderlich sind.	K5							E		
a 1.2	skizzieren das Vorgehen zur Klärung von Projektanforderungen gemäss den Vorgaben.	K3							E		
a 1.3	erläutern die wesentlichen Elemente zur vollständigen und nachvollziehbaren Dokumentation eines Gesprächs.	K2							E		
a 1.4	wenden die verbalen und nonverbalen Kommunikationsmittel im Gespräch situationsbezogen an.	K3							E		
a 1.5	erfassen durch aktives Zuhören und Nachfragen Bedürfnisse und Vorstellungen der Auftraggebenden.	K5							E		
a 1.6	erklären die wichtigsten Kriterien für die Erstellung eines Pflichtenheftes und erläutern die entsprechenden Aufgaben.	K2							E		
a 1.7	formulieren messbare Zielvorgaben für Gestaltungsprojekte.	K4							E		
a 1.8	planen exemplarisch das strategische Vorgehen bei kreativen Prozessen.	K6							E		
a 1.9	erläutern die Arbeitsschritte eines Gestaltungsprojekts und stellen den erarbeiteten Zeitplan übersichtlich dar.	K3							E		
a 1.10	beschreiben die Funktionsweise und Einsatzbereiche der gängigen digitalen und analogen Planungshilfen fachlich korrekt.	K2							E		
a 1.11	erklären Ziele und Methode der Projektplanung in eigenen Worten.	K2							E		
a 1.12	erstellen eine beispielhafte Projektplanung für die Realisierung eines Gestaltungsprojekts.	K4							E		
a 1.13	erläutern die wichtigsten inhaltlichen und formalen Regeln, die zur Sicherstellung und Nachvollziehbarkeit von Arbeitsergebnissen anzuwenden sind.	K2							E		

a2	Handlungskompetenz a2: Zusammenarbeit von Projektbeteiligten für Gestaltungsprojekte koordinieren		2				6		
-----------	--	--	----------	--	--	--	----------	--	--

Grafikerinnen und Grafiker evaluieren zu Beginn eines Projektes, ob Fachpersonen hinzugezogen werden. Je nach den benötigten Kompetenzen stellen sie ein Team aus internen und/oder externen Projektbeteiligten zusammen. Sie planen, regeln und koordinieren die einzelnen Leistungen und gewährleisten so eine optimale Zusammenarbeit aller Beteiligten während sämtlichen Projektphasen. Dabei legen sie Wert auf eine gute Teamkultur.

Grafikerinnen und Grafiker...		Lektionen		5				5	
a2.1	prüfen Projektvorgaben in Hinblick auf Ressourcen, Anforderungen und Termine, beurteilen die Machbarkeit und halten die Erkenntnisse fest.	K4						E	
a2.3	beschreiben die Grundlagen des Zeit- und Projektmanagements.	K2						E	
a2.4	beschreiben Berufsfelder verwandter gestalterischer Berufe und grenzen diese gegenüber dem Berufsfeld der Grafik ab.	K2						E	
a2.5	beschreiben die für die Grafik-Ausbildung verantwortlichen Organisationen der Arbeit und deren Bedeutung für die Branche.	K1						E	
a2.6	stellen Eigen- und Fremdleistungen für ein Gestaltungsprojekt in einer Übersicht zusammen.	K3						E	

a3	Handlungskompetenz a3: Eigene Leistungen, Zeitaufwand und externe Kostenfaktoren bestimmen		2				6		
-----------	---	--	----------	--	--	--	----------	--	--

Grafikerinnen und Grafiker bestimmen ihre eigenen Leistungen und definieren den Zeitaufwand gemäss den Budgetvorgaben. Für externe Leistungen und Produktionskosten holen sie die notwendigen Offerten ein und erklären diese den Auftraggebenden. Sie berücksichtigen die Budgetvorgaben in allen Projektphasen und reagieren bei Bedarf. Grafikerinnen und Grafiker sind sich weiterer Kostenfaktoren wie Urheber- und Nutzungsrechte sowie Lizenzen bewusst.

Grafikerinnen und Grafiker...		Lektionen		5				5	
a3.1	erstellen eine Übersicht über die zu erbringenden Leistungen in einem Gestaltungsprojekt.	K3						E	
a3.2	erläutern die Kostenfaktoren für die Erstellung einer Honorarberechnung.	K2						E	
a3.3	können in Übungsprojekten nachvollziehbar erläutern, wie das Gestaltungsprojekt ökonomische Rahmenbedingungen berücksichtigt.	K3						E	
a3.4	erklären die wichtigsten Positionen für die Offertanfrage bei Lieferfirmen, Produktionsbetrieben und externen Projektbeteiligten.	K2		E				V	
a3.5	erläutern eine eingeholte Offerte mit dem korrekten fachspezifischen Vokabular.	K2		E				V	
a3.6	bestimmen den eigenen Zeitaufwand gemäss den Budgetvorgaben für ein Übungsprojekt.	K3						E	
a3.7	unterscheiden Urheber- und Nutzungsrechte sowie Lizenzen.	K4		E				V	

b3 Handlungskompetenz b3: Rechercheergebnisse für Gestaltungsprojekte aufbereiten und analysieren		1	2	3			6		8
<i>Grafikerinnen und Grafiker bereiten die Rechercheergebnisse in übersichtlicher Form auf. Sie untersuchen diese Ergebnisse im Hinblick auf die Projektziele. Dabei nehmen sie Vergleiche und Abgrenzungen vor und schätzen Gestaltungspotentiale im Hinblick auf die grafische Entwurfsarbeit ab. In einer abschliessenden Analyse nehmen sie inhaltliche und gestalterische Gewichtungen vor und bestimmen die für das Projekt relevanten Informationen.</i>									
Grafikerinnen und Grafiker...		Lektionen	5	5	5			5	5
b3.1	sichten Rechercheergebnisse bei Übungsprojekten im Hinblick auf inhaltliche sowie gestalterische Relevanz, Potential und Verwendbarkeit.	K4	E	V	V			V	V
b3.2	erläutern die wichtigsten Analysewerkzeuge und wenden diese in Übungsprojekten, insbesondere in Trendanalyse, Konkurrenzanalyse, Marktanalyse und Zielgruppenanalyse zweckentsprechend an.	K3			E			V	V
b3.3	bewerten in Übungsprojekten die Qualität der Rechercheergebnisse im Hinblick auf die Projektziele.	K6		E	V			V	V
b3.4	strukturieren Informationen sinnvoll und nachvollziehbar.	K4		E	V			V	V
b4 Handlungskompetenz b4: Machbarkeit und Zweckmässigkeit für Gestaltungsprojekte überprüfen				3					8
<i>Grafikerinnen und Grafiker leiten aus den erarbeiteten Informationen der Analyse sinnvolle Schlussfolgerungen für die vorgegebenen Projektziele ab. Sie überprüfen die Machbarkeit und Zweckmässigkeit des Gestaltungsprojekts. Das Resultat dieser Überprüfung sind umsetzbare und zielgerichtete Lösungsansätze für eine zielgruppengerechte Kommunikation.</i>									
Grafikerinnen und Grafiker...		Lektionen			5				5
b4.1	erstellen Kriterien für die Prüfung der Zielerreichung eines Übungsprojekts und wenden diese begründet an.	K6			E				V
b4.2	überprüfen anhand der Kriterien die Analyse eines Übungsprojekts.	K6			E				V
b4.3	ziehen aus der Analyse sinnvolle Schlüsse in Bezug auf die Projektziele eines Übungsprojekts.	K4			E				V
b4.4	erarbeiten umsetzbare Strategien und Lösungsansätze für ein Übungsprojekt.	K5			E				V
b5 Handlungskompetenz b5: Schlussfolgerungen und Machbarkeit den Auftraggebenden darlegen und begründen				3					8
<i>Grafikerinnen und Grafiker fassen die Schlussfolgerungen aus ihrer Analyse in einer Dokumentation zusammen. Sie gestalten diese in einer adäquaten medialen Form übersichtlich, strukturiert und präzise. Sie vermitteln diese Schlussfolgerungen den Auftraggebenden und holen seine abschliessende Zustimmung ein.</i>									
Grafikerinnen und Grafiker...		Lektionen			5				5
b5.1	erklären die Bestandteile und den Aufbau einer Dokumentation.	K2			E				V
b5.2	erstellen basierend auf der Recherche und den Schlussfolgerungen aus der Analyse eine Dokumentation.	K5			E				V
b5.3	gestalten eine Dokumentation übersichtlich und strukturiert.	K4			E				V

c	Handlungskompetenzbereich c: Entwickeln von Kommunikationsstrategien	Semester	1. Lehrjahr		2. Lehrjahr		3. Lehrjahr		4. Lehrjahr	
			1	2	3	4	5	6	7	8
c1	Handlungskompetenz c1: Inhalte der kommunikativen Absicht prüfen und bei Bedarf präzisieren						5	6		
	<i>Grafikerinnen und Grafiker eruieren, ob eine Botschaft bereits vorhanden ist, präzisiert oder noch definiert werden muss. Sie machen sich aufgrund der Projektziele und der Schlussfolgerungen aus der Analyse Überlegungen zur kommunikativen Absicht des Gestaltungsprojekts und zu dessen Zielgruppe. Sie halten die Ergebnisse mittels Skizzen und Notizen fest.</i>									
	Grafikerinnen und Grafiker...	Lektionen					5	5		
c1.1	beschreiben die Elemente einer Botschaft.	K2					E	V		
c1.2	begründen die Botschaft im Hinblick auf die Zielgruppe.	K4					E	V		
c1.3	wenden die Grundlagen von Kommunikation, Semiotik und Medientheorie an.	K3					E	V		
c1.4	nennen Methoden, um aus einer Botschaft die Kernaussagen abzuleiten und festzuhalten.	K2					E	V		
c2	Handlungskompetenz c2: Charakter der Botschaft von Gestaltungsprojekten erarbeiten und beschreiben	Lektionen					5	6		
	<i>Grafikerinnen und Grafiker entwickeln gestalterische Ansätze zur visuellen Anmutung der Botschaft. Sie beziehen in dieser Phase die Auftraggebenden aktiv mit ein. Den Charakter der Botschaft beschreiben Grafikerinnen und Grafiker in Worten und mittels nachvollziehbarer und aussagekräftiger Visualisierungen.</i>									
	Grafikerinnen und Grafiker...	Lektionen					5	5		
c2.1	entwickeln eine Vielfalt gestalterischer Ansätze in Übungsprojekten.	k5					E	V		
c2.2	wählen in Übungsprojekten gestalterische Ansätze aus und überprüfen diese im Hinblick auf die beabsichtigte Botschaft.	k5					E	V		
c2.3	untersuchen in Übungsprojekten gestalterische Ansätze und überprüfen diese im Hinblick auf die kommunikativen Absichten.	K6					E	V		
c2.4	beschreiben Zweck, Elemente, Formen und Wirkung von Moodboards.	K2					E	V		
c2.5	benutzen Moodboards, um gestalterische Ansätze zu beschreiben und zu visualisieren.	K3					E	V		
c2.6	vergleichen Moodboards und halten die Erkenntnisse fest.	K6					E	V		

c3 Handlungskompetenz c3: Kommunikationsmassnahmen, -kanäle und Medien für Gestaltungsprojekte definieren						5	6	7	
<i>Grafikerinnen und Grafiker erarbeiten unter Berücksichtigung der Projektziele und der beabsichtigten Botschaft eine passende Kommunikationsstrategie. Sie definieren dafür die adäquaten Kommunikationskanäle und die zielführenden Medien. Die Wahl der Massnahmen legen sie begründet dar.</i>									
Grafikerinnen und Grafiker...		Lektionen				10	5	10	
c3.1	benennen Grundlagen von Werbung, Marketing und Kommunikation.	K2				E	V	V	
c3.2	wenden die Grundlagen von Werbung, Marketing und Kommunikation in Übungsprojekten an.	K3				E	V	V	
c3.3	erarbeiten in Übungsprojekten unter Berücksichtigung der Projektziele, der beabsichtigten Botschaft und der visuellen Ansätze eine passende Kommunikationsstrategie.	K3				E	V	V	
c3.4	definieren in Übungsprojekten für die Kommunikationsstrategie passende Kommunikationskanäle.	K5				E	V	V	
c3.5	erstellen einen Kriterienkatalog für die Beurteilung von Kommunikationsmassnahmen, -kanälen und Medien.	K5				E	V	V	
c3.6	formulieren schlüssige und überzeugende Argumente für konzeptionelle und gestalterische Entscheidungen.	K5				E	V	V	
c3.7	erstellen in Übungsprojekten ein Argumentarium und begründen die Wahl der Kommunikationsmassnahmen und -kanäle sowie der Medien nachvollziehbar.	K6				E	V	V	
c3.8	dokumentieren in Übungsprojekten die Kommunikationsstrategie mit geeigneten Mitteln.	K3				E	V	V	

		1. Lehrjahr		2. Lehrjahr		3. Lehrjahr		4. Lehrjahr	
		1	2		4	5	6		8
d	Handlungskompetenzbereich d: Entwickeln und Vermitteln von Ideen	Semester							
d1	Handlungskompetenz d1: Ideen mittels Kreativitätsmethoden generieren			3				7	
<i>Grafikerinnen und Grafiker finden und entwickeln inhaltliche und konzeptionelle Ideen, die auf die Erfüllung der Kommunikationsstrategie ausgerichtet sind. In diesem Prozess wenden sie jeweils geeignete Kreativitätsmethoden an, um eine möglichst breite Palette von Ideen zu erhalten. Dabei setzen sie ihre Intuition, ihre Neugier sowie ihr gesellschaftliches und kulturelles Wissen ein. Sie halten alle Ideen in geeigneter Form fest.</i>									
Grafikerinnen und Grafiker...		Lektionen				10	5	10	
d1.1	beschreiben die Vor- und Nachteile unterschiedlicher Kreativitätsmethoden und wählen diese je nach Wirkungsziel begründet aus.	K4		E				V	
d1.2	formulieren Strategien, um für Gestaltungsprojekte geeignete Ideen zu generieren. Dabei beziehen sie gesellschaftliche, kulturelle und kunstgeschichtliche Überlegungen und Inspirationsquellen ein.	K5		E				V	
d1.3	analysieren den Prozess der Ideensuche mittels theoretischer Grundlagen.	K3		E				V	
d1.4	wenden bei Übungsprojekten im Verlauf der Ideensuche geeignete Kreativitätsmethoden an.	K3		E				V	
d1.5	entwickeln bei Übungsprojekten systematisch eine Vielfalt von Ideen.	K4		E				V	
d1.6	halten bei Übungsprojekten die Ideen mittels Notizen, Skizzen und weiteren geeigneten gestalterischen Mitteln fest.	K3		E				V	

d 2 Handlungskompetenz d2: Ideen anhand eigener Kriterien evaluieren und auswählen				3				7	
Grafikerinnen und Grafiker...		Lektionen		15				5	
d 2.1	erläutern den Zweck einer systematischen Ideenevaluation und -auswahl.	K2		E				V	
d 2.2	erstellen aufgrund der Vorgaben des Übungsprojekts einen exemplarischen Kriterienkatalog, um die Ergebnisse der breiten Ideensuche auszuwerten.	K6		E				V	
d 2.3	wählen aufgrund ihres exemplarischen Kriterienkataloges mehrere Ideen aus und entwickeln sie weiter, indem sie Varianten, Abwandlungen und Kombinationen prüfen, Ideen erneut untersuchen, verwerfen oder weiter vertiefen.	K5		E				V	
d 2.4	dokumentieren mittels Skizzen, Entwürfen, Varianten und Moodboards den Prozess der Ideenevaluation und -auswahl.	K3		E				V	
d 2.5	kategorisieren die Ideensammlung für das Übungsprojekt anhand des Kriterienkataloges und wählen geeignete Ideen aus.	K5		E				V	
d 2.6	entwickeln ausgewählte Ideen gemäss den Vorgaben des Übungsprojekts weiter und wenden im Verlauf der Ideen-Evaluation und -auswahl geeignete Kreativitätsmethoden an.	K5		E				V	
d 2.7	erstellen eine Dokumentation über den Prozess der Ideen-Evaluation und -auswahl im Übungsprojekt.	K3		E				V	
d 3 Handlungskompetenz d3: Projektbeteiligten und Auftraggebenden das Potential einer Ideensammlung vermitteln				3					
Grafikerinnen und Grafiker...		Lektionen		10					
d 3.1	formulieren in Übungsprojekten Kriterien und Argumente für die Präsentation der Ideenauswahl.	K4		E					
d 3.2	wählen in Übungsprojekten die geeigneten Medien und Kommunikationsmittel, mit denen sie das Potential der zu präsentierenden Ideen nachvollziehbar vermitteln können.	K3		E					
d 3.3	präsentieren in Übungsprojekten ihre Ideenauswahl mit schlüssigen und überzeugenden Argumenten und geeigneten Darstellungen.	K3		E					

Grafikerinnen und Grafiker formulieren Kriterien, um eine vorliegende Auswahl von Ideen auf ihre kommunikative und gestalterische Qualität zu prüfen. Sie nutzen geeignete Methoden um Ideen auszuwählen, zu vergleichen, zu kombinieren oder zu verwerfen. Sie überprüfen die Ideen auf Eigenständigkeit, Innovation und Angemessenheit. Dieser Prozess und die Ergebnisse daraus werden laufend nachvollziehbar dokumentiert.

Grafikerinnen und Grafiker entscheiden anhand der Vorgaben und Rahmenbedingungen eines Gestaltungsprojektes, welche Ideen präsentiert werden. Die Qualität der gewählten Idee können sie in Bezug auf die Kommunikationsstrategie schlüssig und nachvollziehbar beschreiben. Sie inszenieren Ideen wirkungsvoll sowie aussagekräftig in geeigneter und vergleichbarer Form und vermitteln diese zielgruppengerecht mit überzeugenden Argumenten.

e2 Handlungskompetenz e2: Farbkonzepte entwickeln		1	2	3	4	5	6		8
<i>Grafikerinnen und Grafiker entwickeln auf der Basis der Kommunikationsstrategie ein adäquates Farbkonzept. Sie untersuchen unterschiedliche Ansätze im Bereich der Farbe und halten die Erkenntnisse fest. Dabei berücksichtigen sie die medienspezifischen Anforderungen. Sie wenden die gebräuchlichsten Regeln der Farbenlehre in gestalterisch-ästhetischer, psychologisch-kultureller wie auch in medientechnischer Hinsicht korrekt an.</i>									
Grafikerinnen und Grafiker...		Lektionen	20	20	10	20	10	10	5
e.2.1	beschreiben die Bedeutung einer vorgegebenen Farbe hinsichtlich ihrer visuellen und inhaltlichen Wirkung.	K2	E	V	V	V			V
e.2.2	erläutern die gebräuchlichsten Regeln der Farbenlehre sowie die Eigenschaften der verschiedenen Farbsysteme und deren Einsatzbereiche.	K2	E	V	V				V
e.2.3	wenden in Übungsprojekten die gebräuchlichsten Regeln der Farbenlehre sowie die Farbsysteme korrekt an.	K3	E	V	V	V	V	V	V
e.2.4	erarbeiten Farbkonzepte in Übungsprojekten und erläutern sie mit den zutreffenden Fachbegriffen.	K3		E	V	V	V	V	V
e.2.5	kreieren in Übungsprojekten Vorlagen für verschiedene Druckverfahren und vergleichen diese mit den gedruckten Resultaten.	K3		E	V	V	V	V	V
e.2.6	erarbeiten Kriterien, um für ein Übungsprojekt passende Farben auszuwählen.	K5		E	V	V	V	V	V

e3 Handlungskompetenz e3: Typografie- und Layoutkonzepte entwickeln		1	2	3	4	5	6		8
<i>Grafikerinnen und Grafiker entwickeln auf der Basis der Kommunikationsstrategie ein adäquates Typografie- und Layoutkonzept. Sie entwickeln mehrere Gestaltungsansätze, indem sie mittels Typografie Inhalte strukturieren und inszenieren sowie daraus unterschiedliche Layouts entwerfen. Dabei berücksichtigen sie die medienspezifischen Anforderungen. Sie halten ihre Erkenntnisse fest und simulieren die möglichen Anwendungen in verschiedenen Medien. Grafikerinnen und Grafiker setzen Schriften so ein, dass sie den kommunikativen Anforderungen des Gestaltungsprojekts gerecht werden. Sie prüfen die Verfügbarkeit, die Lizenzbedingungen und die technische Anwendbarkeit, bevor sie Schriften in ein Projekt integrieren.</i>									
Grafikerinnen und Grafiker...		Lektionen	70	30	15	30	10	15	5
e.3.1	leiten in Übungsprojekten den Schriftbedarf ab.	K4	E	V	V	V	V	V	V
e.3.2	erläutern alle benötigten Funktionen von Layoutsoftware	K2	E	V	V	V			V
e.3.3	setzen in Übungsprojekten Schriften gemäss den gestalterischen und medientechnischen Anforderungen ein.	K3	E	V	V	V	V	V	V
e.3.4	wenden die fachliche Terminologie von Satztechnik und Typografie in Übungsprojekten korrekt an.	K3	E	V	V	V	V	V	V
e.3.5	unterscheiden diverse Inszenierungsformen und setzen diese in Übungsprojekten ein.	K3	E	V	V	V	V	V	V
e.3.6	wenden sprachlich-inhaltliche Aspekte von Texten in Übungsprojekten in der typografischen Arbeit korrekt an.	K3	E	V	V	V	V	V	V
e.3.7	setzen unterschiedliche Formen der typografischen Strukturierung in Übungsprojekten korrekt ein.	K3	E	V	V	V	V	V	V
e.3.8	entwickeln Satzspiegel oder Raster gemäss den typografischen Regeln. Abweichungen begründen sie schlüssig.	K3	E	V	V	V	V	V	V
e.3.9	wenden alle benötigten Funktionen von Layoutsoftware an.	K3	E	V	V	V	V	V	V
e.3.10	erläutern die Kriterien der Schriftwahl und deren rechtliche Aspekte.	K2		E	V	V	V	V	V
e.3.11	nutzen für die jeweilige Anwendung geeignete Programme, Standardisierungen und Formate.	K4	E	V	V	V	V	V	V

e4 Handlungskompetenz e4: Wort- und Bildmarken entwickeln		1		3	4		6		8
<i>Grafikerinnen und Grafiker entwickeln auf der Basis der Kommunikationsstrategie aussagekräftige Bildmarken und Wort-/Bildmarken. Nach der inhaltlichen und formalen Auseinandersetzung mit den für Wort- und Bildmarken relevanten Themen erarbeiten sie erste Gestaltungsentwürfe und variieren diese. Sie stimmen ihre Entwürfe mit den weiteren Elementen der Gestaltung ab und simulieren mögliche Anwendungen. Sie definieren die Form- und Farbgebung und berücksichtigen dabei medienspezifische Anforderungen.</i>									
Grafikerinnen und Grafiker...		Lektionen	10		20	20		15	5
e.4.1	untersuchen die inhaltliche Bedeutung verschiedener Zeichen und Symbole in Geschichte und Gegenwart.	K4	E		V	V			V
e.4.2	erläutern den Begriff der Semiotik mit seinen drei Bereichen (Zeichen als solche, ihre Organisation in Systemen, ihren Kontext).	K2	E		V	V			V
e.4.3	vergleichen die semiotische Bedeutung von Zeichen und Symbolen.	K4	E		V	V		V	V
e.4.4	untersuchen exemplarisch die Beziehungen, die bei der Gegenüberstellung von Zeichen, Bildern, Schriften und Farben entstehen.	K4	E		V	V		V	V
e.4.5	skizzieren in Übungsprojekten Zeichen, Wort- und Bildmarken auf der Basis ihrer inhaltlichen Untersuchung.	K5	E		V	V		V	V
e.4.6	verdichten in Übungsprojekten Themen und Inhalte, um sie in der Darstellung zu abstrahieren.	K4	E		V	V		V	V
e.4.7	wählen in Übungsprojekten aus einer Auswahl von Ideenskizzen die geeigneten aus, um damit konkrete Gestaltungsansätze auszuprobieren.	K4	E		V	V		V	V

e5 Handlungskompetenz e5: Zeichen- und Schriftsysteme entwickeln		1	2		4	5	6		8
<i>Grafikerinnen und Grafiker entwickeln auf der Basis der Kommunikationsstrategie Zeichen- und Schriftsysteme. Sie skizzieren mögliche Lösungen und prüfen die Entwürfe in Hinblick auf ihre visuelle Prägnanz und Verständlichkeit. Sie variieren und definieren die formalen Details und vervollständigen das Zeichen- oder Schriftsystem. Sie visualisieren mit geeigneten Vorlagen, Modellen und Anwendungen den Einsatz für die geforderten Massnahmen und Medien. Bei der Entwicklung berücksichtigen Grafikerinnen und Grafiker die jeweiligen technischen Anforderungen. Bei Bedarf ziehen sie Fachpersonen bei.</i>									
Grafikerinnen und Grafiker...		Lektionen	30	35		20	10	10	5
e.5.1	wenden in Übungsprojekten die typografischen Regeln fachlich korrekt an.	K3	E	V		V	V	V	V
e.5.2	wenden beim Entwerfen die gebräuchlichsten Regeln der Formenlehre an.	K3	E	V		V	V	V	V
e.5.3	entwickeln exemplarisch neue Zeichensysteme unter Berücksichtigung der Regeln der Formenlehre sowie der tradierten Bedeutung der Zeichen.	K5	E	V		V	V	V	V
e.5.4	erläutern die Entwicklung der Schrift in fachlich korrekten Begriffen.	K2	E	V		V			V
e.5.5	erläutern die Entwicklung der Typografie anhand vorgelegter Beispiele.	K2	E	V		V			V
e.5.6	klassifizieren Schriften fachlich korrekt.	K1	E	V		V			V
e.5.7	erläutern die Grundregeln der Konstruktion einer Schrift mittels Skizzen.	K2	E	V		V			V
e.5.8	entwickeln einzelne Zeichen nach vorgegebenen Regeln.	K4	E	V		V	V	V	V
e.5.11	entwickeln in Übungsprojekten Piktogramme in einer eigenständigen, zweckdienlichen Zeichensprache.	K5				E	V	V	V

e 6 Handlungskompetenz e6: Animations- und Motionkonzepte entwickeln			2	3				7	8
Grafikerinnen und Grafiker...		Lektionen	10	40				5	5
e 6.1	beschreiben alle benötigten Funktionen von Motion-Software.	K2		E				V	V
e 6.2	entwerfen in Übungsprojekten Animations- und Motiondesign-Produkte.	K5		E				V	V
e 6.3	wenden in Übungsprojekten die dramaturgischen Mittel der Gestaltung von Animation und Motiondesign zielorientiert an.	K3		E				V	V
e 6.4	skizzieren in Übungsprojekten zeichnerisch, illustrativ und fotografisch ihre gestalterischen Ideen und Entwürfe.	K3	E	V				V	V
e 6.5	erstellen in Übungsprojekten mit zeichnerischen, illustrativen und fotografischen Mitteln ein Storyboard.	K3	E	V				V	V
e 6.6	realisieren in Übungsprojekten anhand von Storyboards einfache Animationen und audiovisuelle Sequenzen.	K4	E	V				V	V
e 6.7	bestimmen in Übungsprojekten, für welche spezialisierten Aufgaben Fachpersonen beigezogen werden.	K4		E				V	V

e 7 Handlungskompetenz e7: Konzepte für den Einsatz von interaktiven digitalen Medien entwickeln			2	3	4		6	7	8
Grafikerinnen und Grafiker...		Lektionen	5	10	40		5	10	5
e 7.1	beschreiben die wichtigsten Rahmenbedingungen für das Entwerfen von digitalen Medien fachlich korrekt.	K2	E	V	V		V	V	V
e 7.2	beschreiben alle benötigten Funktionen von Software für den Entwurf von grafischen Benutzeroberflächen.	K2	E	V	V		V	V	V
e 7.3	untersuchen die Möglichkeiten für den Einsatz von interaktiven Medien in Übungsprojekten.	K4		E	V		V	V	V
e 7.4	entwerfen in Übungsprojekten interaktive Anwendungen.	K4			E		V	V	V
e 7.5	erstellen in Übungsprojekten Prototypen für interaktive Anwendungen.	K3			E		V	V	V
e 7.6	setzen in Übungsprojekten Erkenntnisse von Rückmeldungen und Test in Entwicklungen um.	K4			E		V	V	V

Grafikerinnen und Grafiker entwickeln auf der Basis der Kommunikationsstrategie Anwendungen für interaktive digitale Medien. Sie konzipieren und gestalten für Bildschirmmedien die Benutzeroberfläche und unterstützen damit Benutzererlebnisse. Sie entwickeln selbstständig oder in Zusammenarbeit mit Fachpersonen für unterschiedliche Endgeräte einen passenden dramaturgischen Aufbau. Dafür treffen sie die nötigen technischen Abklärungen und erstellen bei Bedarf Prototypen.

e 8	Handlungskompetenz e8: Gestaltungslösungen für Räume und dreidimensionale Objekte entwickeln	1		2	3		6	7	
------------	---	----------	--	----------	----------	--	----------	----------	--

Grafikerinnen und Grafiker entwickeln auf der Basis der Kommunikationsstrategie Verpackungen, räumliche Gestaltungen, Ausstellungssituationen und Leitsysteme. Sie treffen die nötigen technischen Abklärungen und erstellen bei Bedarf Prototypen. Sie entscheiden, für welche Aufgaben Fachpersonen beigezogen werden oder eignen sich Fachwissen an.

Grafikerinnen und Grafiker...		Lektionen	10		10	5		5	10
e 8.1	erläutern die verschiedenen Arten, bei denen grafische Disziplinen in räumlichen Anwendungen zum Einsatz kommen.	K2			E			V	V
e 8.2	beschreiben wesentliche Einsatzbereiche von Leitsystemen.	K2			E				V
e 8.3	erläutern die Bedeutung von Objektformen, Dimensionen und Materialitäten für die Entwicklung von dreidimensionalen Objekten.	K2			E			V	V
e 8.4	entwickeln in Übungsprojekten eigene Gestaltungsideen für dreidimensionale Objekte oder Situationen und visualisieren ihre Ideen mit geeigneten Mitteln.	K5			E			V	V
e 8.5	erläutern die verschiedenen Arten der perspektivischen Darstellung.	K2	E		V				V
e 8.6	wenden unterschiedliche Arten der perspektivischen Darstellung in Übungsprojekten zweckdienlich an.	K3	E		V	V		V	V
e 8.7	erstellen einfache Prototypen und Modelle für Übungsprojekte.	K3							E
e 8.8	untersuchen in Übungsprojekten, welche Aufgaben von Fachpersonen gelöst werden müssten.	K4							E

e 9	Handlungskompetenz e9: Erarbeitete Gestaltungselemente überprüfen und koordinieren	1	2	3	4	5	6	7	8
------------	---	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

Grafikerinnen und Grafiker entwickeln ein Gestaltungskonzept, das auf der Kommunikationsstrategie basiert und das ein konsequentes medienübergreifendes Zusammenspiel der Gestaltungselemente beinhaltet. Sie präsentieren den Auftraggebenden das Gestaltungskonzept. Dazu setzen Sie gekonnt geeignete Mittel zur Visualisierung ein und erläutern nachvollziehbar die Erreichung der Projektziele. Mit Wegleitungen oder Manuals gewährleisten sie mittels Spezifikationen und Beispielen die korrekte Anwendung der Gestaltungselemente.

Grafikerinnen und Grafiker...		Lektionen	10	10	10	10	10	10	5	5
e 9.1	entwickeln in Übungsprojekten auf der Basis von Briefing und Analyse ein Gestaltungskonzept.	K5	E	V	V	V	V	V	V	V
e 9.2	erläutern Absichten und Systematik von Corporate Identity und Corporate Design.	K2						E	V	V
e 9.3	erläutern die Grundsätze des Brandings.	K2						E	V	V
e 9.4	formulieren in Übungsprojekten das entwickelte Gestaltungskonzept in schriftlicher Form fachlich korrekt.	K3					E	V	V	V
e 9.5	erläutern in Übungsprojekten nachvollziehbar, wie das Gestaltungskonzept das Projektziel berücksichtigt.	K3		E	V	V	V	V	V	V
e 9.6	entwerfen in Übungsprojekten das Zusammenspiel der Elemente im Gestaltungskonzepts für die beabsichtigten Medien.	K5				E	V	V	V	V
e 9.7	zeigen anhand von Beispielen auf, wie sich die dramaturgischen Mittel in unterschiedlichen Medien auswirken.	K4				E	V	V	V	V
e 9.8	stellen in Übungsprojekten die Elemente des Gestaltungskonzepts sowie Systematik und Regeln der Anwendung mit geeigneten Mitteln nachvollziehbar dar.	K5				E	V	V	V	V

		1. Lehrjahr		2. Lehrjahr		3. Lehrjahr		4. Lehrjahr			
f	Handlungskompetenzbereich f: Umsetzen von Gestaltungskonzepten	Semester		1	3						
f 1	Handlungskompetenz f1: Gestaltungskonzepte überprüfen und überarbeiten										
<i>Grafikerinnen und Grafiker analysieren ein vorliegendes Gestaltungskonzept und beurteilen, ob damit die Projektziele erreicht werden und die Kommunikationsstrategie sinnvoll umgesetzt wird. Sie besprechen die Ergebnisse ihrer Analyse mit Auftraggebenden und Projektbeteiligten und nehmen gegebenenfalls die nötigen Anpassungen vor.</i>											
Grafikerinnen und Grafiker...		Lektionen			5		10	5	5	5	5
f 1.1	beschreiben Kriterien zur Überprüfung der Erreichung der Projektziele.	K2		E			V	V	V	V	V
f 1.2	analysieren die Bestandteile eines exemplarischen Gestaltungskonzepts anhand der vorgegebenen Projektziele und der Kommunikationsstrategie.	K4					E	V	V	V	V
f 1.3	formulieren anhand der Erkenntnisse ihrer Analyse gegebenenfalls die nötigen Anpassungen und halten die Ergebnisse in geeigneter Form fest.	K5					E	V	V	V	V
f 2	Handlungskompetenz f2: Zusammenspiel der erarbeiteten Gestaltungselemente mediengerecht adaptieren										
<i>Grafikerinnen und Grafiker adaptieren die Gestaltungselemente fachlich korrekt auf die definierten Kommunikationsmittel und -plattformen. Sie setzen dabei ihr breites Fachwissen und ihre gestalterisch-handwerklichen Fertigkeiten gezielt ein.</i>											
Grafikerinnen und Grafiker...		Lektionen			5		10		5		5
f 2.1	beschreiben fachlich korrekt die Merkmale und Anforderungen verschiedener Medien und Kommunikationsplattformen.	K2		E			V		V		V
f 2.2	entwerfen und adaptieren die Gestaltung für die geplanten Anwendungen in einem Übungsprojekt medien- und fachgerecht.	K4					E		V		V
f 3	Handlungskompetenz f3: Detailgestaltung für Gestaltungsprojekte ausführen										
<i>Grafikerinnen und Grafiker prüfen die Detailgestaltung auf ihre gestalterische und technische Qualität und ergänzen, präzisieren und bereinigen bei Bedarf sämtliche gestalterischen Details. Gegebenenfalls ziehen sie Fachpersonen bei.</i>											
Grafikerinnen und Grafiker...		Lektionen		10	10			20	5		5
f 3.1	bearbeiten Farbe, Typografie und Bild mit den jeweils erforderlichen technischen Werkzeugen, Programmen und Hilfsmitteln.	K3		E	V			V	V		V
f 3.3	wenden in Übungsprojekten die typografische Regeln von Mikro- und Makrotypografie korrekt an.	K3		E	V			V	V		V
f 3.4	beschreiben Kriterien zur Bildauswahl für ein Übungsprojekt. (F2)			E	V			V	V		V
f 3.5	wenden unterschiedliche Möglichkeiten der gestalterischen Bildbearbeitung an.	K3			E			V	V		V
f 3.6	bearbeiten selbst gestaltete Bilder für unterschiedliche Druckverfahren auf und vergleichen diese mit den gedruckten Resultaten.	K4			E			V	V		V
f 3.7	erstellen exemplarische Muster, Prototypen und Mockups.	K3		E	V			V	V		V

f4	Handlungskompetenz f4: Produktionsunterlagen medienspezifisch aufbereiten			2	3	4				8
-----------	--	--	--	----------	----------	----------	--	--	--	----------

Grafikerinnen und Grafiker beschaffen sich bei den entsprechenden Fachpersonen die nötigen Produktionsinformationen und klären bei Bedarf die technischen Vorgaben. Sie verfassen Produktionsanleitungen und bereiten die Produktionsunterlagen mediengerecht auf. Sie prüfen diese auf ihre fachliche Richtigkeit und stellen die Daten und Dokumente für die Produktion den entsprechenden Fachpersonen zu.

Grafikerinnen und Grafiker...		Lektionen								
f4.1	beschreiben verschiedene Produktionsverfahren und Publikationssysteme sowie deren Einsatzbereich und die entsprechenden technischen Anforderungen.	K2		10	5	5				5
f4.1	beschreiben verschiedene Produktionsverfahren und Publikationssysteme sowie deren Einsatzbereich und die entsprechenden technischen Anforderungen.	K2	E	V	V					V
f4.2	beschreiben fachlich korrekt die Eigenschaften der gängigen Daten- und Bildformate und deren Verwendung.	K2	E	V	V					V
f4.3	beschreiben fachlich korrekt die Verwendung von geeigneten Hilfsmitteln.	K2	E	V	V					V
f4.4	zählen Bedruckstoffkategorien sowie deren Eigenschaften korrekt auf.	K1	E	V	V					V
f4.5	beschreiben relevante nutzerspezifische Anforderungen und wenden dabei das Fachvokabular korrekt an.	K2	E	V	V					V
f4.6	benennen die gestalterischen und technischen Anforderungen an Vorlagen für Printmedien fachlich korrekt.	K1	E	V	V					V
f4.7	benennen die spezifischen gestalterischen und technischen Anforderungen an Bild und Schrift für digitale Medien fachlich korrekt.	K1	E	V	V					V
f4.8	bereiten selbst kreierte Vorlagen für unterschiedliche Zielmedien fachlich korrekt auf, prüfen die produzierten Resultate und bestimmen gegebenenfalls die erforderlichen Massnahmen.	K4	E	V	V					V
f4.12	beschreiben typische Inhalte von Produktionsanleitungen.	K2	E	V	V					V

f5	Handlungskompetenz f5: Produktion von Medien für Gestaltungsprojekte überwachen und Vorgaben einhalten			3	4				8
-----------	---	--	--	----------	----------	--	--	--	----------

Grafikerinnen und Grafiker planen, koordinieren und begleiten den gesamten Produktionsprozess. Sie stimmen sich mit den Produktionsbeteiligten ab und überwachen die gewünschte Ausführung. Mit ihrem Fachwissen stellen sie die technische und funktionale Qualität des Endprodukts sicher.

Grafikerinnen und Grafiker...		Lektionen							
f5.1	erläutern den Ablauf typischer verschiedener Produktionsprozesse und benennen die wichtigsten Meilensteine.	K2		5	5				5
f5.1	erläutern den Ablauf typischer verschiedener Produktionsprozesse und benennen die wichtigsten Meilensteine.	K2	E	V					V
f5.2	beschreiben fachlich korrekt die Instrumente der Qualitätssicherung.	K2	E	V					V
f5.3	werten vorgelegte Produktionsresultate nach fachlichen Beurteilungskriterien aus.	K4	E	V					V

g3 Handlungskompetenz g3: Portfolio Interessierten zur Vermittlung der eigenen Kompetenzen präsentieren				3		5			
Grafikerinnen und Grafiker...		Lektionen			10		5		
g3.1	erläutern die medialen Optionen zur Präsentation ihrer Arbeit nachvollziehbar.	K2			E		V		
g3.2	bestimmen Kriterien für die Auswahl von geeigneten Medien für Präsentationen.	K4			E		V		
g3.3	wenden die Präsentationsmittel und -medien technisch korrekt an.	K3			E		V		

Grafikerinnen und Grafiker präsentieren Interessierten die Inhalte von Portfolios. Die wirkungsvolle Vermittlung der wichtigsten Projekte dient sowohl zu Bewerbungszwecken als auch zum Selbstmarketing. Mit überzeugender Rhetorik stellen sie ihre wichtigsten Tätigkeitsfelder und persönlichen Kompetenzen vor. Auf Fragen gehen Grafikerinnen und Grafiker in angemessener Weise mit plausiblen Argumenten ein und erteilen fachlich korrekte Auskünfte.