

**Bildungsplan**  
**zur Verordnung über die berufliche Grundbildung**  
**Grafikerin EFZ / Grafiker EFZ**

**Fakultative Planungshilfe für Berufsfachschulen**  
**A Darstellung der Semesterzuteilung**

## Legende

- Der Bildungsplan regelt verbindlich, welche *Leistungsziele* in welchem Lehrjahr vermittelt werden müssen und wieviele Lektionen für die *Leitziele* zur Verfügung stehen. Die feinere Gliederung nach Semestern und Zeitbedarf pro Leistungsziel ermöglicht einen tieferen Einblick in die Herleitung der Struktur.
- Diese Aufstellung verdeutlicht nun für jedes einzelne Leistungsziel in welchem Semester es vermittelt wird, welcher Lernort die Hauptverantwortung für die Vermittlung trägt und wieviele Lektionen dafür vorgesehen sind.
- Der Unterricht an der Berufsfachschule (BFS) ist unterteilt in die Bereiche «Fachwissen und Organisation», «Grundlagen der Gestaltung» und «Übungen und Projekte». Diese Aufteilung dient als organisatorische Hilfsstruktur und ist nicht verbindlich.
- Die Zahlen in den Tabellenfeldern zeigen an, wieviele Unterrichtslektionen für das Leistungsziel vorgesehen sind. Werden die Unterrichtslektionen für mehrere Leistungsziele zusammengefasst, bezeichnen die Pfeile ↓ den Geltungsbereich. Die vor dem ersten Pfeil angegebene Anzahl Lektionen gilt über die nachfolgenden Pfeile (= Leistungsziele) bis zur nächsten Zahl.
- In der Spalte «überbetriebliche Kurse» ist die Kursnummer in römischen Ziffern vermerkt.

Semester	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
<b>Total Lektionen</b>	<b>180</b>	<b>180</b>	<b>180</b>	<b>180</b>	<b>180</b>	<b>180</b>	<b>180</b>	<b>180</b>
Lernort	Fachwissen und Organisation Grundlagen der Gestaltung Übungen und Projekte Überbetriebliche Kurse Lehrbetrieb	Fachwissen und Organisation Grundlagen der Gestaltung Übungen und Projekte Überbetriebliche Kurse Lehrbetrieb	Fachwissen und Organisation Grundlagen der Gestaltung Übungen und Projekte Überbetriebliche Kurse Lehrbetrieb	Fachwissen und Organisation Grundlagen der Gestaltung Übungen und Projekte Überbetriebliche Kurse Lehrbetrieb	Fachwissen und Organisation Grundlagen der Gestaltung Übungen und Projekte Überbetriebliche Kurse Lehrbetrieb	Fachwissen und Organisation Grundlagen der Gestaltung Übungen und Projekte Überbetriebliche Kurse Lehrbetrieb	Fachwissen und Organisation Grundlagen der Gestaltung Übungen und Projekte Überbetriebliche Kurse Lehrbetrieb	Fachwissen und Organisation Grundlagen der Gestaltung Übungen und Projekte Überbetriebliche Kurse Lehrbetrieb
<b>Leitziel</b>								
Leistungsziel								
↓								
<b>3.1 Akquise</b>								
3.1.1.1 Methoden der Marktbeobachtung erläutern	5							
3.1.1.2 Marktbeobachtungen darlegen	12							
3.1.1.3 Projektrelevante Marktbeobachtungen darlegen								
3.1.1.4 Marktbewegungen beschreiben	↓							
3.1.1.5 Marktbewegungen und Konsequenzen beschreiben								
3.1.1.6 Trends im Grafikdesign erläutern	↓							
3.1.1.7 Reaktion auf Trends im Grafikdesign erläutern								
3.1.2.1 Tätigkeitsfelder beschreiben	3							
3.1.2.2 Fachkompetenzen beschreiben	↓							
3.1.2.3 persönlichen Fähigkeiten beschreiben					2			
3.1.3.1 Präsentationsmedien erläutern					3			
3.1.3.2 professionelles Portfolio erstellen					5	5	5	5
3.1.3.3 professionelles Portfolio für Agentur erstellen								
3.1.3.4 adäquate Präsentationsmedien anwenden					↓	↓	↓	↓
3.1.3.5 adäquate Präsentationsmedien für Projekte anwenden								



3.2.4.2	adäquate Form der Dokumentation anwenden			1		3	3	3	3
3.2.4.3	auftragsadäquate Form der Dokumentation anwenden								
3.2.4.4	Dokumentation übersichtlich gestalten			↓		↓	↓	↓	↓
3.2.4.5	Dokumentation auf Auftrag abgestimmt gestalten								
<b>3.3</b>	<b>Planung</b>								
3.3.1.1	Ziele und Methoden der Projektplanung erklären			2					
3.3.1.2	Zeitplan über alle Schritte des Projektes aufstellen			8					
3.3.1.3	Zeitplan über alle Schritte des Projektes administrieren								
3.3.1.4	Kommunikationsmittel planen			↓					
3.3.1.5	Kommunikationsmittel in Bezug auf Ziele planen								
3.3.1.6	Budgetvorgaben in der Planung einhalten								
3.3.1.7	ökologischen Aspekte in der Planung berücksichtigen								
3.3.2.1	Schnittstellen in einem Projektablauf bezeichnen								
3.3.2.2	Einbezug der Beteiligten in den Zeitplan erläutern								
3.3.2.3	Sicherstellung der Projektkoordination darlegen								
3.3.3.1	Projektplan übersichtlich darstellen			↓					
3.3.3.2	Projektplan verständlich unterbreiten			↓					
3.3.3.3	Projektplan allen Beteiligten erläutern								
3.3.3.4	Wahl der Kommunikationsmittel begründen			↓					
3.3.3.5	Kommunikationsmittel Auftraggebenden vorschlagen								
3.3.3.6	Rückmeldungen der Auftraggebenden berücksichtigen								
<b>3.4</b>	<b>Idee</b>								
3.4.1.1	drei Methoden der Ideenfindung erläutern					III			
3.4.1.2	Zweck der systematisierten Ideenfindung beschreiben					III			
3.4.1.3	die Wahl der Methode der Ideenfindung beschreiben					III			

3.4.1.4	Methoden der Ideenfindung bei Übungen anwenden					25		25		25		25
3.4.1.5	Methoden der Ideenfindung bei Aufträgen anwenden											
3.4.1.6	Systematik der Ideenfindung beschreiben					III						
3.4.1.7	mit gestalterischen Mitteln innovative Ideen entwickeln					III						
3.4.1.8	bei Übungen innovative Ideen entwickeln					↓		↓		↓		↓
3.4.1.9	bei Aufträgen innovative Ideen entwickeln											
3.4.2.1	Herleitung der Beurteilungskriterien erläutern					III						
3.4.2.2	Kriterienkatalog zur Beurteilung ihrer Ideen erstellen					III						
3.4.2.3	bei Übungen Beurteilungskriterien für Ideen erstellen					↓		↓		↓		↓
3.4.2.4	bei Aufträgen Beurteilungskriterien für Ideen erstellen											
3.4.2.5	Ideen nach ihrer gestalterischen Qualität beurteilen					III						
3.4.2.6	bei Übungen Ideen gestalterisch beurteilen					↓		↓		↓		↓
3.4.2.7	bei Aufträgen Ideen gestalterisch beurteilen											
3.4.2.8	Ideen auf ihre kommunikative Qualität hin bewerten					III						
3.4.2.9	bei Übungen Ideen kommunikativ beurteilen					↓		↓		↓		↓
3.4.2.10	bei Aufträgen Ideen kommunikativ beurteilen											
3.4.2.11	auf Grund der Kriterien die geeignete Idee auswählen					III						
3.4.2.12	bei Übungen die geeignete Idee auswählen					↓		↓		↓		↓
3.4.2.13	bei Aufträgen die geeignete Idee auswählen											
3.4.2.14	eine Idee in Form von Skizzen konkretisieren					III						
3.4.2.15	bei Übungen Idee in Form von Skizzen konkretisieren					↓		↓		↓		↓
3.4.2.16	bei Aufträgen Idee in Form von Skizzen konkretisieren											
3.4.2.17	Potential einer Idee erläutern					III						
3.4.2.18	bei Übungen Potential einer Idee erläutern					↓		↓		↓		↓
3.4.2.19	Potential einer Idee den Auftraggebenden erläutern											

3.4.3.1	Kultur- und Kunstgeschichte ab dem 19. Jahrhundert	40	40	40	40	40	40	40	40
3.4.3.2	Designgeschichte ab dem 19. Jahrhundert	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
3.4.3.3	Entwicklung der Schrift erläutern	10							
3.4.3.4	Entwicklung der Typografie erläutern		10						
3.4.3.5	Entwicklung der visuellen Kommunikation erläutern	20							
3.4.3.6	Trends in Kultur und Gesellschaft darlegen					5	5	5	5
3.4.3.7	bei Projekten Relevanz von Trends darlegen								
3.4.3.8	Arbeit in gesellschaftliche Zusammenhänge setzen					↓	↓	↓	↓
3.4.3.9	Projekte in gesellschaftliche Zusammenhänge setzen								
<b>3.5</b>	<b>Konzept</b>								
3.5.1.1	Marketing, Marktkommunikation und PR beschreiben		20						
3.5.1.2	Entwicklung eines Gestaltungskonzepts beschreiben					III			
3.5.1.3	Gestaltungskonzept entwickeln					III			
3.5.1.4	bei Übungen Gestaltungskonzept entwickeln					20	20	20	20
3.5.1.5	bei Aufträgen Gestaltungskonzept entwickeln								
3.5.1.6	Einbezug der Kommunikationsziele erläutern					III			
3.5.1.7	bei Übungen Einbezug der Ziele erläutern					↓	↓	↓	↓
3.5.1.8	bei Aufträgen Einbezug der Ziele erläutern								
3.5.1.9	Einbezug der ökonomischen Bedingungen erläutern					III			
3.5.1.10	bei Übungen Einbezug der Ökonomie erläutern					↓	↓	↓	↓
3.5.1.11	bei Aufträgen Einbezug der Ökonomie erläutern								
3.5.1.12	Gestaltungskonzept auf Umweltverträglichkeit prüfen					III			
3.5.1.13	bei Übungen Konzept auf Umweltverträglichkeit prüfen					↓	↓	↓	↓
3.5.1.14	bei Aufträgen Konzept auf Umweltverträglichkeit prüfen								
3.5.2.1	medialen Formen der Präsentation erläutern					III			







3.6.10.1	Konzeptidee analysieren und erläutern					↓	↓	↓	↓
3.6.10.2	Konzeptidee den Auftraggebenden erläutern								
3.6.10.3	zentrales Potential einer Idee erläutern					↓	↓	↓	↓
3.6.10.4	Konsequenzen für die Umsetzung einer Idee erläutern								
3.6.11.1	innovative Gestaltungslösungen entwerfen					↓	↓	↓	↓
3.6.11.2	mit Gestaltungslösungen Perspektiven erschliessen								
3.6.11.3	unter Vorgaben Ziele kreativ unterstützen					↓	↓	↓	↓
3.6.11.4	Kommunikationsziele kreativ unterstützen								
<b>3.7</b>	<b>Detailgestaltung</b>								
3.7.1.1	Konsequenzen von Rückmeldungen abschätzen								
3.7.1.2	Reaktion auf die Rückmeldungen begründen								
3.7.2.1	gestalterische Details eines Entwurfs variieren								
3.7.2.2	aus Detailvarianten die zweckmässigste auswählen								
3.7.2.3	Auswahl begründen								
3.7.3.1	Schriften klassifizieren	4							
3.7.3.2	typografischen Regeln benennen		4						
3.7.3.3	Farbsysteme aufzählen	2							
3.7.3.4	Bedruckstoffkategorien aufzählen				II				
3.7.3.5	Anforderungen der Printmedien benennen				II				
3.7.3.6	Anforderungen der elektronischen Medien benennen				II				
3.7.4.1	bei Übungen typografischen Regeln anwenden		46					36	
3.7.4.2	bei Projekten typografischen Regeln anwenden								
3.7.4.3	bei Übungen Farbsysteme anwenden	4							
3.7.4.4	bei Projekten Farbsysteme zielorientiert anwenden								
3.7.4.5	bei Übungen Materialien zielorientiert bestimmen							4	



3.9.1.5	Informationen auf ihre Vollständigkeit überprüfen				II														
3.9.1.6	Informationen auf ihre Konsistenz überprüfen																		
3.9.2.1	Arbeitsschritte der Realisierung bezeichnen				II														
3.9.2.2	Realisierungsablauf definieren				II														
3.9.2.3	Realisierungsablauf nachvollziehbar erläutern																		
3.9.2.4	Realisierungsablauf den Beteiligten aufzeigen																		
3.9.3.1	Computer-Betriebssysteme beschreiben		I																
3.9.3.2	Computer-Netzwerke beschreiben		I																
3.9.3.3	Eigenschaften der Peripheriegeräte beschreiben		I																
3.9.3.4	Datenträger aufzählen		I																
3.9.3.5	Datenformate aufzählen		I																
3.9.3.6	Funktion elektronischer Arbeitsgeräte beschreiben																		
3.9.3.7	Eigenschaften der Datenformate beschreiben																		
3.9.4.1	Computerprogramme aufzählen		I																
3.9.4.2	Computerprogramme für die Realisierung nennen		I																
3.9.4.3	Computerprogramme für die Realisierung anwenden		I																
3.9.4.4	digitales Dokument erstellen		I																
3.9.4.5	digitales Dokument nach Vorgaben erstellen																		
3.9.4.6	digitales Dokument ergänzen																		
3.9.5.1	digitale Bildformate aufzählen		I																
3.9.5.2	digitale Bildformate für die Realisierung nennen		I																
3.9.5.3	digitale Bildformate für die Realisierung anwenden		I																
3.9.5.4	digitale Bildformate nach Vorgaben anwenden																		
3.9.5.5	Eigenschaften der Bildformate beschreiben																		
3.9.6.1	Hilfsmittel zur Realisierung aufzählen																		



