

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

**Fakultative Planungshilfe für Berufsfachschulen  
C Fächer pro Semester (Option)**

## Legende

- Der Bildungsplan regelt verbindlich, welche *Leistungsziele* in welchem Lehrjahr vermittelt werden müssen und wieviele Lektionen für die *Leitziele* zur Verfügung stehen.
- Diese Aufstellung veranschaulicht den Berufsfachschulen (BFS), wie sie Leistungsziele zu Fächern zusammenfassen und in den vorgesehenen Ausbildungsjahren unterrichten können.
- Die Fächer Gestaltung und Grundlagen (ab 3. Semester) lassen sich sinnvoll verbinden. Die Inhalte sind zur Vermittlung in mehr oder weniger komplexen medienübergreifenden Projekten geeignet.
- 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.

Grundsätzlich liegt es in der Kompetenz der BFS, die in der Lektionentafel des Bildungsplan vorgesehenen Leitziele und Lektionen innerhalb eines Lehrjahres – immer jedoch im Rahmen des verbindlichen Bildungsplans – entsprechend den eigenen Verhältnissen zu organisieren.

**1. Semester**

Fächer, Anzahl Lektionen →		Kulturgeschichte	Markt und Kommunikation	Farbe	Schrift
<b>Leitziel</b>					
Leistungsziele (Grafikerinnen und Grafiker können ...)					
↓					
<b>3.1</b>	<b>Akquise</b>				
3.1.1.1	... Methoden einer systematischen Marktbeobachtung in eigenen Worten erläutern.		5		
3.1.1.2	... ihre Marktbeobachtungen in eigenen Worten plausibel darlegen.		12		
3.1.1.4	... aufgrund ihrer Beobachtungen wichtige Marktbewegungen nachvollziehbar beschreiben.		↓		
3.1.1.6	... aktuelle Trends im Grafikdesign schlüssig erläutern.		↓		
3.1.2.1	... die wichtigsten Tätigkeitsfelder ihres Berufs mit eigenen Worten beschreiben.		3		
3.1.2.2	... die für die einzelnen Tätigkeitsfelder ihres Berufs erforderlichen Fachkompetenzen beschreiben.		↓		
<b>3.4</b>	<b>Idee</b>				
3.4.3.1	... die wichtigsten Meilensteine der Kultur- und Kunstgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen.	40			
3.4.3.2	... die wichtigsten Meilensteine der Designgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen.	↓			
3.4.3.3	... die Entwicklung der Schrift in fachlich korrekten Begriffen erläutern.				10
3.4.3.5	... die Entwicklung der visuellen Kommunikation anhand vorgelegter Beispiele erläutern.		20		
<b>3.6</b>	<b>Entwurf</b>				
3.6.1.1	... die Bedeutung einer vorgegebenen Farbe umfassend beschreiben.			9	
3.6.1.2	... die gebräuchlichsten Regeln der Farbenlehre in eigenen Worten schlüssig erläutern.			↓	
3.6.1.3	... beim Entwerfen die gebräuchlichsten Regeln der Farbenlehre anwenden.			25	
3.6.5.1	... die Grundregeln der Konstruktion einer Schrift mittels Skizzen verständlich erläutern.				10
3.6.5.2	... einzelne Schriftzeichen und Ziffern nach vorgegebenen Regeln sinngleich entwickeln.				36

<b>3.7</b>	<b>Detailgestaltung</b>		
3.7.3.1	... Schriften fachlich korrekt klassifizieren.		4
3.7.3.3	... Farbsysteme korrekt aufzählen.	2	
3.7.4.3	... bei Übungsprojekten die gebräuchlichsten Farbsysteme fachlich korrekt anwenden.	4	
<b>Total Lektionen pro Fach</b>		<b>40 40 40 60</b>	
<b>Total Lektionen pro Semester</b>			<b>180</b>

## 2. Semester

Fächer, Anzahl Lektionen →		Kulturgeschichte Markt und Kommunikation	Form	Typografie
Leitziel Leistungsziele (Grafikerinnen und Grafiker können ...) ↓				
<b>3.4</b>	<b>Idee</b>			
3.4.3.1	... die wichtigsten Meilensteine der Kultur- und Kunstgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen.	40		
3.4.3.2	... die wichtigsten Meilensteine der Designgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen.	↓		
3.4.3.4	... die Entwicklung der Typografie anhand vorgelegter Beispiele erläutern.			10
<b>3.5</b>	<b>Konzept</b>			
3.5.1.1	... die wichtigsten Funktionen von Marketing, Marktkommunikation und Public Relations in eigenen Worten beschreiben.		20	
<b>3.6</b>	<b>Entwurf</b>			
3.6.2.1	... die Bedeutung einer vorgegebenen Form umfassend beschreiben.			10
3.6.2.2	... die gebräuchlichsten Regeln der Formenlehre in eigenen Worten schlüssig erläutern.		↓	
3.6.2.3	... beim Entwerfen die gebräuchlichsten Regeln der Formenlehre anwenden.			20
3.6.6.1	... den Begriff der Semiotik mit seinen drei Bereichen (Zeichen als solche, ihre Organisation in Systemen, ihren Kontext) nachvollziehbar darlegen.			10
3.6.6.2	... neue visuelle Zeichensysteme unter Berücksichtigung der Regeln der Formenlehre sowie der tradierten Bedeutung der Zeichen entwickeln.			20
<b>3.7</b>	<b>Detailgestaltung</b>			
3.7.3.2	... typografischen Regeln fachlich korrekt benennen.			4
3.7.4.1	... bei Übungsprojekten die typografischen Regeln fachlich korrekt anwenden.			46
<b>Total Lektionen pro Fach</b>		<b>40</b>	<b>20</b>	<b>60</b>
<b>Total Lektionen pro Semester</b>		<b>180</b>		

### 3. Semester

Fächer, Anzahl Lektionen →		Kulturgeschichte	Fotografie	Gestaltung <sup>1</sup>	Grundlagen <sup>1</sup>
<p><b>Leitziel</b> Leistungsziele (Grafikerinnen und Grafiker können ...) ↓</p>					
<b>3.2</b>	<b>Analyse</b>				
3.2.1.1	... die Bestandteile eines Briefings fachlich korrekt beschreiben.				1
3.2.1.2	... die Zielsetzung eines vorgegebenen Briefings darlegen.				1
3.2.1.4	... ein vorliegendes Briefing optimieren.				↓
3.2.2.1	... Sinn und Zweck der Recherche in eigenen Worten nachvollziehbar erläutern.				1
3.2.2.2	... das zentrale Thema der Recherche begründet umschreiben.				1
3.2.2.3	... die Relevanz von angrenzenden Bereichen einer Recherche darlegen.				↓
3.2.2.5	... allgemeine Trends mit Bezug zu ihrem Projekt aufzeigen.				↓
3.2.2.7	... die wichtigsten Methoden und Instrumente der Informationsbeschaffung aufzählen.				1
3.2.2.8	... wichtigsten Methoden und Instrumente der Informationsbeschaffung zweckdienlich einsetzen.				1
3.2.3.1	... Methoden einer systematischen Analyse in eigenen Worten erläutern.				1
3.2.3.2	... die Ergebnisse ihrer Recherche systematisch analysieren.				1
3.2.3.4	... aus der Analyse sinnvolle Schlussfolgerungen für die vorgegebenen Auftragsziele ableiten.				↓
3.2.4.1	... die wichtigsten Bestandteile einer Dokumentation aufzählen.				1
3.2.4.2	... die für ihr Projekt adäquate mediale Form der Dokumentation anwenden.				1
3.2.4.4	... eine Dokumentation übersichtlich strukturiert gestalten.				↓
<b>3.4</b>	<b>Idee</b>				
3.4.3.1	... die wichtigsten Meilensteine der Kultur- und Kunstgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen.	40			

3.4.3.2	... die wichtigsten Meilensteine der Designgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen.	↓	
<b>3.6</b>	<b>Entwurf</b>		
3.6.7.1	... die technischen Grundlagen der Fotografie mit eigenen Worten erläutern.		20
3.6.7.2	... die gestalterischen Mittel der Fotografie mit eigenen Worten nachvollziehbar beschreiben.	↓	
3.6.7.3	... zu einem vorgegebenen Thema mit zielgerichtetem Einsatz der technischen Grundlagen ... eine innovative Entwurfsfotografie erstellen.		60
3.6.8.1	... die wichtigsten Rahmenbedingungen für das Entwerfen für Printmedien fachlich korrekt beschreiben.		10
3.6.8.2	... Printmedien unter Berücksichtigung deren Rahmenbedingungen professionell entwerfen.		40
<b>Total Lektionen pro Fach</b>			<b>40 80 50 10</b>
<b>Total Lektionen pro Semester</b>			<b>180</b>

<sup>1</sup> Die Fächer Gestaltung und Grundlagen, eventuell mit Teilen des Fachs Fotografie, sind vorzugsweise für Projektarbeiten zusammenzuführen.

## 4. Semester

Fächer, Anzahl Lektionen →		Kulturgeschichte	Zeichnen	Gestaltung <sup>2</sup>	Grundlagen <sup>2</sup>
<b>Leitziel</b> Leistungsziele (Grafikerinnen und Grafiker können ...) ↓					
<b>3.3</b>	<b>Planung</b>				
3.3.1.1	... Ziele und Methoden der strategischen Projektplanung in eigenen Worten erklären.				2
3.3.1.2	... einen detaillierten Zeitplan über alle Schritte des Projekts aufstellen.				8
3.3.1.4	... die Kommunikationsmittel zielgerichtet planen.				↓
3.3.3.1	... den erarbeiteten Projektplan übersichtlich und schlüssig darstellen.				↓
3.3.3.2	... den erarbeiteten Projektplan in eigenen Worten verständlich unterbreiten.				↓
3.3.3.4	... die Wahl der Kommunikationsmittel in Bezug auf die Projektvorgaben nachvollziehbar begründen.				↓
<b>3.4</b>	<b>Idee</b>				
3.4.3.1	... die wichtigsten Meilensteine der Kultur- und Kunstgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen.	40			
3.4.3.2	... die wichtigsten Meilensteine der Designgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen.	↓			
<b>3.6</b>	<b>Entwurf</b>				
3.6.7.5	... unterschiedliche Mal- und Zeichentechniken mit eigenen Worten beschreiben.				10
3.6.7.6	... eine für die vorgegebenen Kommunikationsziele geeignete zeichnerische Darstellung erstellen.				70
3.6.7.8	... eine innovative Illustration zu einem vorgegebenen Thema entwerfen.				↓
3.6.8.4	... die wichtigsten Rahmenbedingungen für das Entwerfen für elektronische Medien fachlich korrekt beschreiben.				10
3.6.8.5	... für elektronische Medien unter Berücksichtigung deren Rahmenbedingungen professionell entwerfen.				40



Total Lektionen pro Fach	40 80 50 10
<b>Total Lektionen pro Semester</b>	<b>180</b>

<sup>2</sup> Die Fächer Gestaltung und Grundlagen sind vorzugsweise zu Projektarbeiten zusammenzuführen.

## 5. Semester

Fächer, Anzahl Lektionen →		Kulturgeschichte Markt und Kommunikation Gestaltung <sup>3</sup> Grundlagen <sup>3</sup>
Leitziel Leistungsziele (Grafikerinnen und Grafiker können ...) ↓		
<b>3.1</b>	<b>Akquise</b>	
3.1.2.3	... beschreiben, welche Tätigkeitsfelder ihres Berufs ihren persönlichen Fähigkeiten entsprechen.	2
3.1.3.1	... die medialen Optionen der Präsentation ihrer Arbeiten in eigenen Worten nachvollziehbar erläutern.	3
3.1.3.2	... ein professionelles Portfolio mit ihren Arbeiten erstellen.	5
3.1.3.4	... die adäquaten Medien für die Präsentation ihrer Arbeiten anwenden.	↓
<b>3.2</b>	<b>Analyse</b>	
3.2.1.2	... die Zielsetzung eines vorgegebenen Briefings darlegen.	1
3.2.1.4	... ein vorliegendes Briefing optimieren.	↓
3.2.2.2	... das zentrale Thema der Recherche begründet umschreiben.	2
3.2.2.3	... die Relevanz von angrenzenden Bereichen einer Recherche darlegen.	↓
3.2.2.5	... allgemeine Trends mit Bezug zu ihrem Projekt aufzeigen.	↓
3.2.2.8	... wichtigsten Methoden und Instrumente der Informationsbeschaffung zweckdienlich einsetzen.	2
3.2.3.2	... die Ergebnisse ihrer Recherche systematisch analysieren.	2
3.2.3.4	... aus der Analyse sinnvolle Schlussfolgerungen für die vorgegebenen Auftragsziele ableiten.	↓
3.2.4.2	... die für ihr Projekt adäquate mediale Form der Dokumentation anwenden.	3
3.2.4.4	... eine Dokumentation übersichtlich strukturiert gestalten.	↓
<b>3.4</b>	<b>Idee</b>	
3.4.1.4	... mindestens drei Methoden der Ideenfindung bei Übungsprojekten gezielt anwenden.	25

3.4.1.8	... bei Übungsprojekten zu vorgegebenen Inhalten mit gestalterischen Mitteln innovative Ideen entwickeln.	↓
3.4.2.3	... bei Übungsprojekten einen Kriterienkatalog zur Beurteilung ihrer Ideen erstellen.	↓
3.4.2.6	... bei Übungsprojekten auf der Grundlage formulierter Kriterien Ideen nach ihrer gestalterisch-innovativen Qualität beurteilen.	↓
3.4.2.9	... bei Übungsprojekten auf der Grundlage formulierter Kriterien Ideen auf ihre kommunikative Qualität hin bewerten.	↓
3.4.2.12	... bei Übungsprojekten auf der Grundlage formulierter Kriterien die geeignete Idee auswählen.	↓
3.4.2.15	... bei Übungsprojekten eine gewählte Idee in Form von nachvollziehbaren Skizzen soweit konkretisieren, dass sie zur Lösung ... nutzbar wird.	↓
3.4.2.18	... bei Übungsprojekten das Potential einer ausgewählten Idee schlüssig erläutern.	↓
3.4.3.1	... die wichtigsten Meilensteine der Kultur- und Kunstgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen.	40
3.4.3.2	... die wichtigsten Meilensteine der Designgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen.	↓
3.4.3.6	... aktuelle Trends und Tendenzen in Kultur und Gesellschaft in eigenen Worten darlegen.	5
3.4.3.8	... ihre Arbeit in kulturelle und gesellschaftliche Zusammenhänge setzen.	↓
<b>3.5</b>	<b>Konzept</b>	
3.5.1.4	... bei Übungsprojekten auf der Basis von Briefing und Analyse ein Gestaltungskonzept entwickeln.	20
3.5.1.7	... bei Übungsprojekten nachvollziehbar erläutern, wie das Gestaltungskonzept das Kommunikationsziel berücksichtigt.	↓
3.5.1.10	... bei Übungsprojekten nachvollziehbar erläutern, wie das Gestaltungskonzept ökonomische Rahmenbedingungen berücksichtigt.	↓
3.5.1.13	... bei Übungsprojekten das Gestaltungskonzept auf seine Umwelt- und Klimaverträglichkeit prüfen, insbesondere auf umweltschonende ... .	↓
3.5.2.3	... bei Übungsprojekten das selbst entwickelte Gestaltungskonzept in schriftlicher Form fachlich korrekt formulieren.	↓
3.5.2.6	... bei Übungsprojekten die Elemente des Gestaltungskonzepts sowie Systematik und Regeln der Anwendung ... nachvollziehbar darstellen.	↓
<b>3.6</b>	<b>Entwurf</b>	
3.6.4.1	... die dramaturgischen Mittel der Gestaltung fachlich korrekt beschreiben.	5
3.6.4.2	... anhand von Beispielen aufzeigen, wie sich der Einsatz der dramaturgischen Mittel in der medienübergreifenden Gestaltung auswirkt.	↓
3.6.4.3	... die dramaturgischen Mittel der Gestaltung in einer vorgegebenen Aufgabe zielorientiert anwenden.	10
3.6.9.1	... Absichten und Systematik einer Corporate Identity in eigenen Worten erläutern.	10
3.6.9.2	... die Grundsätze des Brandings nachvollziehbar erläutern.	↓
3.6.9.5	... komplexe, medienübergreifende Projekte inhaltlich und gestalterisch konsistent entwerfen.	30

3.6.10.1	... eine Konzeptidee analysieren und einem Laien verständlich erläutern.	↓
3.6.10.3	... eine skizzenartig festgehaltene Idee analysieren und deren zentrales Potential einem Laien schlüssig darlegen.	↓
3.6.11.1	... innovative Gestaltungslösungen ausserhalb der allgemein üblichen Standards entwerfen.	↓
3.6.11.3	... ihre Kreativität so einsetzen, dass unter vorgegebenen Rahmenbedingungen die Kommunikationsziele optimal unterstützt werden.	↓
<b>3.8</b>	<b>Präsentation</b>	
3.8.1.1	... einen fachlich korrekten Präsentationsablauf erläutern.	5
3.8.1.2	... eine Präsentation im Hinblick auf das Kommunikationsziel inhaltlich systematisch und nachvollziehbar aufbauen.	↓
3.8.2.1	... die wichtigsten Präsentationsmittel und -medien aufzählen.	↓
3.8.2.2	... die Einsatzbereiche der Präsentationsmittel und -medien in eigenen Worten darlegen.	↓
<b>3.9</b>	<b>Realisierung</b>	
3.9.1.2	... die Bedeutung der für die Realisierung eines Gestaltungsauftrags benötigten Informationen im Einzelnen sowie als Ganzes plausibel darlegen.	10
3.9.2.3	... den Realisierungsablauf eines Gestaltungsauftrags mit allen Arbeitsschritten in eigenen Worten nachvollziehbar erläutern.	↓
3.9.3.6	... Funktionsweise und Einsatzbereich der elektronischen Arbeitsgeräte wie Computer, Peripheriegeräte, Datenträger fachlich korrekt beschreiben.	↓
3.9.3.7	... die Eigenschaften der gängigen Datenformate fachlich korrekt beschreiben.	↓
3.9.5.5	... die Eigenschaften der gängigen Bildformate fachlich korrekt beschreiben.	↓
3.9.6.3	... die Eigenschaften sowie den Einsatzbereich der gängigen Hilfsmittel fachlich korrekt beschreiben.	↓
3.9.8.3	... auf Grund ihrer Kenntnisse der spezifischen Eigenschaften der gängigen Produktionsverfahren deren Einsatzbereich plausibel darlegen.	↓
3.9.9.2	... die Anwendung der Instrumente der Qualitätssicherung fachlich korrekt beschreiben.	↓
3.9.10.2	... auf Grund ihrer Kenntnisse der spezifischen Eigenschaften der gängigen Produktionsverfahren deren Umweltverträglichkeit plausibel darlegen.	↓
3.9.11.7	... die gesundheitsrelevanten Aspekte im Arbeitsprozess detailliert darlegen.	↓
	<b>Total Lektionen pro Fach</b>	<b>40 10 85 45</b>
	<b>Total Lektionen pro Semester</b>	<b>180</b>

3

Die Fächer Gestaltung und Grundlagen sind vorzugsweise zu Projektarbeiten zusammenzuführen. Die Themen Corporate Identity und Branding können mit einbezogen werden.

## 6. Semester

Fächer, Anzahl Lektionen →		Kulturgeschichte	Zeichnen <sup>4</sup>	Gestaltung <sup>4</sup>	Grundlagen <sup>4</sup>
<b>Leitziel</b>					
Leistungsziele (Grafikerinnen und Grafiker können ...)					
↓					
<b>3.1</b>	<b>Akquise</b>				
3.1.3.2	... ein professionelles Portfolio mit ihren Arbeiten erstellen.				5
3.1.3.4	... die adäquaten Medien für die Präsentation ihrer Arbeiten anwenden.				↓
<b>3.2</b>	<b>Analyse</b>				
3.2.1.2	... die Zielsetzung eines vorgegebenen Briefings darlegen.				1
3.2.1.4	... ein vorliegendes Briefing optimieren.				↓
3.2.2.2	... das zentrale Thema der Recherche begründet umschreiben.				2
3.2.2.3	... die Relevanz von angrenzenden Bereichen einer Recherche darlegen.				↓
3.2.2.5	... allgemeine Trends mit Bezug zu ihrem Projekt aufzeigen.				↓
3.2.2.8	... wichtigsten Methoden und Instrumente der Informationsbeschaffung zweckdienlich einsetzen.				2
3.2.3.2	... die Ergebnisse ihrer Recherche systematisch analysieren.				2
3.2.3.4	... aus der Analyse sinnvolle Schlussfolgerungen für die vorgegebenen Auftragsziele ableiten.				↓
3.2.4.2	... die für ihr Projekt adäquate mediale Form der Dokumentation anwenden.				3
3.2.4.4	... eine Dokumentation übersichtlich strukturiert gestalten.				↓
<b>3.4</b>	<b>Idee</b>				
3.4.1.4	... mindestens drei Methoden der Ideenfindung bei Übungsprojekten gezielt anwenden.				25
3.4.1.8	... bei Übungsprojekten zu vorgegebenen Inhalten mit gestalterischen Mitteln innovative Ideen entwickeln.				↓
3.4.2.3	... bei Übungsprojekten einen Kriterienkatalog zur Beurteilung ihrer Ideen erstellen.				↓

3.4.2.6	... bei Übungsprojekten auf der Grundlage formulierter Kriterien Ideen nach ihrer gestalterisch-innovativen Qualität beurteilen.	↓
3.4.2.9	... bei Übungsprojekten auf der Grundlage formulierter Kriterien Ideen auf ihre kommunikative Qualität hin bewerten.	↓
3.4.2.12	... bei Übungsprojekten auf der Grundlage formulierter Kriterien die geeignete Idee auswählen.	↓
3.4.2.15	... bei Übungsprojekten eine gewählte Idee in Form von nachvollziehbaren Skizzen soweit konkretisieren, dass sie zur Lösung ... nutzbar wird.	↓
3.4.2.18	... bei Übungsprojekten das Potential einer ausgewählten Idee schlüssig erläutern.	↓
3.4.3.1	... die wichtigsten Meilensteine der Kultur- und Kunstgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen.	40
3.4.3.2	... die wichtigsten Meilensteine der Designgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen.	↓
3.4.3.6	... aktuelle Trends und Tendenzen in Kultur und Gesellschaft in eigenen Worten darlegen.	5
3.4.3.8	... ihre Arbeit in kulturelle und gesellschaftliche Zusammenhänge setzen.	↓
<b>3.5</b>	<b>Konzept</b>	
3.5.1.4	... bei Übungsprojekten auf der Basis von Briefing und Analyse ein Gestaltungskonzept entwickeln.	20
3.5.1.7	... bei Übungsprojekten nachvollziehbar erläutern, wie das Gestaltungskonzept das Kommunikationsziel berücksichtigt.	↓
3.5.1.10	... bei Übungsprojekten nachvollziehbar erläutern, wie das Gestaltungskonzept ökonomische Rahmenbedingungen berücksichtigt.	↓
3.5.1.13	... bei Übungsprojekten das Gestaltungskonzept auf seine Umwelt- und Klimaverträglichkeit prüfen, insbesondere auf umweltschonende ...	↓
3.5.2.3	... bei Übungsprojekten das selbst entwickelte Gestaltungskonzept in schriftlicher Form fachlich korrekt formulieren.	↓
3.5.2.6	... bei Übungsprojekten die Elemente des Gestaltungskonzepts sowie Systematik und Regeln der Anwendung ... nachvollziehbar darstellen.	↓
<b>3.6</b>	<b>Entwurf</b>	
3.6.3.1	... die verschiedenen Arten der perspektivischen Darstellung nachvollziehbar darlegen.	4
3.6.3.2	... die verschiedenen Arten der axonometrischen Darstellung nachvollziehbar darlegen.	↓
3.6.3.3	... zwei grundsätzlich verschiedene Arten der räumlichen Darstellung nach den allgemein gültigen Regeln anwenden.	36
3.6.9.5	... komplexe, medienübergreifende Projekte inhaltlich und gestalterisch konsistent entwerfen.	25
3.6.10.1	... eine Konzeptidee analysieren und einem Laien verständlich erläutern.	↓
3.6.10.3	... eine skizzenartig festgehaltene Idee analysieren und deren zentrales Potential einem Laien schlüssig darlegen.	↓
3.6.11.1	... innovative Gestaltungslösungen ausserhalb der allgemein üblichen Standards entwerfen.	↓
3.6.11.3	... ihre Kreativität so einsetzen, dass unter vorgegebenen Rahmenbedingungen die Kommunikationsziele optimal unterstützt werden.	↓

<b>3.8 Präsentation</b>	
3.8.3.1 ... einen zweckmässigen dramaturgischen Ablauf für ihre Präsentation entwickeln.	5
3.8.3.2 ... mit auf Thema und Teilnehmende ausgerichteten Worten präsentieren.	↓
3.8.3.3 ... während der Präsentation fachlich korrekt argumentieren.	↓
<b>3.10 Projektadministration</b>	
3.10.1.1 ... die zentralen administrativen Teile eines Gestaltungsauftrags in den fachlich korrekten Begriffen aufzählen.	5
3.10.1.2 ... in eigenen Worten beschreiben, was die einzelnen Teile der Auftragsadministration leisten.	↓
3.10.2.1 ... ihre für einen Gestaltungsauftrag zu erbringenden Leistungen aufzählen.	↓
3.10.2.2 ... ihre für einen Gestaltungsauftrag zu erbringenden Leistungen in einer Übersicht nachvollziehbar darstellen.	↓
3.10.2.3 ... die für einen Gestaltungsauftrag zu erbringenden Leistungen aller am Projekt Beteiligten in einer Übersicht zusammenstellen.	↓
<b>Total Lektionen pro Fach</b>	<b>40 40 70 30</b>
<b>Total Lektionen pro Semester</b>	<b>180</b>

<sup>4</sup> Die Fächer Gestaltung und Grundlagen sind vorzugsweise zu Projektarbeiten zusammenzuführen.



## 7. Semester

Fächer, Anzahl Lektionen →		Kulturgeschichte <sup>5</sup>	Typographie <sup>5</sup>	Gestaltung <sup>5</sup>	Grundlagen <sup>5</sup>
<b>Leitziel</b>					
Leistungsziele (Grafikerinnen und Grafiker können ...)					
↓					
<b>3.1</b>	<b>Akquise</b>				
3.1.3.2	... ein professionelles Portfolio mit ihren Arbeiten erstellen.				5
3.1.3.4	... die adäquaten Medien für die Präsentation ihrer Arbeiten anwenden.				↓
<b>3.2</b>	<b>Analyse</b>				
3.2.1.2	... die Zielsetzung eines vorgegebenen Briefings darlegen.				1
3.2.1.4	... ein vorliegendes Briefing optimieren.				↓
3.2.2.2	... das zentrale Thema der Recherche begründet umschreiben.				2
3.2.2.3	... die Relevanz von angrenzenden Bereichen einer Recherche darlegen.				↓
3.2.2.5	... allgemeine Trends mit Bezug zu ihrem Projekt aufzeigen.				↓
3.2.2.8	... wichtigsten Methoden und Instrumente der Informationsbeschaffung zweckdienlich einsetzen.				2
3.2.3.2	... die Ergebnisse ihrer Recherche systematisch analysieren.				2
3.2.3.4	... aus der Analyse sinnvolle Schlussfolgerungen für die vorgegebenen Auftragsziele ableiten.				↓
3.2.4.2	... die für ihr Projekt adäquate mediale Form der Dokumentation anwenden.				3
3.2.4.4	... eine Dokumentation übersichtlich strukturiert gestalten.				↓
<b>3.4</b>	<b>Idee</b>				
3.4.1.4	... mindestens drei Methoden der Ideenfindung bei Übungsprojekten gezielt anwenden.				25
3.4.1.8	... bei Übungsprojekten zu vorgegebenen Inhalten mit gestalterischen Mitteln innovative Ideen entwickeln.				↓
3.4.2.3	... bei Übungsprojekten einen Kriterienkatalog zur Beurteilung ihrer Ideen erstellen.				↓

3.4.2.6	... bei Übungsprojekten auf der Grundlage formulierter Kriterien Ideen nach ihrer gestalterisch-innovativen Qualität beurteilen.	↓
3.4.2.9	... bei Übungsprojekten auf der Grundlage formulierter Kriterien Ideen auf ihre kommunikative Qualität hin bewerten.	↓
3.4.2.12	... bei Übungsprojekten auf der Grundlage formulierter Kriterien die geeignete Idee auswählen.	↓
3.4.2.15	... bei Übungsprojekten eine gewählte Idee in Form von nachvollziehbaren Skizzen soweit konkretisieren, dass sie zur Lösung ... nutzbar wird.	↓
3.4.2.18	... bei Übungsprojekten das Potential einer ausgewählten Idee schlüssig erläutern.	↓
3.4.3.1	... die wichtigsten Meilensteine der Kultur- und Kunstgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen.	40
3.4.3.2	... die wichtigsten Meilensteine der Designgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen.	↓
3.4.3.6	... aktuelle Trends und Tendenzen in Kultur und Gesellschaft in eigenen Worten darlegen.	5
3.4.3.8	... ihre Arbeit in kulturelle und gesellschaftliche Zusammenhänge setzen.	↓
<b>3.5</b>	<b>Konzept</b>	
3.5.1.4	... bei Übungsprojekten auf der Basis von Briefing und Analyse ein Gestaltungskonzept entwickeln.	20
3.5.1.7	... bei Übungsprojekten nachvollziehbar erläutern, wie das Gestaltungskonzept das Kommunikationsziel berücksichtigt.	↓
3.5.1.10	... bei Übungsprojekten nachvollziehbar erläutern, wie das Gestaltungskonzept ökonomische Rahmenbedingungen berücksichtigt.	↓
3.5.1.13	... bei Übungsprojekten das Gestaltungskonzept auf seine Umwelt- und Klimaverträglichkeit prüfen, insbesondere auf umweltschonende ...	↓
3.5.2.3	... bei Übungsprojekten das selbst entwickelte Gestaltungskonzept in schriftlicher Form fachlich korrekt formulieren.	↓
3.5.2.6	... bei Übungsprojekten die Elemente des Gestaltungskonzepts sowie Systematik und Regeln der Anwendung ... nachvollziehbar darstellen.	↓
<b>3.6</b>	<b>Entwurf</b>	
3.6.9.5	... komplexe, medienübergreifende Projekte inhaltlich und gestalterisch konsistent entwerfen.	30
3.6.10.1	... eine Konzeptidee analysieren und einem Laien verständlich erläutern.	↓
3.6.10.3	... eine skizzenartig festgehaltene Idee analysieren und deren zentrales Potential einem Laien schlüssig darlegen.	↓
3.6.11.1	... innovative Gestaltungslösungen ausserhalb der allgemein üblichen Standards entwerfen.	↓
3.6.11.3	... ihre Kreativität so einsetzen, dass unter vorgegebenen Rahmenbedingungen die Kommunikationsziele optimal unterstützt werden.	↓
<b>3.7</b>	<b>Detailgestaltung</b>	
3.7.4.1	... bei Übungsprojekten die typografischen Regeln fachlich korrekt anwenden.	36
3.7.4.5	... bei Übungsprojekten die Materialien wie beispielsweise Bedruckstoffe zielorientiert bestimmen.	4

<b>3.8 Präsentation</b>	
3.8.3.1 ... einen zweckmässigen dramaturgischen Ablauf für ihre Präsentation entwickeln.	5
3.8.3.2 ... mit auf Thema und Teilnehmende ausgerichteten Worten präsentieren.	↓
3.8.3.3 ... während der Präsentation fachlich korrekt argumentieren.	↓
<b>Total Lektionen pro Fach</b>	<b>40 40 75 25</b>
<b>Total Lektionen pro Semester</b>	<b>180</b>

<sup>5</sup> Die Fächer Typographie, Gestaltung und Grundlagen sind vorzugsweise zu Projektarbeiten zusammenzuführen.

## 8. Semester

Fächer, Anzahl Lektionen →		Kulturgeschichte <sup>6</sup>	Zeichnen <sup>6</sup>	Gestaltung <sup>6</sup>	Grundlagen <sup>6</sup>
<b>Leitziel</b>					
Leistungsziele (Grafikerinnen und Grafiker können ...)					
↓					
<b>3.1</b>	<b>Akquise</b>				
3.1.3.2	... ein professionelles Portfolio mit ihren Arbeiten erstellen.				5
3.1.3.4	... die adäquaten Medien für die Präsentation ihrer Arbeiten anwenden.				↓
<b>3.2</b>	<b>Analyse</b>				
3.2.1.2	... die Zielsetzung eines vorgegebenen Briefings darlegen.				1
3.2.1.4	... ein vorliegendes Briefing optimieren.				↓
3.2.2.2	... das zentrale Thema der Recherche begründet umschreiben.				2
3.2.2.3	... die Relevanz von angrenzenden Bereichen einer Recherche darlegen.				↓
3.2.2.5	... allgemeine Trends mit Bezug zu ihrem Projekt aufzeigen.				↓
3.2.2.8	... wichtigsten Methoden und Instrumente der Informationsbeschaffung zweckdienlich einsetzen.				2
3.2.3.2	... die Ergebnisse ihrer Recherche systematisch analysieren.				2
3.2.3.4	... aus der Analyse sinnvolle Schlussfolgerungen für die vorgegebenen Auftragsziele ableiten.				↓
3.2.4.2	... die für ihr Projekt adäquate mediale Form der Dokumentation anwenden.				3
3.2.4.4	... eine Dokumentation übersichtlich strukturiert gestalten.				↓
<b>3.4</b>	<b>Idee</b>				
3.4.1.4	... mindestens drei Methoden der Ideenfindung bei Übungsprojekten gezielt anwenden.				25
3.4.1.8	... bei Übungsprojekten zu vorgegebenen Inhalten mit gestalterischen Mitteln innovative Ideen entwickeln.				↓
3.4.2.3	... bei Übungsprojekten einen Kriterienkatalog zur Beurteilung ihrer Ideen erstellen.				↓

3.4.2.6	... bei Übungsprojekten auf der Grundlage formulierter Kriterien Ideen nach ihrer gestalterisch-innovativen Qualität beurteilen.	↓
3.4.2.9	... bei Übungsprojekten auf der Grundlage formulierter Kriterien Ideen auf ihre kommunikative Qualität hin bewerten.	↓
3.4.2.12	... bei Übungsprojekten auf der Grundlage formulierter Kriterien die geeignete Idee auswählen.	↓
3.4.2.15	... bei Übungsprojekten eine gewählte Idee in Form von nachvollziehbaren Skizzen soweit konkretisieren, dass sie zur Lösung ... nutzbar wird.	↓
3.4.2.18	... bei Übungsprojekten das Potential einer ausgewählten Idee schlüssig erläutern.	↓
3.4.3.1	... die wichtigsten Meilensteine der Kultur- und Kunstgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen.	40
3.4.3.2	... die wichtigsten Meilensteine der Designgeschichte ab dem 19. Jahrhundert mit den fachlich korrekten Begriffen aufzählen.	↓
3.4.3.6	... aktuelle Trends und Tendenzen in Kultur und Gesellschaft in eigenen Worten darlegen.	5
3.4.3.8	... ihre Arbeit in kulturelle und gesellschaftliche Zusammenhänge setzen.	↓
<b>3.5</b>	<b>Konzept</b>	
3.5.1.4	... bei Übungsprojekten auf der Basis von Briefing und Analyse ein Gestaltungskonzept entwickeln.	20
3.5.1.7	... bei Übungsprojekten nachvollziehbar erläutern, wie das Gestaltungskonzept das Kommunikationsziel berücksichtigt.	↓
3.5.1.10	... bei Übungsprojekten nachvollziehbar erläutern, wie das Gestaltungskonzept ökonomische Rahmenbedingungen berücksichtigt.	↓
3.5.1.13	... bei Übungsprojekten das Gestaltungskonzept auf seine Umwelt- und Klimaverträglichkeit prüfen, insbesondere auf umweltschonende ...	↓
3.5.2.3	... bei Übungsprojekten das selbst entwickelte Gestaltungskonzept in schriftlicher Form fachlich korrekt formulieren.	↓
3.5.2.6	... bei Übungsprojekten die Elemente des Gestaltungskonzepts sowie Systematik und Regeln der Anwendung ... nachvollziehbar darstellen.	↓
<b>3.6</b>	<b>Entwurf</b>	
3.6.7.8	... eine innovative Illustration zu einem vorgegebenen Thema entwerfen.	40
3.6.9.5	... komplexe, medienübergreifende Projekte inhaltlich und gestalterisch konsistent entwerfen.	30
3.6.10.1	... eine Konzeptidee analysieren und einem Laien verständlich erläutern.	↓
3.6.10.3	... eine skizzenartig festgehaltene Idee analysieren und deren zentrales Potential einem Laien schlüssig darlegen.	↓
3.6.11.1	... innovative Gestaltungslösungen ausserhalb der allgemein üblichen Standards entwerfen.	↓
3.6.11.3	... ihre Kreativität so einsetzen, dass unter vorgegebenen Rahmenbedingungen die Kommunikationsziele optimal unterstützt werden.	↓
<b>3.8</b>	<b>Präsentation</b>	
3.8.3.1	... einen zweckmässigen dramaturgischen Ablauf für ihre Präsentation entwickeln.	5

3.8.3.2	... mit auf Thema und Teilnehmende ausgerichteten Worten präsentieren.		↓
3.8.3.3	... während der Präsentation fachlich korrekt argumentieren.		↓
<b>Total Lektionen pro Fach</b>		<b>40</b>	<b>40</b>
<b>Total Lektionen pro Semester</b>		<b>180</b>	

<sup>6</sup> Die Fächer Zeichnen, Gestaltung und Grundlagen sind vorzugsweise zu Projektarbeiten zusammenzuführen.