

**F+F**  
**Schule für Kunst**  
**und Design**  
Fachklasse  
Grafik EFZ/BM  
2022/23



**F+F**  
**Schule für Kunst  
und Design**  
Flurstrasse 89  
8047 Zürich

+41 44 444 18 88  
info@ffzh.ch  
ffzh.ch  
@ffzhart

**Öffnungszeiten Sekretariat**

Montag und Freitag

09.00–12.00 und 13.30–17.00 Uhr

Dienstag, Mittwoch und Donnerstag

09.00–13.00 Uhr, Nachmittag geschlossen

**Telefonzeiten Sekretariat**

Montag bis Freitag

9.00–12.00 und 13.30–17.00 Uhr

**Infoabende**

Di. 3. Mai 2022

Mi. 8. Juni 2022

Do. 7. Juli 2022

Do. 1. September 2022

Mi. 28. September 2022

Mo. 31. Oktober 2022

Mi. 30. November 2022

Di. 24. Januar 2023

Do. 2. März 2023

Mi. 22. März 2023

Mo. 17. April 2023

Mi. 24. Mai 2023

Di. 27. Juni 2023

jeweils um 18.30 Uhr

**Open House**

Mi. 30. November 2022

Mi. 22. März 2023

jeweils ab 13.00 Uhr

**F+F**  
**Bildungsangebot**

**Jugendkurse**  
Ferien- und  
Monatskurse

**Vorkurse**  
Vorkurs/Propädeutikum  
Vorkurs berufsbegleitend

**Grundbildung**  
**EFZ/BM**  
Fachklasse Fotografie  
Fachklasse Grafik

**Höhere**  
**Berufsbildung**  
Studiengänge HF:  
Film berufsbegleitend  
Fotografie  
Kunst  
Modedesign  
Visuelle Gestaltung

**Gestalterische**  
**Weiterbildung**  
Modedesign  
für Bekleidungs-  
gestalter:innen EFZ  
Sommer- & Winterateliers  
Weiterbildungskurse

# F+F Agenda 2022/23

## Jugendkurse

### Ferienkurse

#### Sommer 2022

15.–19. August 2022

Anmelden bis: 18. Juli 2022

#### Herbst 2022

10.–14. Oktober 2022

Anmelden bis: 12. September 2022

#### Sportferien 2023

13.–17. Februar 2023

Anmelden bis: 16. Januar 2023

#### Frühling 2023

24.–28. April 2023

Anmelden bis: 27. März 2023

### Monatskurse

#### Herbst 2022

7./14./21./28. September,

1. Oktober 2022

Anmelden bis: 22. August 2022

#### Winter 2023

11./18./25. Januar, 1./4. Februar 2023

Anmelden bis: 19. Dezember 2022

#### Frühling 2023

1./8./15./22./25. März 2023

Anmelden bis: 6. Februar 2023

#### Sommer 2023

17./24./31. Mai, 7./10. Juni 2023

Anmelden bis: 17. April 2023

## Vorkurs/Propädeutikum

### Schuljahr 2022/23

22. August 2022–17. Mai 2023

(Unterricht)

30. Mai–23. Juni 2023

(freiwillige selbständige Projektarbeit)

### Ferien & Feiertage

Herbstferien: 10.–21. Oktober 2022

Weihnachtsferien:

26. Dezember 2022–6. Januar 2023

Sportferien: 13.–24. Februar 2023

Ostern: 7.–10. April 2023

Sechseläuten: 17. April 2023

### Abschlussausstellung

Vernissage: Mittwoch, 10. Mai 2023

Abschlussausstellung: 11.–16. Mai 2023

Ausstellungsabbau: 17. Mai 2023

### Schuljahr 2023/24

21. August 2023–17. Mai 2024

(Unterricht)

27. Mai–21. Juni 2024

(freiwillige selbständige Projektarbeit)

## Fachklasse Fotografie EFZ/BM

### Ausbildungsjahr 2022/23

22. August 2022–14. Juli 2023

### Ferien & Feiertage

Knaben- und Mädchenschieszen:

12. September 2022

Herbstferien: 10.–21. Oktober 2022

Weihnachtsferien:

26. Dezember 2022–6. Januar 2023

Sportferien BMS: 6.–18. Februar 2023

Sportferien: 13.–24. Februar 2023

Ostern: 6.–10. April 2023

Sechseläuten: 17. April 2023

Frühlingsferien: 24. April–5. Mai 2023

Auffahrt: 18.–19. Mai 2023

Pfingstmontag: 29. Mai 2023

Sommerferien: 17. Juli–18. August 2023

### Praktikum

5./6. Semester

22. August 2022–14. Juli 2023

### Abschlussausstellung

Vernissage: Mittwoch, 5. Juli 2023

Ausstellung: 6.–11. Juli 2023

### Ausbildungsjahr 2023/24

21. August 2023–12. Juli 2024

## Fachklasse Grafik EFZ/BM

### Ausbildungsjahr 2022/23

22. August 2022–14. Juli 2023

### Ferien & Feiertage

Knaben- und Mädchenschieszen:

12. September 2022

Herbstferien: 10.–21. Oktober 2022

Weihnachtsferien:

26. Dezember 2022–6. Januar 2023

Sportferien BMS: 6.–18. Februar 2023

Sportferien: 13.–24. Februar 2023

Ostern: 6.–10. April 2023

Sechseläuten: 17. April 2023

Frühlingsferien: 24. April–5. Mai 2023

Auffahrt: 18.–19. Mai 2023

Pfingstmontag: 29. Mai 2023

Sommerferien: 17. Juli–18. August 2023

### Praktikum

6. Semester

1. Januar–14. Juli 2023

### Abschlussausstellung

Vernissage: Mittwoch, 5. Juli 2023

Ausstellung: 6.–11. Juli 2023

### Ausbildungsjahr 2023/24

21. August 2023–12. Juli 2024

## Studiengänge HF:

Film, Fotografie, Kunst, Modedesign,

Visuelle Gestaltung

### Ausbildungsjahr 2022/23

1. August 2022–31. Juli 2023

### Herbstsemester 2022

29. August–23. Dezember 2022

### Pooling

Einführungswoche:

29. August–2. September 2022

### Frühlingssemester 2023

30. Januar–16. Juni 2023

### Pooling

4 Wochen: 30. Januar–25. Februar 2023

Reservewoche: 5. Juni–9. Juni 2023

### Diplomausstellung

Vernissage: Mittwoch, 31. Mai 2023

Ausstellung: 1.–11. Juni 2023

(Wochenende geöffnet)

### Ferien

Weihnachtsferien:

26. Dezember 2022–6. Januar 2023

Sommerferien:

19. Juni–25. August 2023

### Ausbildungsjahr 2023/24

1. August 2023–31. Juli 2024

### Herbstsemesterstart 2023

28. August 2023

## Gestalterische Weiterbildungskurse und Vorkurs berufsbegleitend

### Schuljahr 2022/23

22. August 2022–28. Juli 2023

#### 1. Quartal 2022/23 (Q1)

22. August bis 6. November 2022

Anmelden bis: 25. Juli 2022

#### Projektwoche im Tessin

5.–9. September 2022 (nur VKB)

#### 2. Quartal 2022/23 (Q2)

7. November 2022–5. Februar 2023

Anmeldung bis: 10. Oktober 2022

#### 3. Quartal 2022/23 (Q3)

6. Februar–23. April 2023

Anmeldung bis: 9. Januar 2023

#### Winterateliers 2023

20.–24. Februar 2023

Anmeldung bis: 9. Januar 2023

#### 4. Quartal 2022/23 (Q4)

24. April–9. Juli 2023

Anmeldung bis: 27. März 2023

### Sommerateliers 2023

17.–21. Juli 2023

24.–28. Juli 2023

Anmeldung bis: 19. Juni 2023

### Abschlussausstellung 2023

22.–24. Juni 2023

Vernissage

Mittwoch, 21. Juni 2023

### Ferien & Feiertage

Weihnachtsferien:

26. Dezember 2022–6. Januar 2023

Ostern: 7.–10. April 2023

Auffahrt: 18.–19. Mai 2023

Pfingstmontag: 29. Mai 2023

Sommerferien: 31. Juli–18. August 2023

### Schuljahr 2023/24

21. August 2023 bis 26. Juli 2024

### Infoabende

Di. 3. Mai 2022

Mi. 8. Juni 2022

Do. 7. Juli 2022

Do. 1. September 2022

Mi. 28. September 2022

Mo. 31. Oktober 2022

Mi. 30. November 2022

Di. 24. Januar 2023

Do. 2. März 2023

Mi. 22. März 2023

Mo. 17. April 2023

Mi. 24. Mai 2023

Di. 27. Juni 2023

jeweils um 18.30 Uhr

### Open House

Mi. 30. November 2022

Mi. 22. März 2023

jeweils ab 13.00 Uhr

# **F+F**

## **Schule für Kunst und Design**

### **Die offene Kunst- und Gestaltungsschule.**

**Die F+F Schule ist als einzige grössere Schule für Kunst und Design eine nicht gewinnorientierte Stiftung. Kleine Klassen und überschaubare Gruppengrössen in den Kursen ermöglichen eine persönliche und praxisorientierte Aus- und Weiterbildung mit einem grossen Dozierendennetzwerk. Alle Ausbildungen sind staatlich anerkannt und grundsätzlich stipendienberechtigt.**

Die F+F ist seit über 50 Jahren die progressive Kunst- und Gestaltungsschule in der Stadt Zürich. Sie ist ein Treffpunkt für kreative Menschen, die hier mit Leidenschaft lernen und lehren. Mit ihren zugänglichen Werkstätten, der Kantine, den öffentlichen Anlässen und Ausstellungen ist sie ein Fixpunkt sowohl im Quartier als auch in der Kulturlandschaft Zürich. Für Jugendliche bis Senior:innen gibt es an der F+F Kurse, Berufsausbildungen, Studiengänge und gestalterische Vorkurse. Viele dieser Angebote gibt es in dieser Form nur an der F+F.

Unser gestalterischer Vorkurs/Propädeutikum ist die bewährte Basis, um anschliessend eine gestalterische Berufslehre, eine Fachklasse oder einen Studiengang zu absolvieren. Die beiden Fachklassen Grafik und Fotografie schliessen mit dem EFZ ab – optional kann sogar gleichzeitig die Berufsmatur absolviert werden. Die fünf Studiengänge der Höheren Fachschule führen ins Berufsleben in Film, Fotografie, Kunst, Modedesign und Visuelle Gestaltung.

In den Jugendkursen für 11- bis 16-jährige lernen interessierte Jugendliche die Gestaltung und Kunst aus der Praxis kennen und machen ihre ersten gestalterischen Schritte.

Der berufsbegleitende Vorkurs öffnet allen, die sich beruflich umorientieren möchten, die Möglichkeit in einem individuellen Programm und Tempo,

die Grundlagen der Gestaltung zu erlangen und sich auf ein Studium vorzubereiten.

Das gestalterische Kursangebot für Erwachsene mit Tages-, Wochen- und Abendkursen steht allen Interessierten offen. Der Austausch sowohl in den Kursen als auch in den Ausbildungsgängen ist entsprechend offen und praxisnah.

Rund 200 profilierte Persönlichkeiten aus Kunst und Design vermitteln dir hier ihr Wissen. Im Gegensatz zu den Fachhochschulen brauchst du für eine Ausbildung an der F+F keine Matura und alle Abschlüsse sind staatlich anerkannt (somit sind Studierende berechtigt, in ihrem Wohnsitzkanton Stipendien zu beantragen).

Die Schule wird von einer nicht gewinnorientierten Stiftung getragen, ihrem Stiftungsrat gehören Persönlichkeiten aus dem Kulturleben an. Die Stadt Zürich, die Kantone und das Fürstentum Lichtenstein unterstützen die F+F mit Subventionen.

# Das F+F- Bildungsangebot

## Die F+F bietet staatlich anerkannte HF-Studien- gänge in Film, Foto- grafie, Kunst, Visuelle Gestaltung und Mode- design weiter die zwei Fachklassen Fotografie und Grafik mit EFZ- Lehrabschluss und die Vorkurse (Vollzeit und berufsbegleitend). Die Kurse für Jugendliche und Erwachsene stehen allen offen.

### Jugendkurse

Die Ferien- und Semesterkurse für 11- bis 16-Jährige finden in einem Umfeld statt, in welchem die Auseinandersetzung mit Kunst und Gestaltung selbstverständlich ist. Du erlebst eine Atmosphäre, in der Interessen und Begabungen im Bildnerischen zu Berufen werden. Arbeitsorte sind die Ateliers der Schüler:innen und Student:innen der F+F. Erfahrene Persönlichkeiten aus Gestaltung und Kunst ermutigen und unterstützen dich bei der Umsetzung deiner Ideen.

### Vorkurs/Propädeutikum, Vollzeit

Der Vorkurs bzw. das Propädeutikum ist eine einjährige Vollzeitausbildung, die dich in die Grundlagen der Gestaltung einführt. Im Zentrum stehen dabei die Sensibilisierung für künstlerisch-gestalterische Tätigkeiten und Methoden, die Berufswahl und die gezielte Vorbereitung auf einen Übertritt in eine weiterführende Ausbildung – sei es eine Berufslehre, eine Fachklasse, einen Studiengang an einer Höheren Fachschule oder einer Fachhochschule.

### Vorkurs berufsbegleitend

Aus den vorgegebenen Kursen stellst du dein individuelles Vorkursprogramm zusammen. Im Ausbildungsmodul *Studienpool* werden übergeordnete Fragen und Prozesse zu Kunst und Gestaltung thematisiert. Mit deiner Abschlussarbeit festigen sich deine gestalterischen Kenntnisse zu einem soliden Fundament und zu einer individuellen Position, um ein gestalterisches Studium zu ergreifen.

### Fachklassen Fotografie EFZ/BM und Grafik EFZ/BM

Die staatlich anerkannten, vier Jahre dauernden Bildungsgänge kannst du als berufliche Grundausbildung nach Abschluss eines gestalterischen Vorkurses absolvieren. Die Fachklassen sind als Vollzeitausbildung auf der Sekundarstufe II angesiedelt und bieten dir eine Alternative zum dualen System mit Lehrstelle und Berufsschule. Die Fachklassen schliesst du mit dem Eidgenössischen Fähigkeitszeugnis (EFZ) ab und du kannst während der Ausbildung zusätzlich die gestalterische Berufsmaturitätsschule Zürich (BMS) besuchen.

### Studiengang Film HF (berufsbegleitend)

Das vierjährige Filmstudium ist das einzige Teilzeitstudium auf Stufe Höhere Fachschule in der Deutschschweiz. Dieser Studiengang vermittelt dir alle Kompetenzen, damit du Filme und Videos produzieren kannst. Während des acht Semester dauernden Studiengangs erwirbst du das technische Knowhow für Regie, der Kamera-, Licht- und Tontechnik. Du lernst die Regeln des Drehbuchschreibens und der Schauspielführung kennen, schneidest eigene Filme und entwickelst inspirierende Vermarktungskonzepte. Diese sind Teil des Rüstzeugs, das du dir im Studiengang aneignest, um in der Filmbranche bestehen zu können.

### Studiengang Fotografie HF

Das dreijährige Fotografiestudium ist das einzige Vollzeitstudium auf Stufe Höhere Fachschule in der Deutschschweiz. In diesem Studiengang befasst du dich sowohl mit inhaltlichen als auch mit gestalterischen Prozessen. Hochqualifizierte Dozent:innen fördern individuelles und projektbezogenes Arbeiten ebenso wie spannende Kooperationen. Damit tragen sie zu einem zeitgemässen Bildverständnis bei. Die Stärke dieses Bildungsganges liegt in seiner Praxisnähe, durch die du dich fortlaufend beruflich vernetzen kannst.

### Studiengang Kunst HF

Das dreijährige Kunststudium auf Stufe Höhere Fachschule gibt es nur an der F+F. Das Studium unterstützt dich, selbstständig Projekte zu realisieren, die deine ganz persönliche künstlerische Sprache sprechen. Du lernst, wie du die daraus resultierenden unverwechselbaren Werke im Kunstsystem vermitteln kannst und wie du Netzwerke spinnst. Im dreijährigen Vollzeitstudium hast du viele Freiheiten – sowohl in künstlerischer als auch in persönlicher Hinsicht. Die Studienzeit kannst du dir grösstenteils selber einteilen, die F+F-Ateliers sind rund um die Uhr für dich offen. Ein Praktikum oder der Austausch an eine internationale Kunsthochschule bieten dir neue Perspektiven für dein Schaffen.

### Studiengang Modedesign HF

Das dreijährige Modedesignstudium ist das einzige Vollzeitstudium auf Stufe Höhere Fachschule in der Deutschschweiz. Das Studium bietet dir eine fundierte handwerkliche, technische und gestalterische Grundlage für deine künftige Berufsausübung als Fashiondesigner:in. In der praxisorientierten Ausbildung werden sowohl konzeptionelles Denken als auch kreatives Schaffen gefördert. Du bekommst ein Gespür dafür, frühzeitig Trends und Stiltendenzen auszumachen, um originelle, eigenständige Entwurfsarbeiten zu konzipieren. Die aktuellsten Entwicklungen aus Mode, Wirtschaft und Gesellschaft fliessen stets ins Studium ein.

### Studiengang Visuelle Gestaltung HF

Diesen Studiengang gibt es als Vollzeitstudium in der Schweiz nur an der F+F. Im Studium erwirbst du alle Kompetenzen, um eigene grafische Lösungen zu entwickeln. Du lernst alle Schritte, die für die Erfüllung von grafischen Aufträgen nötig sind – von der Konzeption über die Planung und den Entwurf bis zur Realisation. Angewandt und mit realen Aufträgen erprobst du praxisnah den Umgang mit den Ansprüchen von Kund:innen und übst, deine Arbeiten selbstbewusst zu vertreten.

### Weiterbildung Modedesign für Bekleidungsgestalter:innen EFZ

Die F+F hat eine einjährige berufsorientierte Weiterbildung für ausgebildete Bekleidungsgestalter:innen EFZ im Programm. Die Weiterbildung wird in fünf aufeinanderfolgenden Modulen absolviert. Nach Abschluss kannst du als Bekleidungsgestalter:in mit EFZ-Abschluss direkt in das 3. Semester des F+F-Studiengangs Modedesign HF einsteigen.

### Weiterbildungskurse

Mit den Weiterbildungskursen macht die F+F ihren Wissenspool allen Interessierten zugänglich. Die praxisnahen Kurse in den Bereichen Kunst, Gestaltung und Kunsttheorie starten viermal jährlich. Jeweils im Februar und Juli gehen die einwöchigen Winter- und Sommerateliers über die Bühne. Die F+F bietet auch Kunstreisen an.

**Fachklasse  
Grafik EFZ/BM**



# Fachklasse Grafik EFZ/BM

## Du hast Fantasie und Freude an Farben und Formen. Schriftgestaltung und Typografie interessieren dich. Wenn du ausserdem Mut zum Experiment hast und neugierig darauf bist, wie du deine gestalterischen Fähigkeiten in der Berufspraxis anwenden kannst, bist du in der Fachklasse Grafik richtig.

Grafik Design ist allgegenwärtig in unserer Kultur und prägt einen beträchtlichen Teil unserer visuellen Eindrücke. Willst du dich vertieft mit Grafik Design auseinandersetzen und die Fachklasse Grafik besuchen, sind konzeptionelles und analytisches Denkvermögen und Experimentierlust gefragt, ebenso wie handwerkliche Fertigkeiten und sprachliche Kompetenzen. Als *Grafikerin/Grafiker EFZ* entwickelst du visuelle Konzepte, kommunizierst mittels Bild, Text und Farbe auf verschiedensten analogen und digitalen Medien. Du gestaltest und realisierst Broschüren, Bücher, Plakate und andere Printmedien sowie digitale Anwendungen wie Webseiten und Apps.

Grafik Designer:innen haben einen breiten Tätigkeitshorizont: Sie entwickeln Corporate Designs, Medien-, Informations- und Verpackungsgestaltungen, gestalten Bücher und Webseiten oder Benutzerführungen in öffentlichen Gebäuden. Diese Vielseitigkeit setzt voraus, dass die Lernenden an Entwicklungen des kulturellen, sozialen, politischen, wirtschaftlichen und wissenschaftlichen Lebens interessiert sind. Sie nehmen aktiv daran teil und bringen die nötige Offenheit für Neues mit.

Die abwechslungsreiche, vollschulische Ausbildung ist praxisnah gestaltet. Die Dozierenden bringen grosse Erfahrungen mit, denn sie sind ausnahmslos in grafischen Bereichen tätig. Die Ausbildung dauert acht Semester (vier Jahre) und schliesst mit dem Qualifikationsverfahren Grafikerin/Grafiker EFZ ab. Es besteht die Möglichkeit, parallel die gestalterische Berufsmaturitätsschule zu besuchen und diese als *Grafikerin/Grafiker EFZ/BM* abzuschliessen.

### Zulassungsbedingungen

Abgeschlossene obligatorische Schulzeit, in der Regel mit Abschluss des Vorkurses/Propädeutikums.

### Aufnahmeverfahren

Nach Eingang der Online-Anmeldung zur Aufnahmeprüfung wird den Bewerber:innen eine Bestätigung mit den Anforderungen zur Prüfung zugeschickt. Zusammen mit den Ergebnissen der Hausaufgabe, die wir zwei Wochen vor der Prüfung versenden, bringen die Bewerber:innen ein Motivationsschreiben und aussagekräftige persönliche Arbeiten in Form einer Mappe mit. An der Aufnahmeprüfung gilt es, eine konkrete gestalterische Aufgabe zu erarbeiten. Beurteilt werden die Freude am Experiment, Mut und die Fähigkeit zu konzeptionellem Denken sowie Kreativität, Sorgfalt und Durchhaltevermögen. Fällt die Aufnahmeprüfung positiv aus, erfolgt eine Einladung zum Aufnahmegespräch. Anschliessend wird über die definitive Aufnahme entschieden. Die Prüfungsgebühr beträgt CHF 150.-.

### Aufnahmeprüfung Berufsmaturität

Anmeldeschluss ist Mitte Februar. Weitere Informationen, Anmelde- und Prüfungstermine unter [bms-zuerich.ch](http://bms-zuerich.ch). Der Besuch der Fachklasse ist auch ohne BMS möglich.

### Dauer und Ferien

Die Ausbildung startet jeweils Mitte August und dauert vier Jahre (Vollzeit). 13 Wochen Ferien pro Jahr stimmen mit dem Schulferienkalender der Stadt Zürich überein.

### Ausbildungsinhalte

Grundlagen und Anwendungen der visuellen Gestaltung in Print- und digitalen Projekten wie Corporate Design, Plakatgestaltung, Editorial Design, Webdesign, Verpackungsgestaltung, Informationsgestaltung, Infografik, analoge und bewegte Typografie, Recht in der Gestaltung, Marketing und Kommunikation sowie Kunst- und Kulturunterricht. Ergänzend erhalten die Lernenden Sportunterricht. Lernende, die keine BMS absolvieren, besuchen zusätzlich den allgemeinbildenden Unterricht an der F+F.

### Überbetriebliche Kurse

Drei mehrtägige Kurse zu den Themen Computer, Produktionstechnik und Konzeption sind integrale Bestandteile der Ausbildung.

### Praktikum

Das sechsmonatige Praktikum startet Ende des 5. und dauert das ganze 6. Semester. Es kann im In- oder Ausland absolviert werden (Web-, Branding-, Werbeagentur, grafisches Atelier). Ein Praktikum im europäischen Raum wird von der Stiftung *Movetia* unterstützt.

### Ausbildungsstufe

Schulisch organisierte Grundbildung auf Sekundarstufe II.

### Abschluss

Die Ausbildung schliesst mit dem Qualifikationsverfahren für Grafikerinnen/Grafiker ab. Nach bestandenen Prüfungen wird den Absolvent:innen das eidgenössische Fähigkeitszeugnis *Grafikerin/Grafiker EFZ* verliehen.

### Berufsmaturität (BM)

Der Unterricht findet wöchentlich jeweils an einem Tag an der Berufsmaturitätsschule Zürich (Ausrichtung Gestaltung und Kunst) statt.

### Kosten

Ausbildungsgebühr ohne BMS: 12 Raten à CHF 5 800.- (= CHF 1450.- mtl.). Ausbildungsgebühr mit BMS: 12 Raten à CHF 5 400.- (= CHF 1350.- mtl.). Im Schulgeld inbegriffen ist das Basismaterial für den Unterricht. Alle persönlichen Materialien, Fachliteratur, Datenträger, Exkursionen, usw. gehen zulasten der Lernenden (ca. Kosten von CHF 350.- bis 450.- pro Semester). Zu Beginn der Ausbildung schaffen die Lernenden ein MacBook der aktuellen Generation an und sie lizenzieren das Adobe-CC-Serviceangebot.

### Berufliche Perspektiven

Grafiker:innen sind in Kommunikations- oder Werbeagenturen, grafischen Ateliers oder in Kommunikationsabteilungen von Firmen oder Institutionen angestellt. Mit dem EFZ-Abschluss kann ein Studium an einer Höheren Fachschule, mit der Berufsmatur ein Studium an einer Fachhochschule aufgenommen werden.

### Ausbildungsjahr 2022/23

22. August 2022–14. Juli 2023

### Abschlussausstellung

Vernissage: Mittwoch, 5. Juli 2023  
Ausstellung: 6.–11. Juli 2023

### Ausbildungsjahr 2023/24

21. August 2023–12. Juli 2024

### Kontakt, Angebot & Anmeldung

Franziska Widmer, Leitung  
Jens-Peter Volk, Berufsbildner  
Roman Häfliger, Assistenz  
[fachklasse\\_grafik@ffzh.ch](mailto:fachklasse_grafik@ffzh.ch)  
[ffzh.ch/fachklasse\\_grafik](http://ffzh.ch/fachklasse_grafik)

### Folge uns

[@fffachklassegrafik](https://www.facebook.com/fffachklassegrafik)  
[@ff\\_fachklasse\\_grafik](https://www.facebook.com/fffachklassegrafik)

# Fachklasse Grafik EFZ/BM Ausbildungsangebot 2022/23

Dozierende:  
Philipp Aebischer  
Noa Bacchetta  
Karin Baumann  
Catherine Burkhard  
Irene Chabr  
Roger Conscience  
Sebastian Cremers  
Nora Fata  
Volker Fürst  
Roman Häfliger  
André Vladimir Heiz  
Dafi Kühne  
Silvana Lemm  
Nadine Mäder  
Tom Menzi  
Corinne Oesch  
Boris Périsset  
Stephan Rappo  
Nina Ruppen  
Yves Sablonier  
Josh Schaub  
Jörg Schwertfeger  
Nadine Spengler  
Jens-Peter Volk  
Reto Vogler  
Franziska Widmer  
Heidi Würigler

Projekt

## Punkt, Linie, Fläche Heidi Würigler

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Aus einfachen Formen und mit unterschiedlichen Techniken entwickelst du spannungsvolle Bilder in Schwarz und Weiss.

Du erarbeitest gestalterische Gegensätze, optimierst und diskutierst sie. Am Schluss präsentierst du eine kleine Bildserie. Unter Anwendung der Gestaltungsregeln machst du verschiedene Experimente. Sie helfen dir dabei, dein grafisches Repertoire zu erweitern und neue Bildwelten zu entdecken.

Projekt

## Projektorganisation Heidi Würigler

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Ein übersichtliches Archiv deiner digitalen und analogen Projekte ist elementar für ein professionelles grafisches Schaffen.

In der Projektadministration lernst du die wichtigsten «Dos und Don'ts» kennen, damit du künftig einen schnellen Zugriff sowohl auf deine aktuellen als auch auf deine abgeschlossenen Arbeiten hast.

Projekt

## Computer/ Arbeitsplatz Jens-Peter Volk

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Als zukünftige Grafiker:in ist der Computer dein wichtigstes Arbeitsinstrument.

In diesem Projekt lernst du sowohl die Hardware (Computer, Speicher und Peripheriegeräte) als auch Software (CS-Programme, Schriftenprogramme, Druckertreiber) kennen. Wir geben dir ausserdem Inputs zur Bildschirmauflösung, zu Speicherkapazitäten, der Kompatibilität und zu professionellen Grafik-Programmen.

Projekt

## Font-Werkstatt Sebastian Cremers

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Du machst dich in diesem Projekt mit der Entwicklung vom Zeichen zum Buchstaben und vom Buchstaben zu den unterschiedlichen Alphabeten und Schriftsystemen unserer Zeit vertraut.

Du tauchst ein in die Geschichte der Entstehung unterschiedlicher typografischer Formen und Charakteristika und lernst diese zu klassifizieren und für den späteren Gebrauch zu ordnen und zu verwalten. Ob per Bleistift skizziert, mit der Breitfeder geschrieben, mit Lineal und Zirkel gezeichnet oder mit der Software Illustrator konstruiert – du erlebst die Welt der Schriften durch deine eigenen Experimente. Du machst dich mit den unterschiedlichen Anwendungsgebieten, den Kriterien der Lesbarkeit und der Effizienz von Typografien vertraut. Damit lotest du das Potential von Typografie als Vermittlerin verbaler Botschaften aus.

Ausserdem studieren wir Biografien und Werke bedeutender Schriftgestalter:innen. Sie vermitteln dir Eindrücke sowohl vergangener Epochen als auch Trends der Schriftentwicklung.

Projekt

## Photoshop

### Roman Häfliger

### Tom Menzi

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Farben, Kontrast, Ausschnitt, Masken: Du experimentierst mit Bildkombinationen aus eigenem und fremdem Bildmaterial.

Mittels Collagetechnik entstehen Bildpaare mit eigenen Bildaussagen. Du wertest digitale Daten aus und optimierst oder veränderst sie. Dabei vertiefst du deine Kenntnisse in der Anwendung der Software Adobe Photoshop. Weiter thematisieren wir die digitale Manipulation aber auch Rechtsfragen, die im Zusammenhang mit der Bildarbeit stehen. Und wir befassen uns mit Bilddatenbanken.

Projekt

## Illustrator, Siebdruck

### Roman Häfliger

### Yves Sablonier

### Heidi Würigler

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Illustrator ist ein wichtiges Basis-Computerprogramm in der grafischen Arbeit. Dessen Beherrschung gehört zum unverzichtbaren Instrumentarium jedes Gestalters und jeder Gestalterin.

Anhand einer vorgegebenen Aufgabe lernst du die Werkzeuge und Grundfunktionen des vektorbasierten Grafik- und Zeichenprogramms kennen und anwenden. Wir erproben die vielfältigen Gestaltungsmöglichkeiten des Programms und loten damit auch dessen Grenzen aus. Die im Projekt entwickelten Designs nehmen wir als Vorlage für das nachfolgende Siebdruckprojekt.

Im zweiten Teil dieses Projekts besuchen wir die Siebdruckwerkstatt der F+F und üben die verschiedenen Möglichkeiten des Überdruckens sowie einzelner Farbkombinationen. Du lernst damit die technischen Eckdaten des Verfahrens kennen und erhältst Einblicke in die Geschichte des Siebdruckens.

Projekt

## Zeichnen, malen in Schwarz-Weiss

### Tom Menzi

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

In diesem Projekt widmen wir uns dem experimentellen Zeichnen auf Basis von Schwarz und Weiss.

Wir erfahren das kommunikative und sinnliche Potenzial, das die Zeichnung als Arbeits- und Reflexionsinstrument hat. Wo macht es Sinn, etwas bildlich zu gewichten? Und welche Texthierarchien braucht es, um Inhalte verständlich zu vermitteln? Wir lernen die Gestaltungssoftware Adobe Indesign kennen und

können deren Möglichkeiten im Projekt auch gleich ausgiebig anwenden.

Projekt

## Indesign Layout, ÜK 1

### Philipp Aebischer

### Roman Häfliger

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Du entwirfst eine erste Publikation und vertiefst dabei mit einem stimmigen Bild-Text-Rhythmus die gestalterischen Grundregeln im Indesign.

Mit einem vorgegebenen Text gestaltest du eine Publikation und suchst dafür ein geeignetes Endformat. Dabei experimentierst du mit verschiedenen Gestaltungsrastern, entwickelst anhand von Texthierarchien ein Seitenlayout und richtest die passenden Absatzformate ein. Du erarbeitest ein eigenes Bildkonzept und entwirfst eine dramaturgisch interessante Abfolge.

Projekt

## Marketing und Kommunikation

### Reto Vogler

Klasse: 1.-3. Ausbildungsjahr

Wie entsteht ein kreatives Werbekonzept? Wie funktioniert eine Werbeagentur? Wie plant und setzt man eine Werbekampagne um?

Sowohl anhand von aktuellen Arbeiten als auch von theoretischen Inputs analysieren wir die Mechanismen von kreativer Werbung. Du erkennst, wie Werbung funktioniert. In Übungen lernst du alle gängigen On- und Offline-Formen der Werbung kennen. Geplant sind Besuche in Grafikbüros und Werbeagenturen, bei denen du Einblicke in die verschiedenen Berufe sowie die damit verbundenen Arbeitsabläufe gewinnst. Zudem lernst du, Projekte selber zu planen und sie abzurechnen.

Projekt

## Farbe

### Catherine Burkhard

### Nora Fata

### Jens-Peter Volk

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Was für Bedeutungen haben Farben und wie können sie in der Gestaltung eingesetzt werden? Du sammelst, erweiterst und reflektierst dein Wissen über die Wirkung von Farbe.

Den Einstieg bildet die individuelle, sinnliche und emotionale Erinnerung an Farbe. Farbtöne werden gemischt und aufgestrichen, um Farbtöne und Farbkombinationen zusammenzustellen. Wir finden ein Vokabular für einzelne Farben und verbinden so Farbe mit Sprache. Wir erweitern die Dimension der Farbe mit Mischübungen, Theorieinputs und Kompositionsübungen. Die aufgestrichenen Farben dienen zur analogen Umsetzung und eingescannt zur digitalen Weiterführung. In einem letzten Schritt wird ein Schwerpunkt gewählt, wo das Mischen, die Theorie und die analoge und digitale Farberfahrung für die Abschlussarbeit

zusammenkommen. Der Prozess wird reflektiert und das Wissen und die Experimente über die Wirkung von Farbe inhaltlich gebündelt und festgehalten.

Projekt

## Kalligrafie Tom Menzi

Klasse: 3. Ausbildungsjahr

Direkt, körperlich, konzentriert: Wir entwerfen Wörter und kurze Texte.

Auf der Basis des Alphabets entwerfen wir mit dem Pinsel, mit Kohle und weiteren Werkzeugen einzelne Wörter oder kurze Texte (Claims, Poems, Axiome) auf kleine und grosse Formate. Direkt, körperlich, konzentriert und Alla Prima. Während des Ausprobierens mit Lettern, Zeichen und Ordnungen reflektieren wir auch die Routine der eigenen Handschrift. Wir feilen am Klang einer Mitteilung, erkunden den eigenen Duktus, suchen nach der Charakteristik von Handschrift und dargestellter Sprache.

kennen und stellt eine Verbindung zur heutigen digitalen Praxis her.

Projekt

## Papier und Bindetechniken Heidi Würgler

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Wesentlich für den Charakter einer Publikation ist das Papier. Du erhältst Einblicke in die Musterkollektionen der Papierlieferanten und tauschst dich mit deren Vertreter:innen über Trends, Neuigkeiten und Bestellkonditionen aus.

In diesem Projekt experimentierst du mit verschiedenen Falz- und Bindetechniken und lernst sie gezielt als choreografisches Mittel einzusetzen. Das vermittelte Wissen und deine neu erworbenen praktischen Erfahrungen fliessen in die Erstellung von selbst gebundenen Broschüren und Skizzenbüchern ein.

Projekt

## Fotografie Stephan Rappo

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Basierend auf einem vorgegebenen Thema generierst du fotografische Bildwelten. Du wählst nach eigenen Kriterien Bilder aus, die du danach digital bearbeitest.

Du trainierst in diesem Projekt «aktives Sehen» und damit dein fotografisches Auge. Zu diesem Zweck betrachtest und analysierst du Bilder aus verschiedenen Medien. Weiter thematisieren wir die Schnittstellen zu den Grafiker:innen, die durch unsere Auftraggeber:innen entstehen.

Projekt

## Layout Mix Philipp Aebischer

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Wofür ein Werbemittel eingesetzt wird, wird unter anderem durch die Wahl des Formats, des Umfangs und des Einsatzorts definiert. Als Grafiker:in versuchst du die Anforderungen an ein Werbemittel zu erkennen und in deiner Arbeit zu berücksichtigen.

In diesem Projekt adaptierst du deine eigens dafür erarbeitete Gestaltungslösung auf unterschiedliche Werbemittel. Du überprüfst laufend, ob die Arbeitsschritte mit deiner Konzeptidee und deinen Zielen übereinstimmen. So kannst du Entscheidungen nicht nur intuitiv, sondern analytisch und fachlich begründen. Das ist nötig, um die unzähligen Gestaltungsmöglichkeiten, die dir zur Verfügung stehen – Formatgrössen, Farben und Formen, Schrifttypen und Schriftgrössen – bewusst einsetzen zu können.

Projekt

## Basis Buchgestaltung Sebastian Cremers

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Anhand einer real simulierten Kundenanfrage für ein Buchprojekt wird die Phase von der Konzeption über die Gestaltung bis hin zur Reinzeichnung innerhalb der Produktion eines Buches simuliert.

In der Konzeptphase geht es vor allem um Lesbarkeit und Orientierung. In der darauffolgenden Gestaltungsphase arbeitest du hinsichtlich Importoptionen und Formatierungen mit verbindlichen Bild- und Textdateien. Anschliessend folgt die Reinzeichnung sowie die Aufbereitung des Dokumentes für die Druckabgabe.

Projekt

## Reinzeichnung, Prepress Philippe Aebischer Jens-Peter Volk

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Erst die Reinzeichnung macht einen Entwurf zur reproduktionsreifen Vorlage. In diesem Projekt behandeln wir alle relevanten Aspekte der Reinzeichnung.

Was früher analog geschah, wird heute beinahe ausschliesslich digital ausgeführt: Die Reinzeichnung. Sie ist die reproduktionsreife Vorlage für den Druck. Du setzt dich in diesem Projekt mit allen relevanten Aspekten der Reinzeichnung auseinander: Von der Wahl des geeigneten Farbsystems über die Bestimmung der korrekten Auflösung des Bildmaterials bis hin zur Erstellung eines reproduktionsfähigen PDFs.

Projekt

## Bleisatz Dafi Kühne

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Dieser Kurs gibt dir einen Einblick in die analoge Detailtypographie und wirft einen Blick auf die Herkunft unseres typografischen Systems.

Mit manuellen Übungen in der hausinternen Bleisatzwerkstatt und kurzen Theorie-Inputs lernst du den Ursprung unserer typografischen Gestaltungslehre

Projekt

# Instant Grafik

## Roman Häfliger

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Während einer Woche lernst du dich durch verschiedene Kurzprojekte mit kurzfristigen Grafikaufträgen auseinanderzusetzen.

Dabei steht der Entwurfsprozess und die Entscheidungsfindung im Mittelpunkt. Ein Manuskript erfassen, Skizzen erstellen, Arbeitsstrategien entwickeln, um Entwürfe in kurzer Zeit präsentationsreif umzusetzen.

Projekt

# Corporate Design

## Philipp Aebischer

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

Wir suchen die «DNA», die Identität eines Unternehmens. Über die Gestaltungswelt kommunizieren Unternehmen ganz unterschiedliche Haltungen und Wertvorstellungen.

Es ist eine spannende Herausforderung, für ein Unternehmen ein Corporate Design zu entwickeln, das deren gewünschte Ausrichtung unterstützt. Je nach Bedürfnis und Zielvorstellung des Kunden/der Kundin können zusätzliche passende Werbemaßnahmen umgesetzt werden.

Für einen fiktiven Kunden, eine fiktive Kundin entwirfst und gestaltest du ein Logo. Du entwickelst daraus weitere passende Gestaltungselemente und definierst die Anwendungen auf einer mehrteiligen Briefschaft. Die Gestaltungselemente sind Bestandteile eines Corporate Designs, das du erarbeitest. Dazu gehören Schrift-, Farb-, Form- und Bildkonzepte.

Projekt

# Webdesign, digitale Medien

## Boris Périsset

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

Wie funktioniert eigentlich eine Webseite genau?

Du erhältst Einblick in die theoretischen Hintergründe des Web sowie des Webdesigns. Und du erfährst, was es braucht, um eine Website zu gestalten: Von der Architektur einer Webseite über die Gestaltungsaufbereitung bis zum Umgang mit responsivem Design. Du lernst verschiedene Arbeitswerkzeuge kennen und entwickelst damit eine funktionierende Webseitenstruktur mit zeitgemäßem Design. Ziel ist es, dein Wissen zu vertiefen und mit ausgewählten Methoden und Tools selbstständig eine Webseite zu gestalten und umzusetzen.

Projekt

# Typografie im Raum

## Sebastian Cremers

Klasse: 3. Ausbildungsjahr

Im Fokus dieses Projekts steht der vielseitige Einsatz von Typografie im Raum.

Anhand einer Fotoserie beschäftigst du dich in einem ersten Schritt mit den Möglichkeiten von

Typografie im Raum. In einem zweiten Schritt wirst du zum Kameramann, zur Kamerafrau: Du entwickelst mit Video oder Stop-Motion eine Animation von Typografie im Raum. Durch verschiedene Experimente erfährst du die Wirkung unterschiedlicher Materialien, den Einsatz von Beleuchtung und die Bedeutung von Lesbarkeit in Raum und Zeit.

Projekt

# Verpackungen

## Heidi Würigler

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

Du entwirfst eine Verpackung und schaffst dabei ein stimmiges Zusammenspiel von Hülle und Inhalt: Was vermittelt uns eine Verpackung? Wie positioniert sich ein Produkt auf dem Markt?

Recherchieren, analysieren, brainstormen, konzipieren, gestalten, modifizieren, optimieren, reflektieren und realisieren: In diesem Projekt durchlaufen wir den gesamten Gestaltungsprozess. Die Wahl des Stanzrisses ist dabei genau so wichtig wie die Positionierung und Hierarchisierung der Texte und Gestaltungselemente.

Projekt

# Infografik

## Tom Menzi

## Jens-Peter Volk

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

Wie können Informationen über ein bestimmtes Thema mittels einer Kombination von Schrift, Bild und/oder Zeichnung übersichtlich und verständlich vermittelt werden? Was macht eine Infografik aus? Welche Wissensarten eignen sich dafür?

Wir sichten sowohl historische als auch aktuelle Infografiken und beschäftigen uns mit unterschiedlichen Formen der Erkenntnisvisualisierung. Wir besuchen die Infografikabteilung einer Tageszeitung, erfahren, wie dort gearbeitet wird und welche Produktionsbedingungen gelten. Mit selbstständig recherchierten Themen entwickelst und entwirfst du eine Infografikfamilie und präsentierst sie anschliessend.

Projekt

# Plakat

## Heidi Würigler

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

Wie kann ich eine plakative Wirkung erzielen? Der Antwort darauf näherst du dich im Rahmen dieses Projekts. Ziel ist es, zu unterschiedlichen Inhalten innovative Plakatideen zu erarbeiten.

Die vorgegebenen Themen sind bewusst breit gesteckt, was dir ermöglicht, visuelle Schwerpunkte zu setzen – sei es mit Typografie, Fotografie, Illustration oder deren Kombination. Die Anzahl der verfügbaren Farben ist definiert. Das Projekt bietet dir die Chance, dein gestalterisches Repertoire zu nutzen und dieses zielführend weiterzuentwickeln.

Projekt

# Print und Screen, ÜK 2

## Roman Häfliger

### Nina Ruppen

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

Der Hauptfokus des zweiten Überbetrieblichen Projekts liegt auf der Realisation im Print und Screen. Du entwirfst und erarbeitest eine druckfertige Vorlage und begleitest den Druckprozess in der Druckerei. Den gleichen Prozess erarbeitest du mit Adobe XD im digitalen Raum. Begleitet wird dieses Projekt von Theorieinputs und Besuchen in Druckereien und Grafikbüros.

Projekt

# Editorial Design

## Sebastian Cremers

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

Du machst dich mit unterschiedlichen Einsatzgebieten des Layouts und des Editorial Designs vertraut.

Anhand von Beispielen lernst du den gesamten Produktionsablauf kennen sowie die vielen Kompetenzen, die es braucht, um ein Buchprojekt zu realisieren. Du lernst den Aufbau unterschiedlicher Bücher kennen, sowie die Bedeutung der Doppelseite und der inhaltlichen Dramaturgie der Seitenabfolge. Du experimentierst mit Seitenspiegeln, Randspalten und Weissraum und entwickelst dabei ein eigenes Gestaltungsraster. Du übst dich im Definieren von Texthierarchien mittels Stilvorlagen, sowie in den Grundlagen der Mikro- und Makrotypografie und entwickelst dabei ein eigenständiges Layout bis zur Druckabgabe.

Projekt

# Zeichnen im Raum

## Roger Conscience

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

Mit welchen Mitteln lässt sich auf einer zweidimensionalen Fläche eine räumliche Wirkung erzeugen?

Du erfindest und zeichnest dreidimensionale Figuren und Formen. Du erforschst ihre Wirkung, in dem du verschiedene Blickwinkel und Größenverhältnisse ausprobierst sowie unterschiedliche Möglichkeiten der perspektivischen Darstellung übst. Die Erkenntnisse aus dem Projekt kannst du in deine gestalterische Arbeit einfließen lassen.

Projekt

# Zwischenprüfung

## Heidi Würigler

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

Du stehst in der Mitte deiner Ausbildung zum/zur Grafiker:in EFZ.

In den letzten zwei Jahren hast du dir bereits viel Fachwissen und Erfahrung aneignen können. Die praktische und theoretische Zwischenprüfung dient der Standortbestimmung vor dem Eintritt ins Praktikumsjahr.

Projekt

# Illustration

## Nadine Spengler

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

Ergründe das Verhältnis von Bild und Wort anhand eigenem zeichnerischem Erzählen zu einem vorgegebenen Text. Du kannst mit verschiedenen Illustrationsstilen experimentieren und lernst dabei Arbeiten von Illustrator:innen kennen.

Du entwickelst eine eigene Bildsprache und zeichnest auf dieser Grundlage Figuren und Bildwelten. Ausgehend von einem Text setzt du deine Figuren und Bildwelten dramaturgisch um. Es entsteht eine Bildabfolge oder eine Bildergeschichte. Den Text flechtest du als gestalterisch eigensinnigen Akzent ein. Mit deiner Arbeit untersuchst du die Wechselwirkung von Bild und Text.

Projekt

# Portfolio Praktikum

## Franziska Widmer

### Heidi Würigler

Klasse: 3. Ausbildungsjahr

Um dich für das Praktikum im In- und Ausland bewerben zu können, stellst du ein aufschlussreiches digitales oder analoges Portfolio mit deinen Arbeiten zusammen. Das Portfolio zeigt dein persönliches bisheriges Schaffen und gibt einen Einblick in deine gestalterischen Interessen. Zu Beginn des Projekts analysieren wir verschiedene Portfolios und besprechen den nachfolgenden Bewerbungsprozess.

Projekt

# Corporate Design Programm

## Tom Menzi

Klasse: 3. Ausbildungsjahr

Du entwickelst ein kleines Corporate Design Programm, das in seiner Gesamtheit eine:n Kunden:in visuell merkbar identifiziert.

Du interpretierst Briefings und leitest wichtige Ziele davon ab. Im Entwurfsprozess lotest du medienspezifische Eigenschaften digitaler wie analoger Formate aus und lernst den Einzelfall hinsichtlich des Ganzen zu variieren. Abschliessend fasst du deine Gestaltungsregeln in einem Styleguide zusammen und machst sie für andere zugänglich.

Projekt

# Bewegtes Plakat

## Sebastian Cremers

### Josh Schaub

Klasse: 3. Ausbildungsjahr

Du machst dich mit den Grundlagen der Animation vertraut und lernst die wichtigsten Tricks und Kniffe des Programms Adobe After Effects kennen.

Anschliessend hast du Gelegenheit, deine Fähigkeiten bei der Erstellung deiner ersten Plakatanimation unter Beweis zu stellen. Du gestaltest eigene,

freie und experimentelle Plakate, die du im nächsten Schritt zu einer Animation verarbeiten wirst.

Projekt

## Praktikum extern

Klasse: 3. Ausbildungsjahr

Dein sechsmonatiges Praktikum führt dich in ein Grafikstudio oder eine Werbeagentur im In- oder Ausland. Dein Wissen und deine Fähigkeiten kannst du nun in der Praxis anwenden und überprüfen. Dabei sammelst du viele neue Erfahrungen.

Nach deiner Rückkehr stellst du deinen Kolleg:innen des dritten Ausbildungsjahrs in einer kurzen Präsentation deinen Praktikumsbetrieb und einzelne Arbeiten vor. Im Austausch mit dir gewinnen deine Kolleg:innen Einblicke in den Berufsalltag und haben dabei die Möglichkeit, Praktikumsbetriebe kennenzulernen.

Projekt

## Typografie Jörg Schwertfeger

Klasse: 4. Ausbildungsjahr

Das typografische Regelwerk wird mittels verschiedenen Anwendungen vertieft.

Anhand verschiedener Texthierarchien übst du das Anwenden auf dem Satzspiegel, praktizierst Flatter- und Blocksatz und schulst dein Auge für sorgfältige Mikrotypografie.

Projekt

## Recht in der Gestaltung Noa Bacchetta

Klasse: 4. Ausbildungsjahr

Dieser Workshop sensibilisiert dich für rechtliche Probleme in deinem künftigen Wirkungsfeld.

Wir beantworten gängige Fragen des Persönlichkeits-, Kennzeichen-, Urheber- und Wettbewerbsrechts und bestätigen die Antworten durch reale Beispiele aus der Gestaltung und der Werbung. Besonderes Augenmerk legen wir auf das Konfliktmanagement, die Anleitung zum Gebrauch von Entscheidungssammlungen und Schutzregistern sowie auf die Ressourcen von Behörden und Branchenverbänden.

Projekt

## Testlauf: Die vertiefende praktische Arbeit des Qualifikations- verfahrens Philipp Aebischer

Klasse: 4. Ausbildungsjahr

Ein:e Grafiker:in sollte zum Schluss der Ausbildung Gelerntes auch anwenden können. Geprüft werden im

Qualifikationsverfahren (QV) deshalb die Leistungsziele der übergeordneten Bereiche: Analyse, Planung, Idee, Konzept, Entwurf und Detailgestaltung.

Um Sicherheit für die vertiefende praktische Arbeit (VPA) zu erlangen, erarbeitest du, unter möglichst identischen Rahmenbedingungen und über vier Etappen, ein medienübergreifendes Gestaltungsprojekt.

Du analysierst ein vorgegebenes Thema und hältst deine persönliche Schlussfolgerung betreffend Positionierung, Kommunikationsziele, gestalterische Strategie und Massnahmenideen des ausgewählten Themenbereichs in einer mehrseitigen Dokumentation fest. Diese ist die Basis für die nächste Etappe: Das Gestaltungskonzept. Aufgrund der erarbeiteten inhaltlichen und konzeptionellen Schlussfolgerung wird ein Gestaltungskonzept entwickelt. Daraus wird in einer nächsten Etappe eine Umsetzung mit verschiedenen Gestaltungsmedien erarbeitet, die abschliessend präsentiert und besprochen wird.

Die Kombination einer systematischen und einer experimentierfreudigen Vorgehensweise sowie einem gestalterischen Qualitätsanspruch an die Ausarbeitung ist innerhalb der zeitlichen Vorgaben eine Herausforderung. Einen Entstehungsprozess über alle Etappen mit gestalterischen Variationen und dem Einblick in die Entscheidungskriterien aufzuzeigen, dient der Argumentation einer stringenten Umsetzung und ist von zentraler Bedeutung für die VPA am QV.

Projekt

## Abschlussarbeit Corinne Oesch Franziska Widmer Heidi Würigler

Klasse: 4. Ausbildungsjahr

Anhand eines vorgegebenen Begriffes wählst du ein Thema für deine Abschlussarbeit aus.

In einer ersten Phase recherchierst du zum gewählten Thema im Bereich Text und Bild. Du analysierst bestehende oder ähnliche Produkte oder Medien auf dem Markt, suchst und interviewst mögliche Projektpartner:innen und positionierst dein eigenes Produkt anhand der gewählten Zielgruppe. Du fotografierst, forschst, suchst neue Gestaltungswelten und entwickelst daraus ein eigenständiges Gestaltungskonzept für das gewählte Produkt. Dieses setzt du mit geeigneten Mitteln überzeugend um. Ob du eine eigene Schrift zeichnest, eine Publikation gestaltest, ein Corporate Design entwickelst oder eine Plakatserie in Bewegung bringst, deine Arbeit präsentierst du am Schluss der Ausbildung in einer Ausstellung.

Projekt

## Repetition Berufskennntnisse Alle Dozierende

Klasse: 4. Ausbildungsjahr

Für das bevorstehende Qualifikationsverfahren werden prüfungsrelevante Themen nochmals vertieft.

Zur Vorbereitung repetieren wir relevante Inhalte aus den Gebieten Typografie, Webdesign, Druck- und Bindetechnik, Farbe, Zeichnen, Fotografie, Markt und Kommunikation und Kunstgeschichte. Damit kannst du sowohl dein theoretisches als auch

dein praktisches Wissen prüfen. Im Selbsttest löst du ausserdem eine Berufskundeprüfung, die anschliessend besprochen wird.

Projekt

## Kunst- & Kulturgeschichte

### Irene Chabr

Anmerkung: Unterricht durchgehend über die vier Ausbildungsjahre

Klasse: 1.–4. Ausbildungsjahr

Meilensteine der Kultur-, Kunst- und Designgeschichte ab dem 19. Jahrhundert stehen im Zentrum dieses Projekts. Du erkennst Trends und Tendenzen in Kultur und Gesellschaft und du stellst deine Arbeit in kulturelle und gesellschaftliche Zusammenhänge.

Dabei entwickelst du ein Bewusstsein für die Wirkung gestalterischer Tätigkeiten. Davon kannst du zeittypische Merkmale in der visuellen Kommunikation ableiten und du bist in der Lage, deine Arbeit unter Berücksichtigung dieser Aspekte kritisch zu bewerten.

Allgemeinbildender Unterricht (ABU)

## Lernbereiche Sprache, Kommunikation und Gesellschaft

### Karin Baumann Volker Fürst

Anmerkung: Unterricht durchgehend über die vier Ausbildungsjahre

Klasse: 1.–4. Ausbildungsjahr

Im Mittelpunkt der Bildungsziele des allgemeinbildenden Unterrichts stehen Sprachkompetenzen, wie sie im persönlichen, beruflichen und gesellschaftlichen Kontext erforderlich sind.

Diese Sprachkompetenzen basieren auf den neu entwickelten Grundlagen des *Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen für Sprachen* (GER). Hinsichtlich der verschiedenen Berufe und Grundbildungen sind Schwerpunkte möglich. Der Lernbereich *Gesellschaft* umfasst acht Aspekte: Ethik, Identität und Sozialisation, Kultur, Ökologie, Politik, Recht, Technologie und Wirtschaft. Die persönliche, berufliche und gesellschaftliche Realität in den Themen des Schullehrplans werden unter diesen Aspekten betrachtet. Bei der Behandlung eines Themas ergänzen sich die verschiedenen Aspekte und erlauben einen interdisziplinären Zugang aus verschiedenen Blickwinkeln. Zusätzliche Perspektiven wie Geschichte, Gender und Nachhaltigkeit erweitern diesen Zugang.

BMS

## Berufsmaturitätsschule (BMS)

Klasse: 1.–4. Ausbildungsjahr

Du hast die Möglichkeit, während deiner Ausbildung die Berufsmaturitätsschule Zürich (Ausrichtung Gestaltung und Kunst) zu besuchen.

Der externe Unterricht an der BMS findet parallel zum allgemeinbildenden Unterricht der Fachklasse Grafik statt. Mit dem EFZ-Abschluss kann ein Studium an einer Höheren Fachschule, mit der Berufsmatur ein Studium an einer Fachhochschule aufgenommen werden.

Sport

## Sport

### Silvana Lemm Nadine Mäder

Anmerkung: Unterricht durchgehend über die vier Ausbildungsjahre

Klasse: 1.–4. Ausbildungsjahr

Steigere dein Körperbewusstsein, erhöhe deine Fitness und stärke deine Gesundheit!

Das Sportprogramm ist abwechslungsreich und beinhaltet nicht nur Yoga und Pilates. Im Unterricht lernen wir verschiedene Entspannungsübungen kennen und widmen uns wichtigen Fakten über die Gesundheit. Bei schönem Wetter bewegen wir uns im Freien und widmen uns neuen Sportarten.

Überbetriebliche Kurse

## ÜK 1, ÜK 2, ÜK 3

### Philipp Aebischer Sebastian Cremers Roman Häfliger André Vladimir Heiz Tom Menzi Nina Ruppen Jens-Peter Volk Heidi Würigler

Anmerkung: Unterricht über verschiedene Projekte verteilt

Klasse: 1.–3. Ausbildungsjahr

Die drei überbetrieblichen Kurse sind teilweise bereits bestehenden Projekten angegliedert oder ergänzen diese mittels praxisbezogenen Auseinandersetzungen zu bestimmten Themenkreisen und werden mit einem Test abgeschlossen.

Die Basis für diese obligatorischen Kurse bilden rechtliche Grundlagen und die verbindlich definierten Leistungsziele gemäss Bildungsplan.

- ÜK1 Computer: Adobe InDesign, Illustrator, Photoshop
- ÜK2 Produktionstechniken, Print und Screen
- ÜK3 Idee und Konzept: Kreativitätstechniken

# **Qualifikations- verfahren (QV), Vertiefende praktische Arbeit (VPA), Portfolio, Berufskenntnisse, ABU Externe Prüfungs- kommission**

Klasse: 4. Ausbildungsjahr

Mit dem externen, kantonalen Qualifikationsverfahren (QV) wird festgestellt, ob die im Bildungsplan festgelegten Kompetenzen erreicht sind. Das Qualifikationsverfahren Grafik umfasst die Bereiche Praktische Arbeit, Portfolio, Berufskenntnisse sowie eine Vertiefungsarbeit (VA) und die Schlussprüfung im allgemeinbildenden Unterricht (ABU).

Geprüft werden im Qualifikationsverfahren die Leistungsziele: Analyse, Planung, Idee, Konzept, Entwurf und Detailgestaltung. Um Sicherheit für die vertiefende praktische Arbeit (VPA) zu erlangen, erarbeitest du in vier Etappen ein medienübergreifendes Gestaltungsprojekt. Du analysierst ein vorgegebenes Thema und ziehst deine Schlussfolgerungen betreffend Positionierung, Kommunikationsziele, gestalterischer Strategie und Massnahmenideen des ausgewählten Themenbereichs. Du hältst sie in einer mehrseitigen Dokumentation fest. Sie ist die Basis für die nächste Etappe: Das Gestaltungskonzept. Abgeleitet von den inhaltlichen und konzeptionellen Schlussfolgerungen, die du erarbeitet hast, entwickelst du ein Gestaltungskonzept. Daraus erarbeitest du in einer weiteren Etappe eine Umsetzung mit verschiedenen Gestaltungsmedien, die du abschliessend einem Expertengremium präsentierst und in einem Fachgespräch erläuterst.

Die Kombination einer systematischen mit einer experimentierfreudigen Vorgehensweise ist innerhalb der zeitlichen Vorgabe eine Herausforderung. Den Entstehungsprozess über alle Etappen mit gestalterischen Variationen und dem Einblick in die Entscheidungskriterien aufzuzeigen, dient der Argumentation einer stringenten Umsetzung und ist von zentraler Bedeutung für die vertiefende praktische Arbeit (VPA) im Qualifikationsverfahren.



Diese Seite oben: *sex appeal*, Lina Gosteli, 2021 Diese Seite unten: Aus dem Fach *Font Werkstatt* der Fachklasse Grafik im 1. Lehrjahr, Clementine Krauss, 2021  
Rückseite oben: *Photograph*, Grace Ongarello, 2021 Rückseite unten: Arbeit im Projekt *Fotografie* in der Fachklasse Grafik, Vanessa Schmutz, 2021







## Rektorat

Christoph Lang, Rektor  
Seraina Bühler, Rektoratsmitarbeit  
und Qualitätsmanagement  
rektorat@ffzh.ch

## Stabsstellen

Bruno Hass, Lehre, Stellvertreter  
des Rektors  
bruno.hass@ffzh.ch  
Iris Delruby Ruprecht,  
Kommunikation  
iris.ruprecht@ffzh.ch  
Manuela Schlumpf, Fundraising  
fundraising@ffzh.ch

## Jugendkurse

Jasmin Colombo, Leiterin  
jugendkurse@ffzh.ch

## Vorkurs/Propädeutikum

N. N., Leiter:in  
Chiara Zarotti, Assistentin  
vorkurs@ffzh.ch

## Vorkurs berufsbegleitend/ Weiterbildung

Efa Mühlethaler, Leiterin  
Izidora I Lethe, Assistentin  
weiterbildung@ffzh.ch

## Fachklasse Fotografie EFZ/BM

Marc Latzel, Leiter  
Judith Stadler, Berufsbildnerin  
Isabel Rotzler, Assistentin  
fachklasse\_fotografie@ffzh.ch

## Fachklasse Grafik EFZ/BM

Franziska Widmer, Leiterin  
Jens-Peter Volk, Berufsbildner  
Roman Häfliger, Assistent  
fachklasse\_grafik@ffzh.ch

## Studiengang Film

Daniel Hertli, Co-Leiter  
Urs Lindauer, Co-Leiter  
film@ffzh.ch

## Studiengang Fotografie HF

Sarah Keller, Leiterin  
Ana Hofmann, Assistentin  
fotografie@ffzh.ch

## Studiengang Kunst HF

Daniel Hauser, Leiter  
Gökçe Ergör, Assistentin  
kunst@ffzh.ch

## Studiengang Modedesign HF

Nicole Schmidt, Co-Leiterin  
Heiner Wiedemann, Co-Leiter  
modedesign@ffzh.ch

## Studiengang Visuelle Gestaltung

Ilia Vasella, Leiterin  
Salome Grand, Assistentin  
visuelle\_gestaltung@ffzh.ch

## Weiterbildung Modedesign für Bekleidungsgestalter:innen EFZ

Nicole Schmidt, Co-Leiterin  
Heiner Wiedemann, Co-Leiter  
modedesign@ffzh.ch

## Sekretariat

Tanja Kalt  
Maria Manzolini  
Manuel Martmer  
Marianna Marty  
info@ffzh.ch

## Buchhaltung

Judith Stalder, Leitung  
Petra Valenghi, Assistentin  
buchhaltung@ffzh.ch

## Kommunikation

Iris Delruby Ruprecht, Leiterin  
Laszlo Schneider, Mitarbeit  
Lukas Helfer, Bild & Social Media  
Anamaria Novak, Praktikantin  
kommunikation@ffzh.ch

## Technik

Kurt Stegmann, Leiter  
Simon Heusser, Ausleihe  
technik@ffzh.ch

## IT

Thomas Hanhart

## F+F Stiftungsrat

Rolf Staub,  
Stiftungsratspräsident, Jurist  
Giovanni Borrelli,  
Stiftungsratsvizepräsident, Treuhänder  
Susanne Spreiter,  
Vertreterin der Stadt Zürich  
Irene Müller,  
Vertreterin der Dozierenden  
Zuzana Ponicanova, Modedesignerin  
Suzann-Viola Renninger, Philosophin  
N. N., Vertreter:in der Studierenden  
stiftungsrat@ffzh.ch

Die F+F Schule für Kunst und Design  
ist als einzige unabhängige Institution  
Mitglied von *swiss design schools*,  
der Direktorenkonferenz der Schulen  
für Gestaltung Schweiz. Sie ist auch  
Mitglied der *Konferenz der Höheren  
Fachschulen HF* der Schweiz und der  
*Konferenz Bildschulen Schweiz*.  
Sie verfügt über das *eduQua*-Zertifikat  
und nimmt am internationalen  
Austauschprogramm *Movetia*.

Die Schule und ihre Dozierenden sind  
dank Mitgliedschaften in gestalteri-  
schen Berufsverbänden und Organi-  
sationen der Arbeitswelt in der Kunst-  
und Designszene bestens vernetzt.

## Impressum

### Herausgeberin

F+F Schule für Kunst und Design

### Redaktionsleitung

Iris Delruby Ruprecht

### Lektorat

Anamaria Novak, Laszlo Schneider

### Mitarbeit Text

Sabine Hagmann, Daniel Hauser,  
Daniel Hertli, Christoph Lang,  
Marc Latzel, Sarah Keller,  
Urs Lindauer, Nicole Schmidt,  
Ilia Vasella, Markus Weiss,  
Franziska Widmer und Dozierende

### Satz & Gestaltung

Büro 146,  
Valentin Hindermann,  
Madeleine Stahel,  
Maike Hamacher  
mit Christa Lanz  
und Sophie Meret Müller  
buero146.ch

### Fotoreportage

Véronique Hoegger  
ver.ch

### Fotodokumentation Ausstellungen

Claudia Breitschmid  
claudiabreitschmid.com

### Bilder

Dozierende, Studierende gemäss  
Bildlegenden  
Coverbilder und Bilder ohne  
Bildlegende: F+F Reportagefotografie  
von Véronique Hoegger

### Bildredaktion

Büro 146, Lukas Helfer, Véronique  
Hoegger, Iris Delruby Ruprecht

### Bildbearbeitung

Küenzi + Partner Mediacheck  
mediacheck.ch

### Druck

J. E. Wolfensberger AG  
wolfensberger-ag.ch

### Papier

Fischer Papier AG  
fischerpapier.ch  
Estrella matt pigmentiert,  
ISO-Weisse 82, 100% Altpapier, 57g/m<sup>2</sup>

### Buchbinderei

Steinegger AG  
steineggerag.ch

### Auflage

4 500 Exemplare

### Copyright

F+F und Autoren  
April 2022

KONFERENZ  
**BILDSCHULEN**  
SCHWEIZ

**EDUQUA**

swiss  
design  
schools

les écoles supérieures  
le scuole specializzate  
die höheren fachschulen

**movetia**  
Austausch und Mobilität  
Erkundung und Entdecken  
Spenden und Sponsoring  
Entwicklungsprojekte



