

F+F
Schule für Kunst
und Design
Fachklasse
Grafik EFZ/BM
Jahresprogramm
2024/25



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

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

Telefonzeiten Sekretariat
Montag bis Freitag
9.00–12.00 und 14.00–17.00 Uhr

Infoabende
Di. 16. April 2024
Mi. 22. Mai 2024
Do. 20. Juni 2024
Mo. 2. September 2024
Mi. 2. Oktober 2024
Di. 5. November 2024
Mo. 20. Januar 2025
Di. 25. Februar 2025
Mi. 9. April 2025
Do. 8. Mai 2025
Do. 12. Juni 2025
jeweils um 18.30 Uhr

Open House
Mi. 27. November 2024
Mi. 19. März 2025
jeweils 13.00–19.00Uhr

Infomaterial & Anmeldung
ffzh.ch/infomaterial

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 2024/25

Vorkurs/Propädeutikum

Schuljahr 2024/25

19. August 2024–15. Mai 2025 (Unterricht)

26. Mai–20. Juni 2025 (freiwillige selbständige Projektarbeit)

Ferien & Feiertage

Knaben- und Mädchenschiesen:

9. September 2024

Herbstferien: 7.–18. Oktober 2024

Weihnachtsferien: 23. Dezember

2024–3. Januar 2025

Sportferien: 10.–21. Februar 2025

Ostern: 18.–21. April 2025

Sechseläuten: 28. April 2025

Abschlussausstellung

Vernissage: Mittwoch, 7. Mai 2025

Abschlussausstellung: 8.–14. Mai 2025

Ausstellungsabbau: 15. Mai 2025

Schuljahr 2025/26

18. August 2025–14. Mai 2026 (Unterricht)

25. Mai–19. Juni 2026 (freiwillige selbständige Projektarbeit)

Fachklasse Fotografie EFZ/BM

Ausbildungsjahr 2024/25

19. August 2024–11. Juli 2025

Ferien & Feiertage

Knaben- und Mädchenschiesen:

9. September 2024

Herbstferien: 7.–18. Oktober 2024

Weihnachtsferien: 23. Dezember

2024–3. Januar 2025

Sportferien BMS: 10.–21. Februar 2025

Sportferien: 10.–21. Februar 2025

Frühlingsferien: 17. April–2. Mai 2025

Auffahrt: 29.–30. Mai 2025

Pfingstmontag: 9. Juni 2025

Sommerferien: 14. Juli–15. August 2025

Praktikum

5./6. Semester

19. August 2024–11. Juli 2025

Abschlussausstellung

Vernissage: Mittwoch, 2. Juli 2025

Ausstellung: 3.–6. Juli 2025

Ausbildungsjahr 2025/26

18. August 2025–10. Juli 2026

Fachklasse Grafik EFZ/BM

Ausbildungsjahr 2024/25

19. August 2024–11. Juli 2025

Ferien & Feiertage

Knaben- und Mädchenschiesen:

9. September 2024

Herbstferien: 7.–18. Oktober 2024

Weihnachtsferien: 23. Dezember

2024–3. Januar 2025

Sportferien BMS: 10.–21. Februar 2025

Sportferien: 10.–21. Februar 2025

Frühlingsferien: 17. April–2. Mai 2025

Auffahrt: 29.–30. Mai 2025

Pfingstmontag: 9. Juni 2025

Sommerferien: 14. Juli–15. August 2025

Praktikum

6. Semester

6. Januar–11. Juli 2025

Abschlussausstellung

Vernissage: Mittwoch, 2. Juli 2025

Ausstellung: 3.–6. Juli 2025

Ausbildungsjahr 2025/26

18. August 2025–10. Juli 2026

Studiengänge HF:

Film, Fotografie, Kunst, Modedesign,
Visuelle Gestaltung

Ausbildungsjahr 2024/25

1. August 2024–31. Juli 2025

Herbstsemester 2024

26. August–20. Dezember 2024

Frühlingssemester 2025

27. Januar–13. Juni 2025

Diplomausstellung

Vernissage: Mittwoch, 28. Mai 2025

Ausstellung: 29. Mai–9. Juni 2025

Fashion Show

Freitag, 6. Juni 2025

Ausbildungsjahr 2025/26

1. August 2025–31. Juli 2026

Herbstsemesterstart 2025

25. August 2025

Gestalterische Weiterbildungskurse und Vorkurs berufsbegleitend

Schuljahr 2024/25

19. August 2024–25. Juli 2025

1. Quartal 2024/25 (Q1)

19. August–3. November 2024

Anmelden bis: 22. Juli 2024

Projektwochenende

25.–27. Oktober 2024 (nur VKB)

2. Quartal 2024/25 (Q2)

4. November 2024–2. Februar 2025

Anmelden bis: 7. Oktober 2024

3. Quartal 2024/25 (Q3)

3. Februar–20. April 2025

Anmelden bis: 6. Januar 2025

Winterateliers 2025

17.–21. Februar 2025

Anmelden bis: 20. Januar 2025

4. Quartal 2024/25 (Q4)

21. April–6. Juli 2025

Anmelden bis: 24. März 2025

Sommerateliers 2025

14.–18. Juli 2025

21.–25. Juli 2025

Anmelden bis: 16. Juni 2025

Öffentliche Abschlusspräsentation 2025

Vorkurs berufsbegleitend

Mittwoch, 18. Juni 2025

Ferien & Feiertage

Weihnachtsferien: 23. Dezember

2024–3. Januar 2025

Ostern: 18.–21. April 2025

Auffahrt: 29.–30. Mai 2025

Pfingstmontag: 9. Juni 2025

Sommerferien: 28. Juli–15. August 2025

Schuljahr 2025/26

18. August 2025–26. Juli 2026

Infoveranstaltungen

Di. 16. April 2024

Mi. 22. Mai 2024

Do. 20. Juni 2024

Mo. 2. September 2024

Mi. 2. Oktober 2024

Di. 5. November 2024

Mo. 20. Januar 2025

Di. 25. Februar 2025

Mi. 9. April 2025

Do. 8. Mai 2025

Do. 12. Juni 2025

jeweils um 18.30 Uhr

Open House

Mi. 27. November 2024

Mi. 19. März 2025

jeweils 13.00–19.00Uhr

Jugendkursangebot 2024/25

Ferienkurse

5 × 6 Lektionen, Mo.–Fr. 10.00–16.00 Uhr

Sommer 2024

12.–16. August 2024

Anmelden bis: 15. Juli 2024

– Eine Bildergeschichte zeichnen
und drucken

– Keramikwerkstatt – Grundlagen
und Materialexperimente

– Schnupperwoche Gestaltung

Herbst 2024

7.–11. Oktober 2024

Anmelden bis: 9. September 2024

– Form, Farbe, Drucktechnik

– Fotografieren – von analog zu
digital

– Grafik entdecken

Sportferien 2025

10.–14. Februar 2025

Anmelden bis: 13. Januar 2025

– Grafik Plus

– Portfolio – wie geht das?

– Schnupperwoche Gestaltung

Ferienkurse Frühling 2025

22.–26. April 2025

Anmelden bis: 17. März 2025

– Animationslabor

– Entwerfen und Nähen

– Grafiklabor

Monatskurs

4 × 3 Lektionen, Mi. 17.00–19.30 Uhr

1 × 6 Lektionen, Sa. 10.00–16.00 Uhr

– Was zeichnen?

Herbst 2024

4./11./18./25./28. September 2024

Anmelden bis: 5. August 2024

Winter 2025

8./15./22./29. Januar, 1. Februar 2025

Anmelden bis: 16. Dezember 2024

Frühling 2025

12./19./26. März 2./5. April 2025

Anmelden bis: 10. Februar 2025

Sommer 2025

21./28. Mai, 4./11./14. Juni 2025

Anmelden bis: 21. April 2025

F+F Schule für Kunst und Design

Die offene Kunst- und Gestaltungsschule

Die F+F ist die einzige nicht staatliche Kunst- und Gestaltungsschule der Schweiz und als Stiftung organisiert. Überschaubare Klassen- und Gruppengrößen sowie 200 Dozierende aus der Praxis ermöglichen eine persönliche und berufsorientierte Aus- und Weiterbildung, die staatlich anerkannt und stipendienberechtigt ist.

Die F+F ist seit über 50 Jahren die progressive Kunst- und Gestaltungsschule in der Stadt Zürich. Sie ist 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 im Quartier und in der Zürcher Kulturlandschaft. 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 Vorkurs/Propädeutikum ist die bewährte Basis für eine gestalterische Ausbildung, ob als Berufslehre in einer der beiden EFZ Fachklassen Grafik oder Fotografie – optional kann hier sogar gleichzeitig die Berufsmatur absolviert werden – oder in einem der fünf HF-Studiengänge in den Branchen Film, Fotografie, Kunst, Modedesign und Visuelle Gestaltung. Im Gegensatz zu den Fachhochschulen braucht es für eine Ausbildung an der F+F keine Matura.

Die Jugendkurse bieten 11- bis 16-Jährigen den Rahmen, erste gestalterische Schritte zu machen und Gestaltung und Kunst praxisnah anzuwenden.

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

F+F Kantine, Werkstätten und Mieträume für die Schule und das Quartier

Druckwerkstatt Zitropress

Im Hauptgebäude betreibt der Verein *Zitropress* zusammen mit der F+F eine offene Druckwerkstatt. Es stehen zwei grosse Siebdrucktische mit Belichtungs- und Auswaschanlage, diverse Klammern und Tische für Textildruck, Andruck-, Abzieh- und Tiefdruckpressen und eine Hektografie-Walze bereit. Nach einer Einführung kann die Werkstatt selbstständig genutzt werden. Weitere Informationen: zitropress.ch

Fotolabor

Im analogen Fotolabor können folgende Einrichtungen genutzt werden: Schwarz-Weiss-Negativ- und Positiv-Labor, verschiedene Vergrößerungsstationen für Aufnahmen vom Kleinbild bis zum 4 x 5-Inch-Format sowie ein Positiv-Farblabor mit Entwicklungsmaschine. Das Fotolabor ist jeden Montagabend als «jour fixe» geöffnet. Das Team des Labors steht Nutzer:innen beratend und unterstützend zur Seite. Weitere Informationen: ffzh.ch/Werkstatt.

Fotomaterialverleih Nomad

In der Garage hinter der F+F ist der Fotomaterialverleih *Nomad* des Fotografen Dirk Seidler eingemietet. Zwischen *Nomad* und der F+F besteht eine enge Zusammenarbeit und Studierende können das Profi-Equipment von *Nomad* zu günstigsten Konditionen mieten. Weitere Informationen: nomad-rent.ch

Kantine

Seit vielen Jahren ist die F+F Kantine der Treffpunkt für Studierende, Dozierende, Anwohner:innen und Freund:innen der F+F. Valentin Annen und sein Team bieten täglich ein frisch zubereitetes, vegetarisches Menü zu einem fairen Preis an – auch zum Mitnehmen. Von 8.00–15.00 Uhr wird zudem Kaffee serviert. Im Sommer lädt der lauschige Garten unter den Platanen zur Erholung ein. Tagesaktuelle Informationen: ffzh.ch/Kantine

Raumvermietungen

Die F+F vermietet ihre Räume insbesondere an Wochenenden, in den Ferien und zu Randzeiten für private Anlässe, Workshops und kulturelle Initiativen. Anfragen bitte frühzeitig an: info@ffzh.ch

Das F+F-Bildungsangebot

Die F+F bietet staatlich anerkannte HF-Studiengänge in Film, Fotografie, Kunst, Visuelle Gestaltung und Modedesign sowie die beiden Fachklassen Fotografie und Grafik mit EFZ-Lehrabschluss und die Vorkurse (Vollzeit und berufsbegleitend) an. Das breite Kursangebot für Jugendliche und Erwachsene steht allen Interessierten 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 in eine Berufslehre, eine Fachklasse oder ein Studium an einer Höheren Fachschule oder Fachhochschule.

Vorkurs berufsbegleitend

Aus vorgegebenen Weiterbildungskursen 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 einer individuellen Position – wichtige Voraussetzungen, um ein gestalterisches Studium zu ergreifen.

Fachklassen Fotografie und Grafik EFZ/BM

Die staatlich anerkannten Fachklassen Fotografie und Grafik EFZ/BM kannst du als berufliche Grundausbildung nach Abschluss eines gestalterischen Vorkurses absolvieren. Die Fachklassen sind als vierjährige Vollzeitausbildung auf der Sekundarstufe II angesiedelt und bieten dir eine Alternative zum dualen System mit Lehrstelle und Berufsschule. Während der Ausbildung kannst du zusätzlich die gestalterische Berufsmaturitätsschule Zürich (BMS) besuchen. Du schliesst die Ausbildung mit dem Eidgenössischen Fähigkeitszeugnis (EFZ) bzw. auf Stufe BMS ab.

Studiengang Film HF (berufsbegleitend)

Das vierjährige Filmstudium ist das einzige Teilzeitstudium auf Stufe Höhere Fachschule in der Deutschschweiz. Während des achtsemestrigen Studiengangs erwirbst du das technische Knowhow für Regie, Kamera-, Licht- und Tontechnik. Du lernst die Regeln des Drehbuchschreibens und der Schauspielführung kennen, schneidest eigene Filme und entwickelst inspirierende Vermarktungskonzepte – kurzum: alles, was du brauchst, 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. Die Dozierenden fördern individuelles und projektbezogenes Arbeiten ebenso wie spannende Kooperationen. Damit tragen sie dazu bei, dass du dich selbstbewusst im Berufsfeld bewegen kannst und ein zeitgemässes Bildverständnis entwickelst. Die Stärke dieses Bildungsganges liegt in seiner Praxisnähe, durch die du dich fortlaufend beruflich vernetzen kannst.

Studiengang Kunst HF

Das dreijährige Vollzeitkunststudium auf Stufe Höhere Fachschule gibt es nur an der F+F. Das Vollzeitstudium 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 nützliche Netzwerke aufbaust. Im dreijährigen Vollzeitstudium hast du viele Freiheiten – sowohl in künstlerischer als auch in persönlicher Hinsicht. Die Studienzeit kannst du dir grösstenteils selbst einteilen – die F+F-Ateliers stehen dir rund um die Uhr zur Verfügung. Ein Praktikum oder Austausch an einer internationalen 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 Fashion-designer:in. In der praxisorientierten Ausbildung werden sowohl konzeptionelles Denken als auch kreatives Schaffen gefördert. Du bekommst ein Gespür für Trends und Stil Tendenzen, um daraus originelle, eigenständige Entwurfsarbeiten zu konzipieren. Die aktuellen 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. Du erwirbst alle Kompetenzen, um eigene grafische Lösungen zu entwickeln und lernst alle Schritte, die für die Erfüllung von grafischen Aufträgen nötig sind – von der Konzeption über die Planung und den Entwurf bis hin zur Realisation. Angewandt und anhand von konkreten 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

Von der Bekleidungsgestaltung zum Modedesign: Die F+F bietet eine einjährige berufsorientierte Weiterbildung für ausgebildete *Bekleidungsgestalter:innen EFZ* an. Diese wird in sechs aufeinanderfolgenden Modulen absolviert. Nach Abschluss kannst du direkt in das 3. Semester des F+F-Studiengangs Modedesign HF einsteigen.

Gestalterische 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. Sie eignen sich besonders für Berufstätige, da sie entweder am Abend oder als Tageskurse am Freitag oder Samstag stattfinden. Im Februar und im Juli werden jeweils einwöchige Winter- und Sommerateliers angeboten. Kunststreifen und externe Projektwochen runden das Weiterbildungsangebot ab. Ausgewählte Seminare und Projekte können in den HF-Studiengängen als Kurse besucht werden.

**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 für die Berufspraxis professionalisieren 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 und 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. Diese Vielseitigkeit setzt ein ausgeprägtes Interesse an Entwicklungen des kulturellen, sozialen, politischen, wirtschaftlichen und wissenschaftlichen Lebens voraus. Als Grafik Designer:in nimmst du aktiv an diesen Entwicklungen teil und bringst die nötige Offenheit für Neues mit.

Die abwechslungsreiche, vollschulische Ausbildung ist praxisnah gestaltet. Deine Dozierenden sind ausnahmslos im grafischen Bereich tätig und bringen umfangreiche praktische Erfahrungen mit. Die achtsemestrige Ausbildung dauert vier Jahre und schliesst mit dem Qualifikationsverfahren *Grafikerin/Grafiker EFZ* ab. Es besteht die Möglichkeit, parallel die gestalterische Berufsmaturitätsschule zu besuchen und die Ausbildung 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 schicken wir dir eine Bestätigung mit den Anforderungen zur Prüfung zu. Zusammen mit den Ergebnissen der Hausaufgabe, die wir vier Wochen vor der Prüfung versenden, bringst du ein Motivations-schreiben und aussagekräftige persönliche Arbeiten in Form einer Mappe zum Prüfungstag mit. An der Aufnahmeprüfung gilt es, konkrete gestalterische Aufgaben zu erarbeiten. Beurteilt werden die Experimentierfreude, Mut, die Fähigkeit, konzeptuell zu 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. 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, rechtliche Aspekte 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

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

Praktikum

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

Ausbildungsstufe

Schulisch organisierte Grundbildung auf Sekundarstufe II.

Abschluss

Die Ausbildung schliesst mit dem Qualifikationsverfahren für Grafiker:innen ab. Nach bestandenen Abschlussprüfungen 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 6500.– (= CHF 1625.– mtl.). Ausbildungsgebühr mit BMS: 12 Raten à CHF 6100.– (= CHF 1525.– mtl.). Im Schulgeld inbegriffen ist das Basismaterial für den Unterricht. Alle persönlichen Materialien, Fachliteratur, Datenträger, Exkursionen, usw. gehen zulasten der Lernenden (Kosten von ca. CHF 450.– pro Semester). Zu Beginn der Ausbildung schaffen die Lernenden ein MacBook der aktuellen Generation an und lizenzieren das Adobe-CC-Serviceangebot.

Berufliche Perspektiven

Grafiker:innen sind in Kommunikations- oder Werbeagenturen, Grafikstudios 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 2023/24

19. August 2024–11. Juli 2025

Praktikum

6. Semester
6. Januar–11. Juli 2025

Abschlussausstellung

Vernissage: Mittwoch, 2. Juli 2025
Ausstellung: 3.–6. Juli 2025

Ausbildungsjahr 2025/26

18. August 2025–10. Juli 2026

Kontakt, Angebot & Anmeldung

Franziska Widmer, Leitung
Jens-Peter Volk, Berufsbildner
Jan Reimann, Assistenz
fachklasse_grafik@ffzh.ch
ffzh.ch/fachklasse_grafik

Folge uns

@ff_fachklasse_grafik
facebook.com/fffachklassegrafik

Fachklasse Grafik EFZ/BM Ausbildungsangebot 2024/25

Dozierende:
Philipp Aebischer
Artemis Andreadakis
Noa Bacchetta
Gilles Bachmann
Karin Baumann
Catherine Burkhard
Irene Chabr
Sebastian Cremers
Nora Fata
Volker Fürst
Roman Häfliger
Dafi Kühne
Marc Latzel
Silvana Lemm
Tom Menzi
Nadine Ochsner
Corinne Oesch
Stephan Rappo
Jan Reimann
Yves Sablonier
Josh Schaub
Samira Schneuwly
Philipp Schubiger
Jörg Schwertfeger
Nadine Spengler
Jens-Peter Volk
Franziska Widmer
Heidi Würigler

Workshop

How to FG Jan Reimann Jens-Peter Volk Franziska Widmer

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Was ist eine Lerndokumentation? Wie kann ich mich und meine Arbeiten gut organisieren während der Ausbildung? Wie werden meine Arbeiten bewertet? Kann ich auch Siebdrucken?

Zu Ausbildungsbeginn tauchen viele Fragen auf. In diesem Workshop bekommst du einen ersten Überblick zum Aufbau und Ablauf der Ausbildung an der Fachklasse Grafik. Du lernst die verschiedenen Kommunikationswege der Schule kennen und verstehst, warum einzelne Handlungskompetenzen ein Feedback und eine Note erhalten.

Workshop

Arbeitsplatz Jens-Peter Volk

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Als angehende:r Grafiker:in ist der Computer dein wichtigstes Arbeitsinstrument.

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

Projekt

Form und Format Heidi Würigler

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Aus einfachen Formen und mit unterschiedlichen Techniken entwickelst du spannungsvolle Bilder in Schwarz und Weiss und lernst dabei die Grundkenntnisse von Adobe Illustrator kennen.

Du erarbeitest gestalterische Gegensätze im vorgegebenen Format, 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

Typowoche Sebastian Cremers

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Du lernst verschiedene Fähigkeiten im Bereich der visuellen Kommunikation zu entwickeln. Dazu experimentierst du anhand unterschiedlichster Aufgaben mit Schneiden, Kleben, Kopieren und Ausprobieren und generierst so verschiedene inhaltliche und visuelle Aussagen.

Der Fokus liegt beim gezielten Einsatz typografischer Gestaltungsregeln, damit du mit deiner gestalterischen Aussage spannende Ergebnisse erzielst. Die Vermittlung der Grundlagen zweidimensionaler Gestaltung durch zum Beispiel Gegensätze, Weissraum, Rhythmisierung und Wiederholung stellen einen weiteren Fokus in deiner praktischen Arbeit dar. Du wirst in der Lage sein, verschiedene Schrifttypen und -zeichen

zu vergleichen und dabei ihre Unterschiede zu beschreiben. Im theoretischen Teil des Programms erfolgt eine Einführung in die Schriftgeschichte, von Hieroglyphen und Keilschrift bis zu Schriften aus dem Jahr 500 v. Chr. Die Grundlagen der Typografie werden ebenfalls behandelt, einschliesslich Klassifikationen von Schriftarten sowie grundlegende typografischen Begriffe. Ein wichtiger Aspekt dieses Programms ist die Beschreibung typographischer Grundregeln unter Verwendung fachspezifischer Begriffe sowie das Herstellen von schriftgeschichtlichen Bezügen.

Projekt

Mikro Makro Typo

Philipp Aebischer Jörg Schwertfeger

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Entwickle präzise Layouts in InDesign, meistere Mikro- und Makrotypografie und optimiere Punktgrösse und Kerning für mehr Lesbarkeit. Präsentiere überzeugende Ergebnisse in individuellen Printprodukten.

Du gestaltest präzise Layouts für mehrseitige Texte mit individuellen Formateinstellungen und Seitenspezifikationen. Systematisch entwickelst und analysierst du Entwürfe, indem du Gestaltungsregeln, eigene Skizzen und alle Möglichkeiten von InDesign nutzt. Die Unterscheidung zwischen Mikro- und Makrotypografie steht im Fokus. Du entwickelst ein System für Textgliederung und beschreibst Texthierarchien und entwickelst ein Gefühl für eine je nach Anwendung passende Schrift und deren Bedeutung für die Lesbarkeit. In Bezug auf InDesign erstellst du Absatz-, Zeichen-, Objektformate, Musterseiten und verschiedene Grundlinienraster. Neben Satzeinstellungen beschäftigst dich mit ordentlich gesetzter Typografie im Mengensatz. Alle Erkenntnisse aus diesem Projekt präsentierst du in unterschiedlichen individuellen Produkten.

Projekt

Form und Farbe, Siebdruck

Catherine Burkhard Nora Fata

Yves Sablonier Heidi Würgler

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

In Theorie und Praxis erweiterst du dein Wissen zu Form und Farbe in Adobe Illustrator und erstellst dabei Druckvorlagen für die Realisierung einer vorgegebenen Aufgabe im Siebdruck.

Du lernst die Werkzeuge und Grundfunktionen des vektorbasierten Grafik- und Zeichenprogramms kennen und anwenden. Dabei erprobst du die vielfältigen Gestaltungsmöglichkeiten des Programms und lotest auch dessen Grenzen aus. Ein Schwerpunkt im Projekt bildet die analoge und digitale Auseinandersetzung mit Farbe und deren Wirkung, welche du mittels Mischübungen und Kompositionsübungen erforschst. Im zweiten Teil des Projekts nutzt du die Siebdruckwerkstatt der F+F, um die verschiedenen Möglichkeiten des Überdrucks sowie einzelner Farbkombinationen zu üben und konkret anzuwenden. Du lernst damit die technischen Eckdaten des Verfahrens kennen und erhältst Einblick in die Geschichte des Siebdrucks.

Projekt

Fotografie und Bild

Stephan Rappo

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Als Einstieg erhältst du eine Einführung in die Fotografie. So lernst du die technischen Gestaltungsmittel und die Grundlagen der Bildgestaltung kennen, kriegst einen Einblick in die Fotogeschichte, betrachtest verschiedene fotografische Positionen und Bildsprachen und experimentierst mit Photoshop.

Anschliessend realisierst du ein eigenes Projekt, indem du die zuvor vermittelten Inhalte anwendest. Du trainierst in diesem Projekt «aktives Sehen» und damit dein fotografisches Auge. Du wählst nach eigenen Kriterien Bilder aus, die du danach digital bearbeitest. Das Projekt schliesst du mit einer Präsentation deiner fotografischen Arbeit ab.

Projekt

Editorial Design

Sebastian Cremers Heidi Würgler

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Du entwirfst und gestaltest eine gebundene Broschüre oder ein Buch: von den ersten Ideenskizzen, zu Gestaltungsentwürfen, dem Erarbeiten der Inhalte bis zur Datenaufbereitung und dem Ausdrucken, Zuschneiden und Binden eines Handmusters.

Mit Bildern und Texten aus dem vorangehenden Projekt *Fotografie und Bild* entwickelst du ein mehrseitiges Printprodukt. Du bestimmst Texthierarchien und entwirfst typografische Inszenierungsformen auf den Doppelseiten. Bild-Text-Rhythmus und Weissraum lernst du bewusst einzusetzen und überprüfst im Wechsel die Mikro- und Makrowirkung deines Layouts. Auf der Basis von Satzspiegel und Modulraster variiert du die Inhalte in Grösse, Anordnung und Platzierung, so dass eine spannende Dramaturgie entsteht. Für die Haptik deines Produktes wählst du passende Papiergrammaturen und Papierarten aus und experimentierst mit verschiedenen Falz- und Bindetechniken. Die vermittelte Gestaltungs- und Software-Theorie kannst du ausgiebig praktisch anwenden.

Workshop

Arbeitswelt Praktikum 1

Marc Latzel Franziska Widmer

Klasse: 1. Ausbildungsjahr Grafik und Fotografie

Berlin, Paris, London, Reykjavik oder doch St. Gallen? Du entwickelst erste Visionen für das Praktikum im dritten Ausbildungsjahr und diskutierst deine Ideen sowohl mit deinen Mitlernenden wie auch mit deiner Familie und Freunden.

Du erhältst Tipps für eine erste Recherche von möglichen Praktikumsbetrieben im In- und Ausland. So schärfst du deinen Blick für interessante Arbeiten und Arbeitsplätze und sammelst fortlaufend Adressen möglicher Ateliers und Betriebe, die du während deiner Ausbildung stetig erweiterst.

Projekt

Abstraktion und Perspektive

Tom Menzi

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Das kommunikative, konzeptuelle und sinnliche Potenzial der Zeichnung als Arbeits- und Entwurfsinstrument wird vertieft.

Zeichnen ist für lernende Grafiker:innen ein agiles, unersetzliches Werkzeug bei der Vermittlung von Ideen und in der Projektentwicklung. Mit Fokus auf Visualisierungen übst du Möglichkeiten des zeichnerischen Abstrahierens, Darstellens und Gewichtens. Und schliesslich des Erzählens. Ausgehend von Abstraktionen wie Reduktion oder Raumdarstellung erweiterst du dein zeichnerisches Repertoire und lernst Visualisierungen zu variieren und gezielter einzusetzen. Aus den laufenden Übungen stellst du ein Mappa zusammen und realisierst parallel dazu ein selbstständiges zeichnerisches Endprodukt mit Themenvorgabe.

Projekt

Bleisatz

Dafi Kühne

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Dieses Projekt gibt dir einen Einblick in die analoge Detailtypografie 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 der typografischen Gestaltungslehre kennen und stellst eine Verbindung zur heutigen digitalen Praxis her.

Projekt

Kalligrafie

Tom Menzi

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Auf der Basis des handschriftlichen Alphabetes, aus einzelnen Wörtern oder kurzen Texten arbeitest du mit dem Pinsel und weiteren Werkzeugen auf grossen wie kleinen Formate. Direkt, körperlich, konzentriert.

Während dem Ausprobieren mit Lettern, Zeichen und Ordnungen wird die Routine der eigenen Handschrift reflektiert. Du formst am Klang einer Mitteilung, erkundest den Duktus von Hand und dargestellter Sprache. In der Schreibschriftwerkstatt lernst du das Formenvokabular der Handschrift zu variieren und präzisieren. Innerhalb von Vorgaben erarbeitest du zwei geeignete handschriftliche Gestaltungslösungen für ein Plakat und eine Buchcoverserie.

Projekt

Type Design

Samira Schneuwly

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

In diesem Projekt lernst du die Schrift als zusammenhängendes System verstehen. Vom Detail jedes einzelnen Zeichens bis hin zum ganzheitlich funktionierenden Schriftbild.

Anhand einer von dir gewählten Referenz aus einem früheren Anwendung zur Satzherstellung tatest du dich an die Software, schärfst deinen Blick für Vektorkurven und entwickelst durch Recherche, visuelle Beobachtung und Exploration dein eigenes Projekt. Fra-

gestellungen zum Schrift-Design Prozess werden den Prozess bis hin zu deinem Schriftprojekt entsprechend begleiten.

Projekt

Generatives Design

Nadine Ochsner

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Was ist generatives Design und was versteht man unter Creative Coding?

Der Browser wird zu deiner Zeichenfläche und du erstellst einfache interaktive Webanimationen. Du wirst einfache Formen generieren, diese animieren und mit ihnen interagieren. Darüber hinaus wirst du einen Überblick über neue Programme und Technologien erhalten, um ein breites Verständnis für die vielfältigen Möglichkeiten des digitalen Designs zu gewinnen. Ziel ist es, erste Erfahrungen mit Creative Coding und neuen Technologien zu sammeln und deren Potenziale für Grafiker zu erkunden.

Projekt

Fast and Furious

Roman Häfliger

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Unter Zeitdruck zu arbeiten kann herausfordernd sein. Es ist aber ein bekanntes Phänomen in der Arbeitswelt von Grafiker:innen und manchmal ist es auch gut, wenn Dinge rasend schnell entstehen.

Während einer Woche arbeitest du gleich an mehreren praxisnahen Kurzaufträgen. Dabei lernst du verschiedene Hilfsmittel kennen, die dich dabei unterstützen, deine Arbeitszeit und Energie nachhaltig einzuteilen. Was ist dir persönlich wichtig in einem Gestaltungsprozess und wie teilst du dir deine Zeit ein? Du testest verschiedene Arbeitsstrategien aus und schaffst ein Bewusstsein, wie du in kurzer Zeit vom Entwurf zur präsentationsreifen Umsetzung kommst.

Projekt

Auftrittskompetenz

Jörg Schwertfeger

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Wie kannst du deine Arbeit überzeugend und professionell präsentieren?

Du lernst verschiedene Präsentationsprogramme kennen, anwenden und deine Präsentation dramaturgisch spannungsvoll aufzubauen. Dabei übst du dich im Präsentieren und lernst spielerisch die unterschiedliche Wirkung von Wort und Körpersprache kennen.

Projekt

Logo-Logo!

N. N.

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

Ein Logo ist ein prägnanter Teil einer visuellen Identität und kommuniziert mittels eines Zeichens auf einfache Weise Name und Inhalt eines Unternehmens oder einer Institution.

Du zeichnest unterschiedliche Bildwelten und entwickelst daraus ein aussagekräftiges Logo oder eine Bild-/Textmarke nach vorgegebenem Briefing. Dabei untersuchst du die inhaltliche und formale Wirkung deines Logos und variiertst dieses in der Form- und Farbgebung. Mit der Animation deines Logos kannst du die Anwendungen auf digitalen Medien erproben.

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

Webdesign Basics

Nadine Ochsner

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

Wie funktioniert eigentlich eine Website genau?

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

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?

Du siehst sowohl historische als auch aktuelle Infografiken und beschäftigst dich mit unterschiedlichen Formen der Visualisierung. Beim Besuch einer Infografikabteilung einer Tageszeitung erfährst du, wie dort gearbeitet wird und welche Produktionsbedingungen gelten. Anhand verschiedener Daten entwirfst du unterschiedliche statische und animierte Infografiken.

Projekt

Hello Ideas – where are you?

Sebastian Cremers

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

Brainstorming, Mind-Maps, Kopfstandtechnik, Morphologischer Kasten – welche Kreativitätstechniken kannst du sinnvoll einsetzen, um Entscheidungen zu fällen oder deine Ideen auszuwerten? Wie wichtig ist dein Bauchgefühl im Vergleich zu rationalen Argumenten?

Einen kreativen Beruf auszuführen bedeutet, in der Regel auch ein kreatives Leben zu führen. Was für einen Einfluss können Themen wie Erfolg und Geld auf die eigene Kreativität haben? Was könnte ein gesundes

kreatives Leben sein? Verschiedene Grafikschaaffende aus der Praxis erzählen dir über ihr konzeptionelles und gestalterisches Schaffen. Anhand unterschiedlicher Problemstellungen lernst du dabei verschiedene Kreativitätstechniken kennen. Dabei diskutierst du die unterschiedlichen Einsatzmöglichkeiten und tauschst Erfahrungen aus.

Projekt

Marketing und Kommunikation 1

Jörg Schwerfeger

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

Was ist eine Kommunikationsstrategie und wie entsteht sie? Du analysierst ein Briefing und ziehst daraus inhaltliche und strategische Schlussfolgerungen.

Du recherchierst und untersuchst verschiedene visuelle und kommunikative Trends. Anschließend machst du dir ein Bild einer Zielgruppe und unterscheidest zwischen eigenen Interessen und den Interessen deiner Zielgruppe. Davon ausgehend entwickelst du eine Kommunikationsstrategie, erstellst eine Werbebotschaft und bestimmst den Einsatz möglicher Kommunikationskanäle.

Projekt

Marketing und Kommunikation 2

Jörg Schwerfeger

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

Für ein Corporate Design entwickelst du ein Kommunikationskonzept, das du in einer kleinen Dokumentation festhältst.

Du analysierst und diskutierst anhand konkreter Beispiele verschiedene Trends und Strategien und leitest daraus Ansätze für das eigene Kommunikationskonzept ab. Du planst dein Projekt, definierst schlüssige Kommunikationsmassnahmen und setzt diese nachvollziehbar um.

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:der Kund:in können zusätzliche passende Werbemaßnahmen umgesetzt werden. Für eine:n fiktive:n Kund:in entwirfst und gestaltest du ein Logo und entwickelst weitere passende Gestaltungselemente wie Schrift-, Farb-, Form- und Bildkonzepte. Die Gestaltungselemente sind Bestandteile des Corporate Designs, das du erarbeitest. Deren Anwendungen definierst du auf einer mehrteiligen Briefschaft.

Projekt

How to – Projektbudget

Philipp Aebischer Gilles Bachmann

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

Was kostet meine Gestaltung? Wie lange dauert ein Produktionsprozess?

Du lernst die branchenüblichen Honorarvorgaben kennen und berechnest daraus das Honorar für ein bestehendes Projekt. Du holst Offerten für externe Dienstleistungen wie Druck, Produktion und Materialkosten ein und stellst diese in einem Gesamtbudget zusammen. Dazu erstellst du einen exemplarischen Zeitplan über verschiedene Arbeitsschritte eines bestehenden Projekts.

Projekt

Motion Design

Sebastian Cremers Josh Schaub

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

Du skizzierst ein Storyboard für eine Kurzgeschichte oder eine Bildabfolge mit Text und entwickelst daraus eine Animation.

Deine Animation überarbeitest du stetig, achtest dabei auf das richtige Tempo, eine spannende Dramaturgie und Rhythmisierung. Am Schluss präsentierst deine Arbeit im richtigen Format auf einem Ausstellungsmonitor.

Projekt

Ausstellen und Inszenieren

Sebastian Cremers

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

Für eine kleine Ausstellung mit verschiedenen, von dir konzipierten Grafikarbeiten entwickelst du ein passendes Konzept.

Dabei achtest du sowohl auf eine spannende Inszenierung wie auch auf die zeitlichen, technischen und räumlichen Rahmenbedingungen und möglichen Ressourcen. Für die Detailplanung und Umsetzung erstellst du einen Plan und klärst die Machbarkeit und Umsetzung mit Spezialisten ab.

Projekt

Packaging Design

Nadine Spengler Heidi Würgler

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

Du entwirfst eine Verpackung mit Text und Bild, experimentierst mit verschiedenen Illustrationsstilen und entwickelst dabei eine eigene Bildsprache.

Du schaffst 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 genauso wichtig wie die Positionierung und Hierarchisierung der Texte und Gestaltungselemente.

Projekt

Signaletik

Jens-Peter Volk

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

Bestimmst du das Gefühl, «Lost in Space» zu sein. Du findest auf dem Flughafen nicht das richtige Gate. Du weißt nicht mehr auf welchem Parkdeck dein Fahrzeug steht oder kannst ein Piktogramm nicht richtig deuten. Was macht ein gutes Leitsystem aus? Wie funktionieren Informationen im Raum?

Du besuchst verschiedene Orte und befasst dich mit unterschiedlichen Raumsituationen. Du untersuchst die verschiedenen visuellen Leitsysteme hinsichtlich Anforderung, Funktionalität und Design. Dabei wirst du dich in die Lage von Menschen versetzen, die sich in fremder Umgebung räumlich zurechtfinden müssen. Du entwirfst ein kleines Leitsystem, lernst dabei, wie man systematisch bei der Planung vorgeht und wie Schrift, Piktogramme, Farben und Lichtverhältnisse im Raum zusammenspielen. Du entwickelst visuelle Orientierungsinstrumente und setzt diese konsequent und wiederkehrend ein. Deine Ergebnisse testest du dann anhand von 1:1-Entwürfen und perspektivisch korrekten Bildmontagen.

Workshop

Arbeitswelt Praktikum 2

Marc Latzel Franziska Widmer

Klasse: 2. Ausbildungsjahr Grafik und Fotografie

Leipzig, München, Dublin, Bern oder Zürich? Lernende im vierten Ausbildungsjahr, wie auch Alumni, teilen mit dir ihre Erfahrungen die sie während ihres Praktikums im In- und Ausland gemacht haben.

Du reflektierst deine ersten Visionen für dein Praktikum im dritten Ausbildungsjahr und entwickelst diese mit deinen Mitlernenden und deiner Familie weiter. So kannst du deine Adressliste um einige interessante Betriebe ergänzen und deine Vorstellung des bevorstehenden Praktikums konkretisieren.

Projekt

Zwischenprüfung

Heidi Würgler

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

Du stehst in der Mitte deiner Ausbildung als 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

Kreativitätstechniken – ÜK3 Sebastian Cremers und Gäste

Klasse: 3. Ausbildungsjahr

Brainstorming, Mind-Maps, Kopfstandtechnik, Morphologischer Kasten – Welche Kreativitätstechniken kannst du sinnvoll einsetzen, um Entscheidungen zu fällen oder deine Ideen auszuwerten? Wie wichtig ist dein Bauchgefühl, im Vergleich zu rationalen Argumenten?

Einen kreativen Beruf auszuführen, bedeutet in der Regel auch ein kreatives Leben zu führen. Was für einen Einfluss können Themen wie Erfolg und Geld auf die eigene Kreativität haben? Was könnte ein gesundes kreatives Leben sein? Verschiedene Grafikschaufende aus der Praxis erzählen dir über ihr konzeptionelles und gestalterisches Schaffen. Anhand unterschiedlicher Problemstellungen lernst du dabei verschiedene Kreativitätstechniken kennen. Dabei diskutierst du die unterschiedlichen Einsatzmöglichkeiten und tauschst Erfahrungen aus.

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 Kund:in visuell merkbar identifiziert.

Du interpretierst Briefings und leitest wichtige Ziele davon ab. Im Entwurfsprozess lotest du medien-spezifische 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

Marketing und Kommunikation 3 Philipp Schubiger

Klasse: 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

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 Plakata-nimation 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, Medienagentur 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 aus dem Praktikum stellst du deinen Kolleginnen und Kollegen des dritten Ausbildungsjahrs in einer kurzen Präsentation deinen Praktikumsbetrieb und einzelne Arbeiten vor. Im gemeinsamen Austausch gewinnt ihr Einblicke in den Berufsalltag und habt dabei die Möglichkeit, unterschiedliche Praktikumsbetriebe kennenzulernen.

Projekt

Typografie Jörg Schwertfeger

Klasse: 4. Ausbildungsjahr

Das typografische Regelwerk wird mittels unterschiedlicher 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 amtlichen Entscheidsammlungen und Schutzregistern sowie auf die Ressourcen von Behörden und Branchenverbänden.

Projekt

Testlauf: Die vertiefende praktische Arbeit des Qualifikationsverfahrens

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 ein medienübergreifendes Gestaltungsprojekt. Du analysierst ein vorgegebenes Thema und hältst deine persönlichen Schlussfolgerungen betreffend Positionierung, Kommunikationszielen, gestalterischer Strategie und Massnahmenideen in einer mehrseitigen Dokumentation fest. Diese ist die Basis für dein Gestaltungskonzept. Aufgrund der erarbeiteten inhaltlichen und konzeptionellen Schlussfolgerung wird ein Gestaltungskonzept entwickelt. Anschliessend wird daraus 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 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: am Schluss der Ausbildung präsentierst du deine Arbeit in einer Ausstellung.

Projekt

Repetition Berufskennnisse

Alle Dozierenden

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

Die gestaltete Welt

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 bist in der Lage, deine Arbeit unter Berücksichtigung dieser Aspekte kritisch zu bewerten.

Allgemeinbildung

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 kommunikative Sprachkompetenzen wie sie im persönlichen, beruflichen und gesellschaftlichen Kontext erforderlich sind.

Die Bildungsziele 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.

Allgemeinbildung

Berufsmaturitäts- schule (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.

staltungsmedien, 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.

Spezialveranstaltung

Sport Artemis Andreadakis Silvana Lemm

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 wagen uns an neue Sportarten.

Berufskunde

Qualifikations- verfahren (QV), Vertiefende prakti- sche Arbeit (VPA), Portfolio, Berufs- kenntnisse, ABU Externe Prüfungskom- mission

Klasse: 4. Ausbildungsjahr

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

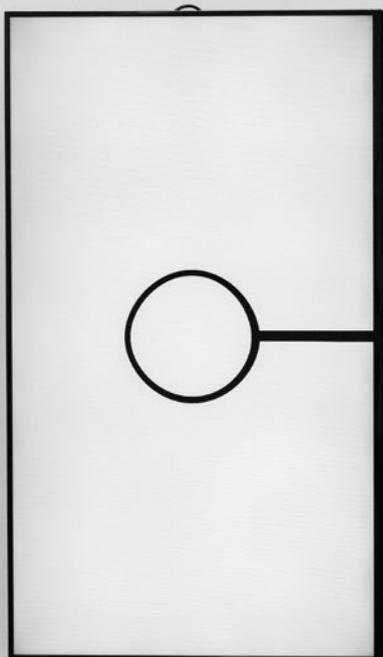
Geprüft werden folgende Leistungsziele: Analyse, Planung, Idee, Konzept, Entwurf und Detailgestaltung. Um Sicherheit für die vertiefende praktische Arbeit (VPA) zu erlangen, erarbeitest du in vier Etappen ein medienübergreifendes Gestaltungsprojekt. Du analysierst ein vorgegebenes Thema und ziehst deine Schlussfolgerungen betreffend Positionierung, Kommunikationszielen, gestalterischer Strategie und Massnahmenideen des ausgewählten Themenbereichs. Du hältst sie in einer mehrseitigen Dokumentation fest. Sie ist die Basis für das Gestaltungskonzept.

Abgeleitet von den inhaltlichen und konzeptionellen Schlussfolgerungen, die du erarbeitet hast, entwickelst du ein Gestaltungskonzept. Daraus erarbeitest du eine Umsetzung mit verschiedenen Ge-





Diese Seite oben sowie Vorderseite: **Unterrichtssituationen in der Fachklasse Grafik, 2023**, Fotos: Véronique Hoegger Diese Seite unten: **Impression der Abschlussausstellung der Fachklasse Grafik, Arbeit von Felix Helbling, 2023**, Foto: Claudia Breitschmid



Rektorat

Christoph Lang, Rektor
Bruno Hass, Prorektor
Lara Messmer, Mitarbeit und
Qualitätsmanagement
rektorat@ffzh.ch

Kommunikation

Iris Delruby Ruprecht, Leiterin
Susanna Rusterholz, Mitarbeiterin
Lukas Helfer, Bild & Social Media
kommunikation@ffzh.ch

Fundraising

Michael Hiltbrunner
fundraising@ffzh.ch

Jugendkurse

Jasmine Colombo, Leiterin
jugendkurse@ffzh.ch

Vorkurs/Propädeutikum

Alexandra D'Incau, Leiterin
Carolina Misztela, Assistentin
vorkurs@ffzh.ch

Vorkurs berufsbegleitend/ Weiterbildung

Alexandra D'Incau, Leiterin a.i.
Yannick Billinger, Kursadministration
weiterbildung@ffzh.ch

Fachklasse Fotografie EFZ/BM

Marc Latzel, Leiter
Judith Stadler, Berufsbildnerin
Sara Pastor, Assistentin
fachklasse_fotografie@ffzh.ch

Fachklasse Grafik EFZ/BM

Franziska Widmer, Leiterin
Jens-Peter Volk, Berufsbildner
Jan Reimann, Assistent
fachklasse_grafik@ffzh.ch

Studiengang Film

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

Studiengang Fotografie HF

Sarah Widmer (-Keller), Leiterin
Tillo Spreng, Assistent
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

Jeannine Herrmann, Leiterin
Yannick Billinger, Assistent
visuelle_gestaltung@ffzh.ch

Weiterbildung Modedesign für Bekleidungsgestalter:innen EFZ

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

Poolingkoordination

Maria Manzolini

Sekretariat

Marianna Marty, Leiterin
Angela Barraco, Mitarbeiterin
Maria Manzolini, Mitarbeiterin
info@ffzh.ch

Buchhaltung

Judith Stalder, Leiterin
Petra Valenghi, Mitarbeiterin
buchhaltung@ffzh.ch

Technik

Kurt Stegmann, Leiter
Monti Singh, Mitarbeiter
technik@ffzh.ch

IT

Gianluca Trifilo, Leiter und IT-Support
Erich Schweingruber, Software
Engineer

F+F Stiftungsrat

Rolf Staub, Stiftungsratspräsident,
Jurist
Giovanni Borrelli, Stiftungsratsvizeprä-
sident, Treuhänder
Fabienne Gartenbein, Vertreterin der
Studierenden
Claudia Kübler, Vertreterin der
Dozierenden
Zuzana Ponicanova, Modedesignerin
Suzann-Viola Renninger, Philosophin
Susanne Spreiter, Vertreterin der
Stadt Zürich
stiftungsrat@ffzh.ch

F+F

Schule für Kunst und Design

Flurstrasse 89
8047 Zürich
+41 44 444 18 88
info@ffzh.ch
ffzh.ch
@ffzhart

Die F+F Schule für Kunst und Design ist als einzige nicht-staatliche Schule Mitglied von *swiss design schools*, der Direktorenkonferenz der Schulen für Gestaltung Schweiz und in dessen Vorstand vertreten. Sie ist weiter Mitglied in der *Konferenz der Höheren Fachschulen HF* der Schweiz und der *Konferenz Bildschulen Schweiz*. Sie verfügt über das *eduQwa*-Zertifikat und nimmt am internationalen Austauschprogramm *Movetia* teil und ist Partnerin der *European Alliance of Academies*.

Die Schule selbst und ihre Dozierenden sind durch ihre Mitgliedschaften in gestalterischen Berufsverbänden und Organisationen der Arbeitswelt in der Kunst- und Designszene bestens vernetzt.

Impressum

Herausgeberin

F+F Schule für Kunst und Design

Redaktion

Iris Delruby Ruprecht, Leitung

Lektorat

Susanna Rusterholz

Mitarbeit Text

Jasmine Colombo, Alexandra D'Incau,
Daniel Hauser, Jeannine Herrmann,
Daniel Hertli, Christoph Lang, Marc
Latzel, Sarah Widmer (-Keller), Urs
Lindauer, Nicole Schmidt, Heiner
Wiedemann, Franziska Widmer und
Dozierende

Satz & Gestaltung

Büro 146,
Valentin Hindermann,
Madeleine Stahel,
Maike Hamacher
buero146.ch

Fotoreportage

Véronique Hoegger
ver.ch

Fotodokumentation Ausstellungen

Claudia Breitschmid
claudiabreitschmid.com

Bilder

Dozierende, Studierende gemäss
Bildlegenden
Coverbilder: Reportage, 2023, Fotos:
Véronique Hoegger

Bildredaktion

Büro 146, Lukas Helfer, Iris Delruby
Ruprecht

Bildbearbeitung

Christoph Kuenzi
christoph-kueenzi.ch

Copyright

F+F und Autoren
April 2024

EDUQUA

swiss
design
schools

les écoles supérieures
le scuole specializzate superiori
die höheren fachschulen

movetia

KONFERENZ
BILD SCHULEN
SCHWEIZ



Cover und diese Seite oben: Unterrichtssituationen aus dem Studiengang Fotografie HF, 2023, Fotos: Véronique Hoegger

seit 1971
farbig + formidabel