

F+F
**Schule für Kunst
und Design**
Fachklasse
Grafik EFZ/BM
Jahresprogramm
2026/27



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

Mo. 1. September 2025
Mi. 1. Oktober 2025
Di. 4. November 2025
Mi. 26. November 2025
Mo. 15. Dezember 2025
Di. 13. Januar 2026
Do. 5. Februar 2026
Mi. 18. März 2026
Di. 14. April 2026
Mo. 11. Mai 2026
Mo. 1. Juni 2026
jeweils um 18.30 Uhr

Open House

Mi. 26. November 2025
Mi. 18. März 2026
jeweils 13.30–18.30 Uhr

Infomaterial & Anmeldung

ffzh.ch/infomaterial



F+ F
Bildungsangebot

Jugendkurse
Ferien- und
Monatskurse

Vorkurse
Gestalterischer Vorkurs
Foundation Year
(Propädeutikum)

Grundbildung EFZ/BM
Fachklasse Fotografie
Fachklasse Grafik

Studiengänge HF
Professional Bachelor
Film berufsbegleitend
Fotografie
Kunst
Modedesign
Visuelle Gestaltung

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

F+F Agenda 2026/27

Jugendkurse

Ferienkurse 2026

Sommerferien: 10.–14. August 2026
Anmelden bis: 13. Juli 2026
Herbst 2026: 05.–09. Oktober 2026
Anmelden bis: 7. September 2026

Monatskurse 2026

Herbst: 28. Oktober–21. November 2026
Anmelden bis: 28. September 2026

Monatskurs 2027

Winter: 06.–30. Januar 2027
Anmelden bis: 14. Dezember 2026
Frühling: 10. März–3. April 2027
Anmelden bis: 8. Februar 2027
Sommer: 19. Mai–12. Juni 2027
Anmelden bis: 19. April 2027

Ferienkurse 2027

Sportferien: 15.–19. Februar 2027
Anmelden bis: 25. Januar 2027
Frühlingsferien: 26.–30. April 2027
Anmelden bis: 22. März 2027

Gestalterischer Vorkurs

Schuljahr 2026/27

Schuljahr 2026/27 : 17. August 2026–13. Mai 2027
Erster Schultag: 17. August 2026
24. Mai–18. Juni 2027
(freiwillige selbständige Projektarbeit)

Ferien & Feiertage

Herbstferien: 05.–16. Oktober 2026
Weihnachtsferien: 21. Dezember 2026–1. Januar 2027
Sportferien: 15.–26. Februar 2027
Ostern: 26.–29. März 2027
Sechseläuten: 19. April 2027

Abschlussausstellung 2027

Vernissage: 5. Mai 2027
Ausstellung: 06.–12. Mai 2027

Foundation Year

Schuljahr 2027/28

Ausbildungsbeginn: 1. März 2027
Schuljahr 2027/28: 1. März 2027–11. Februar 2028
Skillswoche Sommer: 21.–25. Juni 2027
Skillswoche Sommer: 19.–23. Juli 2027

Ferien & Feiertage

Gründonnerstag & Ostern: 25.–29. März 2027
Frühlingsferien: 26. April–7. Mai 2027
Auffahrt: 06.–07. Mai 2027
Pfingstmontag: 17. Mai 2027

Fachklasse Fotografie

Schuljahr 2026/27

Ausbildungsjahr 2026/27: 17. August 2026–16. Juli 2027
Ausbildungsbeginn: 17. August 2026

Ferien & Feiertage

Herbstferien: 05.–16. Oktober 2026
Weihnachtsferien: 21. Dezember 2026–1.

Januar 2027

Sportferien: 15.–26. Februar 2027
Gründonnerstag & Ostern: 25.–29. März 2027
Sechseläuten: 19. April 2027
Frühlingsferien: 26. April–7. Mai 2027
Auffahrt: 06.–07. Mai 2027
Pfingstmontag: 17. Mai 2027
Sommerferien: 19. Juli–13. August 2027

Abschlussausstellung 2027

Vernissage: 7. Juli 2027
Ausstellung: 08.–11. Juli 2027

Fachklasse Grafik

Schuljahr 2026/27

Ausbildungsjahr 2026/27: 17. August 2026–16. Juli 2027
Ausbildungsbeginn: 17. August 2026

Ferien & Feiertage

Herbstferien: 05.–16. Oktober 2026
Weihnachtsferien: 21. Dezember 2026–1. Januar 2027
Sportferien: 15.–26. Februar 2027
Gründonnerstag & Ostern: 25.–29. März 2027
Sechseläuten: 19. April 2027
Frühlingsferien: 26. April–7. Mai 2027
Auffahrt: 06.–07. Mai 2027
Pfingstmontag: 17. Mai 2027
Sommerferien: 19. Juli–13. August 2027

Abschlussausstellung 2027

Vernissage: 7. Juli 2027
Ausstellung: 08.–11. Juli 2027

Studiengänge HF

Schuljahr 2026/27

Ausbildungsjahr 2026/27: 1. August 2026–31. Juli 2027
Ausbildungsbeginn: 24. August 2026
Herbstsemester 2026: 24. August 2026–29. Januar 2027
Frühlingssemester 2027: 1. Februar–11. Juni 2027

Diplomausstellung 2027

Vernissage: 26. Mai 2027
Ausstellung: 27. Mai–6. Juni 2027
Diplom Fashion Show: 3. Juni 2027

Modedesign für Bekleidungsgestalter:innen EFZ

Schuljahr 2026/27

1. September 2026–18. Januar 2027

Schuljahr 2026/27

Modulstart: 1. September 2026
Modulende: 18. Januar 2027

Weiterbildungskurse

Schuljahr 2026/27

17. August 2026–23. Juli 2027

1. Quartal 2026/27

Q1: 17. August–1. November 2026
Anmelden bis: 20. Juli 2026

2. Quartal 2026/27

Q2: 2. November 2026–7. Februar 2027
Anmelden bis: 5. Oktober 2026

Winterateliers 2027

WiA 1: 25.–29. Januar 2027
Anmelden bis: 21. Dezember 2025

WiA 2: 22.–26. Februar 2027
Anmelden bis: 18. Januar 2027

3. Quartal 2026/27

Q3: 8. Februar–18. April 2027
Anmelden bis: 4. Januar 2027

4. Quartal 2026/27

Q4: 19. April–4. Juli 2027
Anmelden bis: 22. März 2027

Sommerateliers 2027

SoA 1: 21.–25. Juni 2027
Anmelden bis: 10. Mai 2027
SoA 2: 19.–23. Juli 2027
Anmelden bis: 14. Juni 2027

Infoveranstaltungen

Infoabend

Mittwoch: 2. September 2026
Donnerstag: 1. Oktober 2026
Mittwoch: 28. Oktober 2026
Mittwoch: 25. November 2026
Montag: 14. Dezember 2026
Dienstag: 12. Januar 2027
Donnerstag: 11. Februar 2027
Mittwoch: 17. März 2027
Montag: 12. April 2027
Dienstag: 11. Mai 2027
Montag: 14. Juni 2027
jeweils um 18.30 Uhr

Open House

Mittwoch: 25. November 2026
Mittwoch: 17. März 2027
jeweils von 13.30–18.30 Uhr

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 Gestalterischer Vorkurs 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.

Unser neues Foundation Year dient als Propädeutikum und legt den Grundstein für eine Zukunft im gestalterischen Bereich. Gleichzeitig bietet es Orientierung zu Studieninhalten, Ausbildungswegen und Berufsfeldern – und ermöglicht die Erstellung eines persönlichen Portfolios.

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 selbständig 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 4x5-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.

Gestalterischer Vorkurs

Der Gestalterische Vorkurs 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.

Foundation Year

Das Foundation Year ist ein vorbereitendes Jahr, in dem du gestalterische Prozesse und Methoden kennenlernst, fachspezifische Kompetenzen erwirbst und eine solide gestalterische Grundlage für ein weiterführendes Studium schaffst. Gleichzeitig erhältst du Orientierung zu weiterführenden Studieninhalten, Ausbildungsorten und möglichen Berufsfeldern. Am Ende des einjährigen Programms erstellst du mit mentorierter Unterstützung dein persönliches Portfolio – optional als Vorbereitung auf Aufnahmeverfahren an Fach- oder Höheren Fachschulen im In- und Ausland.

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. Es unterstützt dich dabei, eigenständige Projekte zu realisieren, die deine persönliche künstlerische Sprache ausdrücken. Du lernst, wie du deine Werke im Kunstsystem vermitteln und dir nützliche Netzwerke aufbauen kannst. Du hast viele Freiheiten – sowohl in künstlerischer als auch in persönlicher Hinsicht. Die F+F-Ateliers stehen dir rund um die Uhr offen. Ein Praktikum oder Austausch an einer internationalen Kunsthochschule bietet dir neue Perspektiven.

Studiengang Modedesign HF

Das dreijährige Modedesignstudium ist das einzige Vollzeitstudium auf Stufe Höhere Fachschule in der Deutschschweiz. Es vermittelt dir eine fundierte handwerkliche, technische und gestalterische Grundlage für deine Berufsausübung als Fashiondesigner:in. Konzeptionelles Denken und kreatives Schaffen werden praxisnah gefördert. Du entwickelst ein Gespür für Trends und Stil Tendenzen, um eigenständige Entwürfe zu gestalten. 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 und finden abends oder als Tageskurse am Freitag oder Samstag statt – ideal für Berufstätige. Im Februar und Juli werden einwöchige Winter- und Sommerateliers angeboten. Kunstreisen und externe Projektwochen runden das Angebot ab. Ausgewählte Seminare und Projekte können zudem 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 Experimentieren hast und neugierig darauf bist, wie du deine gestalterischen Fähigkeiten für die Berufspraxis professionalisieren kannst, bist du in der Fachklasse Grafik richtig.

Grafikdesign ist in unserer Kultur allgegenwärtig und prägt einen beträchtlichen Teil unserer visuellen Eindrücke. Willst du dich vertieft mit Grafikdesign auseinandersetzen, 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.

Grafikdesigner:innen haben einen breiten Tätigkeitshorizont. Diese Vielseitigkeit setzt ein ausgeprägtes Interesse an Entwicklungen des kulturellen, sozialen, politischen, wirtschaftlichen und wissenschaftlichen Lebens voraus. Als Grafikdesigner: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 Experimentierfreude, Mut, die Fähigkeit, konzeptionell 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.-.

Berufsmaturität (BM)

Anmeldeschluss für die Aufnahmeprüfung ist jeweils Mitte Februar. Weitere Informationen, Anmelde- und Prüfungstermine unter bms-zuerich.ch. Der Unterricht findet wöchentlich jeweils an einem Tag an der Berufsmaturitätsschule Zürich (Ausrichtung Gestaltung und Kunst) statt. 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, Web- und Motionsdesign, 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 (ABU) an der F+F.

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 Ausland wird von der Stiftung Movetia finanziell unterstützt.

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.

Kosten

Ausbildungsgebühr ohne BMS: 12 Raten à CHF 6 500.- (= CHF 1 625.- mtl.). Ausbildungsgebühr mit BMS: 12 Raten à CHF 6 100.- (= CHF 1 525.- mtl.). Die Ausbildung an der F+F ist staatlich anerkannt und subventioniert. Lernende sind grundsätzlich in ihrem Wohnsitzkanton stipendienberechtig. 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 mit Beratung der F+F 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 2026/27

17. August 2026–16. Juli 2027

Abschlussausstellung

Vernissage: Mittwoch, 7. Juli 2027
Ausstellung: 8.–11. Juli 2027

Ausbildungsjahr 2027/28

21. August 2027–13. Juli 2028

Kontakt, Angebot & Anmeldung

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

Folge uns

[@ff_fachklasse_grafik](https://www.instagram.com/ff_fachklasse_grafik)

Fachklasse Grafik EFZ/BM

Ausbildungsangebot
Schuljahr 2026/27

Dozierende:

Philipp Aebischer
Artemis Andreadakis
Noa Bacchetta
Gilles Bachmann
Karin Baumann
Catherine Burkhard
Irene Chabr
Sebastian Cremers
Nora Fata
Leonie Felber
Volker Fürst
Roman Häfliger
Valentin Hindermann
Rafael Koch
Dafi Kühne
Marc Latzel
Tom Menzi
Nadine Ochsner
Corinne Oesch
Stephan Rappo
Yves Sablonier
Samira Schneuwly
Philipp Schubiger
Jörg Schwertfeger
Nadine Spengler
Tillo Spreng
Jens-Peter Volk
Franziska Widmer
Heidi Würgler

Schuljahr 2026/27

Workshop

How to FG Jens-Peter Volk Franziska Widmer

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

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

Zu Ausbildungsbeginn tauchen viele Fragen auf. In diesem Workshop bekommst du einen ersten Überblick über den 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

Im Grafikberuf wird der Computer dein tägliches Arbeitsinstrument, umso wichtiger, dass deine Arbeitsstation auch richtig funktioniert.

In diesem Workshop 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, zur Kompatibilität und zu professionellen Grafikprogrammen.

Projekt

Form und Format Heidi Würgler

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 mit einfachen Formen und unterschiedlichen Techniken in Adobe Illustrator, optimierst und diskutierst sie. Am Schluss präsentierst du eine kleine Bildserie. Unter Anwendung der Gestaltungsregeln machst du verschiedene Experimente. Diese helfen dir dabei, dein grafisches Repertoire zu erweitern und neue Bildwelten zu entdecken.

Projekt

Typowochen

Sebastian Cremers

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Du experimentierst anhand unterschiedlichster Aufgaben mit Schneiden, Kleben, Kopieren und dem Ausprobieren von Schriften und generierst so verschiedene inhaltliche und visuelle Aussagen.

Durch die Vermittlung der Grundlagen zweidimensionaler Gestaltung wie Gegensätze, Weissraum, Rhythmisierung und Wiederholung, sowie den gezielten Einsatz typografischer Gestaltungsregeln erzeugst du unterschiedliche gestalterische Aussagen. Du vergleichst verschiedene Schrifttypen und -zeichen und beschreibst ihre Unterschiede. Neben den Grundlagen der Typografie und der Klassifikation von Schriftarten lernst du die typografischen Begriffe kennen und erhältst eine Einführung in die Schriftgeschichte, von Hieroglyphen und Keilschrift bis zu Schriften aus dem Jahr 500 v. Chr.

Projekt

Mikro Makro Typo

Philipp Aebischer

Jörg Schwertfeger

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Erlerne die Grundlagen von Adobe InDesign und entwickle dabei erste Layouts. Neben den korrekten Formateinstellungen steht die Mikro- und Makrotypografie im Fokus. Zum Schluss präsentierst du deine Ergebnisse in individuellen Printprodukten.

Du gestaltest präzise Textlayouts mit verschiedenen Formateinstellungen und Seitenspezifikationen. Systematisch entwickelst und analysierst du deine Entwürfe, indem du alle Möglichkeiten von Adobe InDesign nutzt, wie Absatz-, Zeichen- und Objektformate, Musterseiten und Grundlinienraster. Du gliederst Texte, beschreibst Texthierarchien und entwickelst dabei ein Gefühl für eine passende Schrift und deren Bedeutung für die Lesbarkeit. Alle Erkenntnisse aus diesem Projekt präsentierst du in unterschiedlichen 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 vertiefst dein Wissen über die Grundfunktionen des vektorbasierten Grafik- und Zeichenprogramms Adobe Illustrator. Dabei erprobst du die vielfältigen Gestaltungsmöglichkeiten des Programms und lotest dessen Grenzen aus. Ein Schwerpunkt im Projekt bildet die analoge und digitale Auseinandersetzung mit Farbe und deren Wirkung, die du mittels Misch- 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 anzuwenden.

Projekt

Fotografie und Bild

Stephan Rappo

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Mit einer Einführung in die Fotografie lernst du die technischen Gestaltungsmittel und die Grundlagen der Bildgestaltung kennen und experimentierst dabei mit Adobe Photoshop.

Neben einem Einblick in die Geschichte der Fotografie, betrachtest du verschiedene fotografische Positionen und Bildsprachen, sowie den Umgang mit KI. Du trainierst dabei das «aktive Sehen» und damit dein fotografisches Auge. Nebst verschiedenen Übungen realisierst du ein eigenes fotografisches Projekt, indem du die zuvor vermittelten Inhalte anwendest. Deine Bilder bearbeitest du digital in Photoshop und schliesst das Projekt 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, über Gestaltungsentwürfe, 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. 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, sodass eine spannende Dramaturgie entsteht. Für die Haptik deines Produktes wählst du passende Papiergrammaturen und Papierarten aus und experimentierst mit verschiedenen Falz- und Bindetechniken.

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 Grafiker: innen ein 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.

Projekt

Bleisatz

Dafi Kühne

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Du erhältst einen Einblick in die analoge Detailtypografie, lernst, einen eigenen Text von Hand zu setzen und wirfst dabei einen Blick auf die Herkunft unseres typografischen Systems.

Mit manuellen Übungen in der Bleisatzwerkstatt und kurzen Theorie-Inputs lernst du den Ursprung der typografischen Gestaltungslehre kennen und stellst dabei eine Verbindung zur heutigen digitalen Praxis der Schriftgestaltung her. Durch das Setzen verschiedener Texte von Hand werden die typografischen Fachbegriffe und deren Bedeutung verständlicher.

Projekt

Kalligrafie

Tom Menzi

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

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

Während des 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 Schreibwerkstatt lernst du das Formenvokabular der Handschrift zu variieren und zu 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 einer früheren Anwendung zur Satzherstellung tastest du dich an die Schrift-Design-Software, schärfst deinen Blick für Vektorkurven und entwickelst durch Recherche, visuelle Beobachtung und Exploration dein eigenes Projekt. Fragestellungen zum Schrift-Design-Prozess werden den Prozess bis hin zu deinem Schriftprojekt entsprechend begleiten.

Projekt

Generatives Design

Leonie Felber

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.

Mittels Creative Coding kannst du 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 den Grafikberuf zu erkunden.

Projekt

Auftrittskompetenz

Jörg Schwertfeger

Tillo Spreng

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Deine Arbeiten präsentierst du immer wieder in verschiedenen Umfeldern. Ob dies während der Ausbildung oder auch später im Berufsalltag ansteht: Wie kannst du deine Arbeit überzeugend und professionell präsentieren?

Mit einer überzeugenden Präsentation kannst du deine Ideen und Konzepte verständlich vermitteln. Dafür braucht es eine gute Vorbereitung und auch etwas Übung. Du lernst verschiedene Präsentationsprogramme kennen, anwenden und deine Präsentation dramaturgisch spannend aufzubauen. Dabei übst du dich im Präsentieren und lernst spielerisch die unterschiedliche Wirkung von Wort und Körpersprache kennen.

Projekt

Fast and Furious

Roman Häfliger

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Unter Zeitdruck zu arbeiten kann herausfordernd sein. Es ist 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 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 deine Zeit ein? Du testest verschiedene Arbeitsstrategien aus und schaffst ein Bewusstsein dafür, wie du in kurzer Zeit vom Entwurf zur präsentationsreifen Umsetzung kommst.

Projekt

Logo-Logo!

Valentin Hindermann

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

Ein Logo ist ein prägnanter Teil einer visuellen Identität und kommuniziert mittels eines Zeichens auf einfache Weise den Namen 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 variiest dieses in der Form- und Farbgebung. Mit der Animation deines Logos lernst du Adobe AfterEffects kennen und erprobst die Anwendungen auf digitalen Medien.

Projekt

Plakat

Heidi Würgler

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 in der Plakatgestaltung 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

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?

Einen kreativen Beruf auszuführen, bedeutet in der Regel auch, ein kreatives Leben zu führen. Wie wichtig ist dein Bauchgefühl im Vergleich zu rationalen Argumenten? 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 über ihr gestalterisches Schaffen. Anhand unterschiedlicher Problemstellungen lernst du dabei verschiedene Kreativitätstechniken kennen. Dabei diskutierst du die unterschiedlichen Einsatzmöglichkeiten und tauschst Erfahrungen aus.

Projekt

Webdesign Basics

Nadine Ochsner

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

Wireframe, One Pager, Landing Page und alles Responsive. Wie funktioniert eigentlich eine Website genau? Du erhältst Einblicke in die theoretischen Hintergründe des Webs sowie des Webdesigns.

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

Rafael Koch

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

Marketing und Kommunikation 1

Gilles Bachmann

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

Gilles Bachmann

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

Mit einem Kommunikationskonzept definierst du einen Leitfaden, um deine kommunikativen Absichten für ein Corporate Design zielgerichtet entwickeln zu können.

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

Catherine Burkhard

Nora Fata

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

Du tauchst ein in die Analyse und Definition einer «DNA», der Identität eines Unternehmens. Über die Gestaltungswelt kommunizieren Unternehmen unterschiedliche Haltungen und Wertvorstellungen.

Für ein Unternehmen ein Corporate Design zu entwickeln, das dessen gewünschte Ausrichtung unterstützt, ist eine spannende Herausforderung. Je nach Bedürfnis und Zielvorstellung werden passende Werbemassnahmen definiert, gestaltet und umgesetzt. Du entwirfst und gestaltest ein Logo und entwickelst weitere passende Gestaltungselemente wie Schrift-, Farb-, Form- und Bildkonzepte. Diese Gestaltungselemente sind die elementaren Bestandteile des Corporate Designs. Deren Anwendungen definierst du auf unterschiedlichen Medien sowie einer Webseite.

Projekt

How to – Projektbudget

Gilles Bachmann

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

Was kostet meine Gestaltung? Wie lange dauert ein Produktionsprozess vom Briefing bis zum gedruckten Produkt? Was muss ich alles beachten, um gut vorbereitet in einen ersten Auftrag zu starten?

Du lernst die branchenüblichen Honorarvorgaben der beiden Grafikverbände SGD und SGV kennen und berechnest daraus das Honorar für ein Projekt, das du erarbeitet hast. Ergänzend dazu holst du Offerten für externe Dienstleistungen ein, wie Druck, Produktion und Materialkosten und stellst diese in einem Gesamtbudget zusammen. Mit einem exemplarischen Zeitplan über die verschiedenen Arbeitsschritte deines bestehenden Projekts erhältst du einen Vergleich mit deiner Offerte.

Workshop

Arbeitswelt Praktikum 2

Franziska Widmer

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

Kopenhagen, Wien, Tokio, Bern oder Zürich? Das Praktikum rückt näher und die Fragen dazu werden konkreter. Lernende im vierten Ausbildungsjahr, wie auch Alumni, teilen mit dir ihre Erfahrungen, die sie während ihres Praktikums gemacht haben.

Du reflektierst deine ersten Visionen für das Praktikum im dritten Ausbildungsjahr und entwickelst deine Ideen zusammen mit deinen Mitlernenden und deiner Familie weiter. So kannst du deine Adressliste um einige interessante Betriebe ergänzen und deine Vorstellung vom bevorstehenden Praktikum konkretisieren.

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, passende Bildsprache für dein Produkt.

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 durchläufst du den gesamten Gestaltungsprozess. Die Wahl des Stanzrisses ist dabei genauso wichtig wie die Positionierung und Hierarchisierung der Texte und Gestaltungselemente.

Projekt

Form und Farbe, PrePress

Jens-Peter Volk

Klasse: 1. Ausbildungsjahr

Was musst du beachten, damit deine Arbeit den Transfer vom Screen auf das Papier gut meistert? Warum leuchten die Farben im RGB und was heisst eigentlich CMYK? Soll es nun Coated oder Uncoated sein und im Offset- oder Digitaldruck gedruckt werden?

Du erstellst eine Druckvorlage für dein gestaltetes Produkt und lernst dabei die verschiedenen Drucktechniken und ihre Möglichkeiten kennen. Du besuchst eine Druckerei und lernst dabei alle Abläufe der Druckvorstufe (PrePress) bis zum fertig gedruckten Produkt kennen. Dabei bekommen Fachbegriffe wie Color Management, Überdruck und Ausrüstung eine neue Bedeutung.

Projekt

Instant Grafik & Print

Roman Häfliger

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

Alle für Einen, Einen für Alle! Ein gemeinschaftliches Printprodukt wird entworfen und gedruckt. Den Druckprozess begleitest du hautnah.

Du entwirfst eine Postkarte oder ein kleines Printmedium für ein gemeinschaftliches Gesamtprodukt und bereitest anschliessend die Daten für den Druck auf. Aussparung oder Überdruck, Coated oder Uncoated, welche Grammatik eignet sich, wird gestanzet oder gerillt und in welcher Auflage? Du lernst Fachbegriffe aus der Produktion kennen, holst Offerten ein und vergleichst diese. Beim Besuch verschiedener Druckereien lernst du unterschiedliche Druckverfahren kennen und begleitest den Druckablauf an der Offsetmaschine.

Projekt

Ausstellen und Inszenieren

Sebastian Cremers

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

Du möchtest deine Arbeiten auch anderen zugänglich machen und diese möglichst interessant inszenieren. Welche Möglichkeiten hast du, auch kleinformatigen Arbeiten im Raum genügend Aufmerksamkeit zu schenken?

Für eine kleine Ausstellung mit verschiedenen, von dir konzipierten Grafikarbeiten entwickelst du ein passendes Konzept für die ideale Inszenierung. Dabei achtest du sowohl auf eine spannende Dramaturgie als auch auf die zeitlichen, technischen und räumlichen Rahmenbedingungen sowie mögliche Ressourcen. Für die Detailplanung und Umsetzung erstellst du einen Plan und klärst die Machbarkeit und Umsetzung mit Spezialisten ab.

Projekt

Signaletik

Jens-Peter Volk

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

Bestimmt kennst du das Gefühl, «Lost in Space» zu sein. Du findest auf dem Flughafen nicht das passende Gate oder kannst ein Piktogramm nicht richtig deuten. Wie funktionieren Informationen im Raum? Was macht ein gutes Leitsystem aus?

Du besuchst verschiedene Orte im öffentlichen Raum und untersuchst dabei die verschiedenen visuellen Leitsysteme hinsichtlich Anforderung, Funktionalität und Design. Dabei versetzt du dich in die Lage von Menschen, 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. Deine Ergebnisse testest du dann anhand von 1:1-Entwürfen und perspektivisch korrekten Bildmontagen.

Projekt

Zwischenprüfung

Heidi Würgler

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

In der Mitte deiner Ausbildung zum:zur Grafiker:in EFZ dient dir die theoretische und praktische Zwischenprüfung als Standortbestimmung vor dem Übertritt ins Praktikumsemester.

Mit der Zwischenprüfung kannst du dein Fachwissen und die praktischen Erfahrungen, die du in den letzten zwei Jahren gesammelt hast, unter Beweis stellen. Im theoretischen Teil der Zwischenprüfung kannst du deinen Wissensstand in den Berufskennnissen unter Beweis stellen. Im praktischen Teil erarbeitest du während drei Tagen ein vorgegebenes gestalterisches Projekt. Die Zwischenprüfung dient als Standortbestimmung vor dem Eintritt ins kommende Praktikumsemester.

Projekt

Typocheck

Sebastian Cremers

Klasse: 3. Ausbildungsjahr

Begriffe wie Zeilenabstand, Grundlinienraster und Kerning sind dir mittlerweile vertraut. Wiederholt ein besonderes Augenmerk auf die Mikro Makro Typografie zu legen, vermittelt dir zusätzliche Sicherheit im Umgang mit typografischer Gestaltung.

Das typografische Regelwerk wird mittels unterschiedlicher Anwendungen vertieft. Anhand verschiedener Texthierarchien, setzt du Akzente, übst du das Anwenden auf dem Satzspiegel, praktizierst Flatter- und Blocksatz, stellst den Grundlinienraster korrekt ein und schulst dein Auge für sorgfältige Mikrotypografie auf verschiedenen Formaten.

Projekt

Portfolio Praktikum

Franziska Widmer

Heidi Würgler

Klasse: 3. Ausbildungsjahr

Um dich für das sechsmonatige Praktikum im In- oder Ausland bewerben zu können, erstellst du ein aussagekräftiges persönliches Portfolio mit deinen wichtigsten Arbeiten.

Das persönliche Portfolio ist das wichtigste Bewerbungsinstrument für Grafikerinnen und Grafiker. Es zeigt dein kreatives Schaffen, gibt einen Einblick in deine gestalterischen Interessen und individuellen Fähigkeiten. Wir werden unterschiedlichste Portfolios analysieren, und anschliessend stellst du deine Bewerbungsunterlagen zusammen. Du entwirfst ein eigenes Portfolio mit deinen aussagekräftigsten Arbeiten. Während des Bewerbungsprozesses stehen wir dir mit vielen Tipps und praktischen Ratschlägen zur Seite.

Projekt

Motion Design

Sebastian Cremers

Klasse: 2. Ausbildungsjahr

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

Du skizzierst ein Storyboard für eine Kurzgeschichte oder eine Bildabfolge mit Text und entwickelst daraus eine Animation. Diese überarbeitest du stetig, achtest dabei auf das richtige Tempo, eine spannende Dramaturgie und Rhythmisierung. Am Schluss präsentierst du deine Arbeit im richtigen Format auf einem Ausstellungsmonitor.

Projekt

Kampagne

Philipp Aebischer Gilles Bachmann

Klasse: 3. Ausbildungsjahr

Social Media, Mega Poster oder eBoard? Welche Werbemaßnahmen eignen sich für welche Kommunikation? Und wie funktioniert eigentlich eine Kampagne?

Du recherchierst aktuelle Trends und analysierst dabei verschiedenste Kampagnen. Dabei lernst du unterschiedliche Strategien und Kommunikationsmöglichkeiten kennen. Für eine Kampagne definierst du ein Zielpublikum und entwickelst daraus eine eigene Kommunikationsstrategie. Du entwirfst ein Corporate Design mit einem aussagekräftigen Key Visual, das du auf verschiedenen Medien weiterentwickelst.

Projekt

Wem gehört meine Arbeit?

Noa Bacchetta

Klasse: 3. Ausbildungsjahr

Bestimmst hast du dich auch schon gefragt, ob du ein Bild aus dem Internet benutzen kannst. Oder ein Auftraggeber dein Logo für andere Zwecke weiterverwenden darf.

Dieser Workshop sensibilisiert dich für rechtliche Fragen in deinem künftigen Berufsfeld. Wir beantworten gängige Fragen des Persönlichkeits-, Kennzeichen-, Urheber- und Wettbewerbsrechts und belegen die Antworten mit realen Beispielen aus der Gestaltung und der Werbung. Besonderes Augenmerk legen wir auf das Konfliktmanagement, die Anleitung zum Gebrauch von amtlichen Entscheidungssammlungen und Schutzregistern sowie auf die Ressourcen von Behörden und Branchenverbänden.

Projekt

Praktikum

Klasse: 3. Ausbildungsjahr

Auf in die Arbeitswelt! Dein Wissen und deine Fähigkeiten kannst du nun in der Praxis anwenden und überprüfen. Dabei sammelst du viele wertvolle neue Erfahrungen im beruflichen Umfeld.

Das sechsmonatige Praktikum, das du entweder im In- oder Ausland absolvierst, führt dich in ein Grafikatelier, ein Branding-Studio oder in eine Werbeagentur. Hier kannst du dein schulisches Wissen in der vielfältigen Berufspraxis anwenden und vertiefen. Du lernst den kreativen Arbeitsalltag kennen und baust ein erstes berufliches Netzwerk auf.

Projekt

Praktikumspräsentation

Jens-Peter Volk Franziska Widmer

Klasse: 3. und 4. Ausbildungsjahr

Wie wars im Praktikum? Lernende kehren aus dem Praktikum zurück, teilen ihre Erfahrungen mit der kommenden Praktikumsklasse und präsentieren dabei Arbeiten und persönliche Erlebnisse.

Nach deiner Rückkehr aus dem Praktikum stellst du deinen Kolleginnen und Kollegen des dritten Ausbildungsjahrs in einer kurzen Präsentation deinen Praktikumsbetrieb und einige deiner Arbeiten vor. Der Austausch zwischen den Klassen ermöglicht dir Einblicke in verschiedene Berufsrealitäten und kulturelle Eigenheiten vom Kreis Drei in Zürich bis nach Berlin-Schönenberg. Du lernst verschiedene Praktikumsbetriebe kennen und bekommst Tipps zu Wohnmöglichkeiten aus erster Hand.

Projekt

Typografie

Jörg Schwertfeger

Klasse: 4. Ausbildungsjahr

Begriffe wie Zeilenabstand, Grundlinienraster und Kerning sind dir mittlerweile vertraut. Wiederholt ein besonderes Augenmerk auf die Mikro- und Makrotypografie zu legen vermittelt dir zusätzliche Sicherheit im Umgang mit typografischer Gestaltung.

Das typografische Regelwerk wird durch unterschiedliche Anwendungen vertieft. Anhand verschiedener Texthierarchien, setzt du Akzente, übst du das Anwenden auf dem Satzspiegel, praktizierst Flatter- und Blocksatz, stellst den Grundlinienraster korrekt ein und schulst dein Auge für sorgfältige Mikrotypografie auf verschiedenen Formaten.

Projekt

Marketing Input

Philipp Schubiger

Klasse: 4. Ausbildungsjahr

Vor dem bevorstehenden Test-QV vertiefst du dein Wissen im Marketing. Du reflektierst noch einmal die Grundlagen eines Kommunikationskonzepts und die Definition deiner Zielgruppe.

Für den anschliessenden Testlauf des Qualifikationsverfahrens entwickelst du ein eigenes Kommunikationskonzept, das du in einer Dokumentation festhältst. Anhand konkreter Beispiele analysierst und diskutierst du verschiedene Trends und Strategien und leitest daraus relevante Ansätze für dein Konzept ab. Du planst dein Projekt sorgfältig, definierst schlüssige Kommunikationsmassnahmen und setzt diese nachvollziehbar um.

Projekt

Testlauf: Die vorgegebene praktische Arbeit des Qualifikationsverfahrens (VPA/ IPA)

Philipp Aebischer

Philipp Schubiger

Klasse: 4. Ausbildungsjahr

Ein:e Grafiker:in sollte zum Schluss der Ausbildung das Gelernte auch anwenden können. Geprüft werden im Qualifikationsverfahren (QV) deshalb alle im Bildungsplan aufgeführten Handlungskompetenzbereiche.

Um Sicherheit für die vorgegebene praktische Arbeit (VPA/IPA) zu erlangen, erarbeitest du unter möglichst identischen Rahmenbedingungen ein medienübergreifendes Gestaltungsprojekt. Du analysierst ein vorgegebenes Thema und hältst deine Schlussfolgerungen bezüglich Positionierung, Kommunikationszielen, gestalterischer Strategie und Massnahmenideen in einer Dokumentation fest. Auf dieser Basis entwickelst du ein Gestaltungskonzept und setzt es mit verschiedenen Medien um, das abschliessend präsentiert und besprochen wird.

Projekt

QV Portfolio

Philipp Aebischer

Nadine Ochsner

Stephan Rappo

Klasse: 4. Ausbildungsjahr

Damit du für den nachfolgenden Berufseinstieg optimal vorbereitet bist, entwirfst du am Ende deiner Ausbildung eine Webseite mit deinem persönlichen Portfolio.

Dein Portfolio bietet dir die Möglichkeit, zu zeigen, was du kannst und was dich interessiert. Es ist nicht nur ein integrativer Bestandteil des anstehenden Qualifikationsverfahrens, sondern auch ein nützliches Tool für deinen Bewerbungsprozess nach der Grafik Ausbildung. Ob du dich für ein Grafikstudio oder eine weiterführende Ausbildung an einer Hochschule bewirbst, das Portfolio bleibt dein wichtigstes Bewerbungsinstrument.

Projekt

Repetition Berufskennntnisse

Klasse: 4. Ausbildungsjahr

Um dich optimal für das bevorstehende Qualifikationsverfahren vorzubereiten, werden alle prüfungsrelevanten Themen nochmals vertieft.

Zur Vorbereitung des Qualifikationsverfahrens repetieren wir relevante Inhalte aus den Gebieten Typografie, Webdesign, Druck- und Bindetechnik, Farbe, Zeichnen, Fotografie, Marketing und Kommunikation sowie Kunstgeschichte. So kannst du sowohl dein theoretisches als auch praktisches Wissen prüfen. Zusätzlich löst du im Selbsttest eine Berufskundeprüfung, die anschliessend besprochen wird.

Projekt

Die gestaltete Welt

Irene Chabr

Klasse: 1. – 4. Ausbildungsjahr

Die Meilensteine der Kultur-, Kunst- und Designgeschichte ab dem 19. Jahrhundert bis heute kennenzulernen 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.

Berufsmaturitätsschule (BMS)

Berufsmatur

Klasse: 1. – 4. Ausbildungsjahr

Nach der Grundausbildung EFZ ein Studium beginnen? Mit dem Besuch der gestalterischen Berufsmaturitätsschule stehen dir viele weitere Optionen offen.

Nach extern absolviertem und bestandenen Aufnahmeverfahren hast du die Möglichkeit während deiner Ausbildung an einem Tag pro Woche, anstatt des allgemeinbildenden Unterrichts (ABU), die Berufsmaturitätsschule Zürich (BMS) mit Ausrichtung Gestaltung und Kunst, zu besuchen. So kannst du deine Ausbildung nach vier Jahren mit EFZ/BM, also mit Eidgenössischem Fähigkeitszeugnis sowie der Berufsmatur, abschliessen und weiterführend kann ein Studium an einer Höheren Fachschule oder einer Fachhochschule aufgenommen werden.

Qualifikationsverfahren (QV), Vorgegebene Praktische Arbeit (VPA/IPA), Portfolio, Berufskennnisse, (ABU)

Klasse: 4. Ausbildungsjahr

Mit dem externen kantonalen Qualifikationsverfahren (QV) wird festgestellt, ob die im Bildungsplan festgelegten Handlungskompetenzbereiche erreicht sind.

Das Grafik Qualifikationsverfahren (QV) umfasst einen praktischen Teil mit einer vorgegebenen praktischen Arbeit (VPA/IPA), sowie den Bereichen: Portfolio, Berufskennnisse sowie eine Vertiefungsarbeit (VA) und die Schlussprüfung im allgemeinbildenden Unterricht (ABU). Deine vorgegebene praktische Arbeit (VPA) wird abschliessend einem Expertengremium präsentiert und in einem Fachgespräch erläutert. Nach bestandenen QV darfst du dein Eidgenössisches Fähigkeitszeugnis (EFZ) in Empfang nehmen.

Workshop

Arbeitswelt Praktikum 1

Marc Latzel

Franziska Widmer

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

Im dritten Jahr absolvierst du dein obligatorisches Vollzeitpraktikum: In diesem Seminar erhältst du Tipps für eine erste Recherche von möglichen Praktikumsbetrieben im In- und Ausland. So schärfst du deinen Blick für interessante Arbeiten und sammelst Adressen unterschiedlicher Betriebe, die du während deiner Ausbildung fortwährend erweiterst. Ein Traumpraktikum bekommt man nicht einfach so, und je früher du dich damit auseinandersetzt, desto grösser sind deine Chancen auf ein erfolgreiches Praktikumsjahr, in dem du als Praktikantin einen spannenden Einblick in die Berufswelt gewinnst.

Projekt

Abschlussarbeit

Corinne Oesch

Franziska Widmer

Heidi Würgler

Klasse: 4. Ausbildungsjahr

Eine eigene Schrift zeichnen, eine interaktive Plakatserie entwickeln oder mit eigenen fotografierten oder illustrierten Bildwelten ein Editorial zu entwerfen, das Abschlussprojekt wird am Schluss inszeniert und ausgestellt.

Hier bekommst du die Möglichkeit, dich über mehrere Wochen in ein Medium zu vertiefen das dich besonders interessiert. Anhand eines vorgegebenen Begriffes wählst du ein Thema für deine Abschlussarbeit aus. Du recherchierst zum Thema, analysierst bestehende oder ähnliche Produkte und positionierst dein eigenes Produkt anhand der gewählten Zielgruppe. Du fotografierst, forschst, suchst neue Gestaltungswelten und entwickelst daraus eine eigenständige Gestaltungskonzept.

Sprache, Kommunikation und Gesellschaft

Karin Baumann

Volker Fürst

Klasse: 1. – 4. Ausbildungsjahr

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

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. Jeder Aspekt bietet einen Blickwinkel, unter dem die persönliche, berufliche und gesellschaftliche Realität bearbeitet wird. Bei der Behandlung eines Themas ergänzen sich die verschiedenen Aspekte und erlauben einen interdisziplinären Zugang. Zusätzliche Perspektiven wie Geschichte, Gender und Nachhaltigkeit erweitern diesen Zugang.

Spezialveranstaltung

Sport

Artemis Andreadakis

Klasse: 1. – 4. Ausbildungsjahr

Yoga oder Volleyball? Schlitteln oder Schwimmen? Steigere dein Körperbewusstsein, erhöhe deine Fitness und stärke deine Gesundheit!

Das Sportprogramm ist abwechslungsreich und beinhaltet nicht nur Yoga und Pilates. Im Unterricht lernst du verschiedene Entspannungsübungen kennen und widmest dich wichtigen Fakten über die Gesundheit. Bei schönem Wetter bewegen wir uns im Freien und wagen uns an neue Sportarten.



Diese Seite oben: Reportage aus der Fachklasse Grafik EFZ, 2026, Foto: Véronique Hoegger Diese Seite unten: Unterrichtssituation aus dem Fach *Typografie* der Fachklasse Grafik EFZ, 2025, Foto: Joerg Schwertfeger Rückseite: Arbeit von Mina Bushell aus dem Fach *Typowochen* mit Sebastian Cremers, Fachklasse Grafik EFZ, 2025





Rektorat

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

Kommunikation & Marketing

Iris Delruby Ruprecht, Leiterin
Cristiana Contu, Mitarbeiterin
Heike Hansen, Bild & Social Media
kommunikation@ffzh.ch

Fundraising

Michael Hiltbrunner
fundraising@ffzh.ch

Jugendkurse

Jasmine Colombo, Leiterin
jugendkurse@ffzh.ch

Gestalterischer Vorkurs

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

Foundation Year / Propädeutikum

N. N., Leitung
N. N., Assistenz
foundation_year@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, Leiterin
Tillo Spreng, Assistent
fotografie@ffzh.ch

Studiengang Kunst HF

Gökçe Ergör, Co-Leiterin
Latefa Wiersch, Co-Leiterin
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

Weiterbildungskurse

Ivan Becerro, Leitung

Sekretariat

Marianna Marty, Leiterin
Angela Barraco, Mitarbeiterin
Lysanne Stromer, 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 & Support

Gianluca Trifilo, Leiter

Softwareengineering

Erich Schweingruber, Leiter

F+F Stiftungsrat

Rolf Staub, Stiftungsratspräsident, Jurist; Gio-
vanni Borrelli, Stiftungsratsvizepräsident, Treu-
händer; Claudia Kübler, Vertreterin der Dozie-
renden; Dominique Lüthi, Vertreter der Studie-
renden; 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 ein-
zige 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 eduQua-Zertifikat
und nimmt am internationalen Austauschpro-
gramm Movetia teil und ist Partnerin der Euro-
pean Alliance of Academies.

Die Schule selbst und ihre Dozierenden sind
durch ihre Mitgliedschaften in gestalterischen
Berufsverbänden und Organisationen der Ar-
beitswelt in der Kunst- und Designszene bes-
tens vernetzt.

Impressum

Herausgeberin

F+F Schule für Kunst und Design

Redaktion

Iris Delruby Ruprecht, Leitung

Lektorat

Cristiana Contu
Iris Delruby Ruprecht
Susanna Rusterholz

Mitarbeit Text

Ivan Becerro, Jasmine Colombo, Alexandra D'In-
cau, Jeannine Herrmann, Daniel Hertli, Chris-
toph Lang, Marc Latzel, Sarah Widmer, Urs Lin-
dauer, Nicole Schmidt, Heiner Wiedemann,
Franziska Widmer, Latefa Wiersch und Dozie-
rende

Satz & Gestaltung

Automatischer digitaler Übertrag aus dem CMS
der F+F

Fotoreportage

Véronique Hoegger
ver.ch

Fotodokumentation Ausstellungen

Claudia Breitschmid
claudiabreitschmid.com

Bilder

Dozierende und Studierende gemäss Bildlegen-
den, Cover Vorne: Sebastian Cremers, Rücksei-
te Fotoreportage: Véronique Hoegger,
www.ver.ch

Bildredaktion

Heike Hansen, Iris Delruby Ruprecht

Bildbearbeitung

Christoph Küenzi
christoph-kueenzi.ch

Copyright

F+F und bei den Autoren
April 2025





seit 1971
Form, Farbe + Intelligenz