

# DESIGN

Innenarchitektur  
Produkt- und Industriedesign  
Visuelle Kommunikation



# Geistes- und Sozialwissenschaften – Berufslaufbahnen mit Kultur und Kommunikation



Über 80 kurze und lange Berufsporträts illustrieren das weite Arbeitsfeld der Geistes- und Sozialwissenschaftler/innen, das von der Forschung, den Medien über das Verlagswesen, den Bereich von Banken und öffentlicher Verwaltung bis hin zu Kulturmanagement und dem Gesundheits- und Sozialwesen reicht.

Dieses Buch ist eine Orientierungshilfe für alle, die sich für ein Studium der Geistes- oder Sozialwissenschaften und für die berufliche Laufbahnen danach interessieren.

Eines wird bei der Lektüre deutlich: Was zu Beginn einer Karriere auf den ersten Blick als Ausweichvariante eingeschätzt wird, kann für die weitere Laufbahn plötzlich sehr wichtig und zu einem Sprungbrett in neue Arbeitsgebiete werden.

Sprache: Deutsch  
 Auflage: 4. vollständig überarbeitete Auflage 2018  
 Umfang: 216 Seiten  
 Art.-Nr.: LI1-6219  
 Preis: CHF 30.–

Schweizerisches Dienstleistungszentrum Berufsbildung | Berufs-, Studien- und Laufbahnberatung SDBB  
 SDBB Verlag | Belpstrasse 37 | Postfach | 3001 Bern | Tel. 031 320 29 00 | info@sdbb.ch | www.sdbb.ch  
 SDBB Vertrieb | Industriestrasse 1 | 3052 Zollikofen | Tel. 0848 999 001 | vertrieb@sdbb.ch

 SDBB | CSFO

Online bestellen: [www.shop.sdbb.ch](http://www.shop.sdbb.ch)



**Andreas Demuth**

Amt für Jugend und Berufsberatung  
Kanton Zürich  
Verantwortlicher Fachredaktor dieser  
«Perspektiven»-Ausgabe

## LIEBE LESERIN, LIEBER LESER

Ist Designerin, Designer Ihr Traumberuf? Eine eigene Modekollektion kreieren, ein spannendes Game entwickeln, ein Kinderbuch illustrieren oder den Kundenshalter einer Bank entwerfen? Gestalten heisst: bewusst formen und Schönheit mit Funktion verbinden. Rund 20 Möglichkeiten stehen Ihnen offen, sich in einem Bachelorstudium auf Design einzulassen.

Ein Designstudium ist der Anfang eines sehr individuellen und nicht immer geradlinigen Wegs. Aber so einfach stolpert man ja auch nicht in dieses Studium hinein, denn die Hochschulen wollen genau wissen, ob jemand dafür geeignet ist. Bereits die Vorbereitung auf die Eignungsabklärung – oft ein gestalterisches Propädeutikum – bietet Gelegenheit, sich über die eigenen Fähigkeiten und Beweggründe klar zu werden.

Wenn Sie diesen Weg gehen wollen, sollten Sie sich zudem bewusst sein, dass der Arbeitsmarkt steinig sein kann und Initiative, Kreativität und Ausdauer erfordert. Wer aber genügend motiviert ist, lässt sich davon nicht abschrecken: Das anregende Studium, die interessanten Begegnungen und die persönlichen Bereicherungen wiegen vieles auf.

Dieses «Perspektiven»-Heft gibt Ihnen einen Überblick über das ausserordentlich vielgestaltige Fachgebiet. Studierende berichten aus ihrem intensiven Studienalltag, und die Porträts der Berufsleute machen deutlich, wie unterschiedlich die beruflichen Karrieren verlaufen können.

Ich hoffe, die Lektüre hilft Ihnen, Ihrem Traumberuf näherzukommen.

Andreas Demuth

### Titelbild

Kakteen-Giesskanne, ca. 1935, Entwurf:  
Wilhelm Kienzle, Foto: Museum für Gestaltung  
Zürich, Designsammlung, ZHdK

Dieses Heft enthält sowohl von der Fachredaktion selbst erstellte Texte als auch Fremdtexte aus Fachzeitschriften, Informationsmedien, dem Internet und weiteren Quellen. Wir danken allen Personen und Organisationen, die sich für Porträts und Interviews zur Verfügung gestellt oder die Verwendung bestehender Beiträge ermöglicht haben.

## ALLE INFORMATIONEN IN ZWEI HEFTREIHEN

Die Heftreihe «**Perspektiven: Studienrichtungen und Tätigkeitsfelder**» informiert umfassend über alle Studiengänge, die an Schweizer Hochschulen (Universitäten, ETH, Fachhochschulen und Pädagogischen Hochschulen) studiert werden können.

Die Reihe existiert seit 2012 und besteht aus insgesamt 48 Titeln, welche im Vier-Jahres-Rhythmus aktualisiert werden.

Wenn Sie sich für ein Hochschulstudium interessieren, finden Sie also Informationen zu jeder Studienrichtung in einem «Perspektiven»-Heft.

› Editionsprogramm Seiten 68/69

In einer zweiten Heftreihe, «**Chancen: Weiterbildung und Laufbahn**», werden Angebote der höheren Berufsbildung vorgestellt. Hier finden sich Informationen über Kurse, Lehrgänge, Berufsprüfungen, höhere Fachprüfungen und höhere Fachschulen, die in der Regel nach einer beruflichen Grundbildung und anschliessender Berufspraxis in Angriff genommen werden können. Auch die Angebote der Fachhochschulen werden kurz vorgestellt. Diese bereits seit vielen Jahren bestehende Heftreihe wird ebenfalls im Vier-Jahres-Rhythmus aktualisiert.



Alle diese Medien liegen in den Berufsinformationszentren BIZ der Kantone auf und können in der Regel ausgeliehen werden. Sie sind ebenfalls unter [www.shop.sdbb.ch](http://www.shop.sdbb.ch) erhältlich.

Weitere Informationen zu den Heftreihen finden sich auf:

[www.chancen.sdbb.ch](http://www.chancen.sdbb.ch)

[www.perspektiven.sdbb.ch](http://www.perspektiven.sdbb.ch)

# INHALT

## DESIGN

Innenarchitektur, Produkt- und Industriedesign, Visuelle Kommunikation

### 6 FACHGEBIET

- 7 Bewusstes Gestalten
- 11 Diplomarbeiten und Forschungsprojekte
- 13 Design for Repair
- 15 Warum auch eine Vermisstmeldung Design ist
- 16 Das letzte Hemd neu denken
- 17 Homeoffice ade!
- 18 Der Wert des virtuellen Designs

### 20 STUDIUM

- 21 Design studieren**
- 27 Studienmöglichkeiten in -Design
- 30 Besonderheiten an einzelnen Studienorten
- 31 Verwandte Studienfächer und Alternativen zur Hochschule
- 32 Kleines ABC des Studierens
- 36 Porträts von Studierenden:**
- 36 Elia Hvalič, Industrial Design
- 38 Noémie Fatio, Visuelle Kommunikation
- 40 Elen Friede, Innenarchitektur- & Szenografie
- 42 Piero Zeni, Mode-Design
- 44 Nina Baggenstos, Illustration Fiction
- 46 Akshay Prasad, Game Design

### 15

**Warum auch eine Vermisstmeldung Design ist:** Eine Vermisstanzeige für eine Katze, eine Website eines Physikprofessors oder das Schild einer Ladenbesitzerin – «Das alles ist auch Design: Alltagsdesign», sagt Grafikdesignerin und Designhistorikerin Sarah Owens, Professorin an der ZHdK.



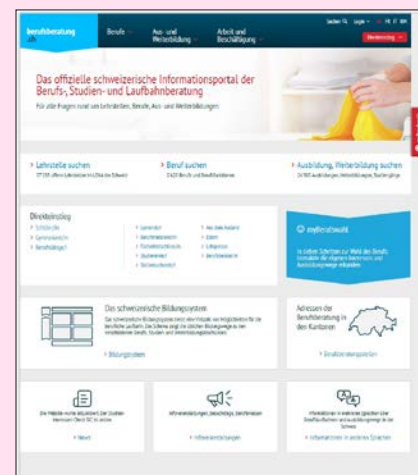
### 21

**Studium:** Wer von Gestaltung begeistert ist, kann aus vielen Designrichtungen wählen. Insgesamt sechs Fachhochschulen der deutschen, französischen und italienischen Schweiz bieten Studienrichtungen im Bereich der Innenarchitektur, des Produkt- und Industriedesigns sowie der Visuellen Kommunikation an.



**ERGÄNZENDE INFOS AUF  
WWW.BERUFSBERATUNG.CH**

Dieses Heft wurde in enger Zusammenarbeit mit der Online-Redaktion des SDBB erstellt; auf dem Berufsberatungsportal [www.berufsberatung.ch](http://www.berufsberatung.ch) sind zahlreiche ergänzende und stets aktuell gehaltene Informationen abrufbar.



Zu allen Studienfächern finden Sie im Internet speziell aufbereitete Kurzfassungen, die Sie mit Links zu weiteren Informationen über die Hochschulen, zu allgemeinen Informationen zur Studienwahl und zu Zusatzinformationen über Studienfächer und Studienkombinationen führen. [berufsberatung.ch/innenarchitektur](http://berufsberatung.ch/innenarchitektur)  
[berufsberatung.ch/produktdesign](http://berufsberatung.ch/produktdesign)  
[berufsberatung.ch/visuelle-kommunikation](http://berufsberatung.ch/visuelle-kommunikation)

**Weiterbildung**

Die grösste Schweizer Aus- und Weiterbildungsdatenbank enthält über 30000 redaktionell betreute Weiterbildungsangebote.

**Laufbahnfragen**

Welches ist die geeignete Weiterbildung für mich? Wie bereite ich mich darauf vor? Kann ich sie finanzieren? Wie suche ich effizient eine Stelle? Tipps zu Bewerbung und Vorstellungsgespräch, Arbeiten im Ausland, Um- und Quereinstieg u. v. m.

**Adressen und Anlaufstellen**

Links zu Berufs-, Studien- und Laufbahnberatungsstellen, Stipendienstellen, zu Instituten, Ausbildungsstätten, Weiterbildungsinstitutionen, Schulen und Hochschulen.

**48 WEITERBILDUNG**

**50 BERUF**

**51 Berufsfelder und Arbeitsmarkt**

**53 Berufsporträts:**

- 54 Sabina Brägger, selbstständige Designerin und Materialscout
- 57 Alessandro Holler, Sandro Lochau,- Geschäftsinhaber des Designstudios Quaint GmbH
- 60 Max Riedi, Architekt bei Suter + Partner AG Architekten
- 62 Ivie Onaiwu, Mitarbeiterin Grafik im Fachbereich Gestaltung & Kunst, Hochschule der Künste Bern
- 64 Marc Gerber, Konstrukteur, technischer Leiter in der Maschinenbauindustrie, selbstständiger Designer

**40**

**Studierendenporträts:** Elen Friede ist fasziniert von leeren Räumen, die viel Potenzial für Fantasie bergen. Ausschlaggebend für ihre Studienwahl war aber die Möglichkeit, die Bereiche Innenarchitektur und Theaterlehre miteinander zu verbinden. Das Studium bestärkt sie darin, ihren eigenen Weg zu verfolgen.



**66 SERVICE**

- 66 Adressen, Tipps und weitere Informationen
- 67 Links zum Fachgebiet
- 68 Editionsprogramm
- 69 Impressum, Bestellinformationen

**64**

**Berufsporträts:** Sein technisches Vorwissen und seine beruflichen Erfahrungen als Konstrukteur kann Marc Gerber als Industriedesigner gut gebrauchen. An seiner Tätigkeit schätzt er die immer wieder neuen Herausforderungen. Sein Ziel ist es, später einmal zu 100 Prozent als selbstständiger Designer zu arbeiten.



# FACHGEBIET

7 BEWUSSTES GESTALTEN

10 TEXTE UND THEMEN ZUM FACHGEBIET



# BEWUSSTES GESTALTEN

Alles scheint heute designt zu sein: Nicht nur Mode, Games, Küchengeräte, Websites oder Innenräume, auch Software und Prozessoren werden designt. Ebenso gibt es Virendesign, Abfall-Design, ein Designer-Chromosom und Nail-Design-Studios.

Der Begriff Design ist schillernd, eine einheitliche Definition gibt es nicht. Oft versteht man unter designen aber: etwas entwerfen und bewusst gestalten, das dann in Material, Farbe, Form, Proportionen usw. umgesetzt wird.

Design ist im steten Wandel und Teil der gesellschaftlichen und technologischen Entwicklung. Das wird besonders deutlich an Design-Richtungen wie Data Design & Art, Digitale Räume, Interaction Design oder Prozessgestaltung. Digitale Techniken oder eine Entwicklung wie die des 3-D-Druckers beeinflussen zudem die Prozesse des Entwerfens, der Modellbildung und der Visualisierung.

Dieses Heft konzentriert sich auf Innenarchitektur und Szenografie, Produkt- und Industriedesign sowie Visuelle Kommunikation, da die unterschiedlichen Design-Richtungen, die an den Fachhochschulen studiert werden können, einem dieser drei Fachbereiche zugeordnet werden. Da Design sich stetig weiterentwickelt und auch traditionelle Grenzen überschreitet, kann diese Zuordnung manchmal auch etwas willkürlich erscheinen.

## INNENARCHITEKTUR UND SZENOGRAFIE

Ob eine Arztpraxis, ein Hörsaal, ein Warenhaus oder das eigene Schlafzimmer: Sobald wir einen Raum betreten und ihn mit unseren Sinnen wahrnehmen, tauchen wir in seine charakteristische Atmosphäre ein und werden in eine bestimmte Gemütsverfassung versetzt. Schon immer wurden Räume für bestimmte Zwecke und Stimmungen gestaltet. Besonders deutlich wird dies bei bedeutsamen und gesellschaftlich wichtigen Räumen wie beispielsweise einem sonendurchfluteten griechischen Tempel, einem mittelalterlichen Rittersaal oder einem prunkvollen Opernhaus.

*Innenarchitektur* (manchmal auch Interior Design genannt) gestaltet Räume, Orte und Atmosphären. Sie beschäftigt sich mit dem vielschichtigen Zusammenspiel von Dimensionen, Licht, Farben, Oberflächen, Materialien und Objekten. Dabei geht es nicht nur um Stimmung, sondern immer auch um die Funktion: In einem Grossraumbüro beispielsweise soll der Raum so gestaltet sein, dass es den Mitarbeitenden möglichst gut gelingt, die vom Unternehmen vorgegebenen Ziele zu erreichen.

Innenarchitektinnen und Innenarchitekten kommen überall dort zum Zuge, wo Innenräume funktional und anspre-

chend gestaltet werden sollen: Museen, Krankenhäuser, Wellnesseinrichtungen, Geschäfte, Opern, Diskotheken, Restaurants, Wohnungen, Ateliers, Bibliotheken, Schulen, Grossraumbüros, aber auch Flugzeuge und Bahnhöfe oder temporäre Räume wie Messebauten oder Museumsausstellungen. Die lange Aufzählung widerspiegelt die unterschiedlichen Bedürfnisse der Nutzerinnen und Nutzer und die damit verbundenen Anforderungen an Funktion und Zweckmässigkeit.

Innenarchitektinnen und Innenarchitekten arbeiten an der Schnittstelle zwischen Architektur, Gestaltung und Technik. Sie beachten daher technisch-konstruktive Aspekte ebenso wie ästhetisch-künstlerische Belange.

Während die Innenarchitektur Funktion und atmosphärische Wirkung des Raumes gestaltet, geht es in der *Szenografie* um die Inszenierung. Geschichten sollen mit räumlichen Mitteln erzählt werden: Mithilfe des Lichts, des bewegten Bildes, der Farbe und des Tons werden Räume und Umgebungen für inszeniertes Handeln hergestellt. Die Szenografie kommt vom Bühnenbild und widmet sich heute auch der Gestaltung von Museen, Ausstellungen, Szenenbildern im Film, Messeständen, Aussenräumen usw.

## PRODUKT- UND INDUSTRIEDESIGN

Produkt- und Industriedesign bezeichnet die Gestaltung von Gegenständen und Materialien des Alltags und der Arbeitswelt. Neben Funktionalität und Ästhetik müssen beim Gestaltungsprozess weitere Kriterien und Zielsetzungen berücksichtigt werden wie etwa Ergonomie, Sicherheit, Ökonomie und Ökologie.

Je nach inhaltlicher Ausrichtung unterscheidet man zwischen Mode-, Industrie-, Objekt-, Schmuck- und Textildesign. Weniger gegenständliche Richtungen wie Game oder Interaction Design, Trends & Identity, Design Management oder Prozessgestaltung werden ebenfalls dazugezählt.

*Industrial Design* verbindet das Praktische mit dem Schönen: vom Sparschäler, Sofa und Staubsauger bis zum Ausflugschiff, zur Laserschneidmaschine und zum 3D-Drucker. Das Ziel sind meist industriell gefertigte Serienprodukte. Design ist dabei nicht eine Eigenschaft, die dem Produkt noch hinzugefügt werden kann oder auch nicht. Es geht nicht darum, ein mittelmässiges Produkt noch etwas schön

zu verzieren. Gutes Design ist selbst innovativ, konzentriert das Produkt auf das Wesentliche und optimiert die Brauchbarkeit.

Doch was ist gutes Design? Designqualität ist schwer messbar. Verschiedene Auszeichnungen – wie z.B. der iF Design Award oder der Red Dot Award – bieten hier Anhaltspunkte. Die Kriterien, nach denen etwa die Jury des Red Dot Award bewertet, umfassen Innovationsgrad, Funktionalität und Ergonomie, aber auch emotionaler Gehalt, Langlebigkeit und ökologische Verträglichkeit. Während lange Zeit der Funktionalismus für das Industriedesign ausschlaggebend war, sind heute ästhetische, ökologische und soziale Anforderungen ebenfalls von Bedeutung. Dabei spielt der Begriff des «Styling», die optische Gefälligkeit, eine wichtige Rolle. Denn Produkte, die sich durch gute Gestaltung von der Masse abheben, setzen sich langfristig am Markt besser durch.

Nah am Industriedesign liegt die Fachrichtung *Objektdesign*, bei der das Handwerk einen hohen Stellenwert hat. Objektdesign erweitert das Betätigungsfeld des Produktdesigns um Bereiche jenseits der Industrie – von Kleinserien für spezifische Bedürfnisse bis hin zur Fertigung von Einzelstücken für individuelle Anwendungen, die sich auch an der Schwelle zur Kunst befinden können. Zum Objektdesign gehören aber auch: Engagement in der Nachhaltigkeit, Erkunden von Materialkreisläufen, Verknüpfung von digitaler Fabrikation mit dem Handwerk.

Mode, Stoffe und Schmuck sind ein weiteres grosses Feld für Designerinnen und Designer: *Mode-Designerinnen* entwerfen und gestalten Bekleidung, *Textildesigner* schaffen textile Flächen mit ihren Materialien, Strukturen, Mustern und Farben, *Schmuckdesignerinnen* arbeiten an Schmuckstücken wie Broschen, Ringen, Colliers und Anhängern.

Eine vergleichsweise jüngere Richtung des Produkt- und Industriedesigns ist *Game Design*. Spätestens seit Games auch auf mobilen Geräten gespielt werden, haben sie eine weltumspannende und eigenständige kulturelle Bedeu-

tung erlangt. Längst aber gehen Spiele über reine Unterhaltung und blossen Spass hinaus. «Serious & Applied Games» vermitteln einerseits Informationen und Einsichten, andererseits können sie auch therapeutisch genutzt werden. Dabei kann es um ein Training zur Verbesserung der Körperfunktionen bei MS-Patienten gehen oder darum, die Schreibfähigkeit von Kindern mit ADHS zu verbessern. Auch in der Fitnessbranche und im Rehabilitationssektor werden heutzutage vermehrt Games ergänzend oder anstelle traditioneller Trainings und Therapien eingesetzt.

*Interaction Design* beschäftigt sich mit dem Dialog zwischen Mensch und Maschine. Es hat sich aus der Notwendigkeit entwickelt, den immer stärker werdenden Einfluss der Computertechnologie mit dem beruflichen und persönlichen Alltag zu verbinden. Produkte der digitalen Welt tragen Sensoren statt Hebel und Knöpfe, sind vernetzt und ermöglichen Interaktionen. Das können Smartphone-Apps, Social-Media-Plattformen oder auch intelligente Textilien sein. Nicht die Produkte stehen beim Interaction Design im Vordergrund, sondern die Frage, welche Erfahrungen wir mit ihnen machen und welche Möglichkeiten sie uns eröffnen. Interaction-Designerinnen und -Designer entwerfen Schnittstellen und Prozesse zwischen Menschen, Diensten und Produkten.

In den Design-Richtungen *Trends & Identity* und *Prozessgestaltung* geht es nicht primär um die Gestaltung eines konkreten Produkts für den Markt. Hier stehen gesellschaftliche Entwicklungen, Trends und Prozesse im Vordergrund. Absolventinnen und Absolventen der Vertiefung *Trends & Identity* recherchieren und analysieren Trends und Moden. Wie werden Menschen zukünftig leben und welche konstruktiven Beiträge kann das Design dazu leisten? Trends & Identity beobachtet und erforscht Stilbewegungen, Szenen und Communities und gestaltet innovative Produkte, Services und Events.

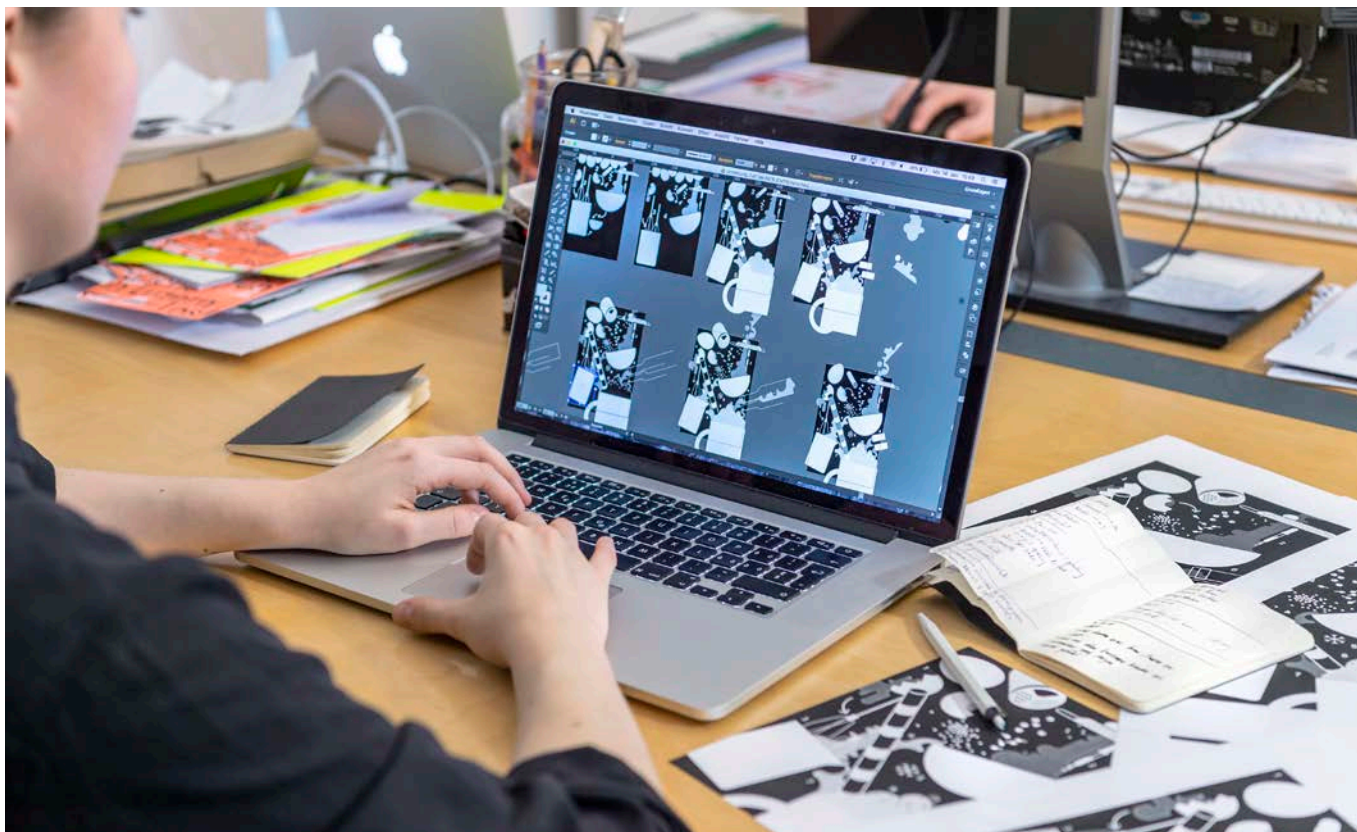
Bei *Prozessgestaltung* stehen Reflexion und kritische Mitgestaltung gesellschaftlicher Transformationsprozesse im Zentrum: Entwicklungen aufspüren, Veränderungen diskutieren, etwas Grosses anstossen, eine Idee in ein Konzept und schliesslich in ein Produkt oder ein Projekt überführen, Prozesse gestalten und kommunizieren.

Bei *Spatial Design* steht zunächst nicht die Beschäftigung mit dem gebauten Raum im Vordergrund, sondern es geht zuerst einmal um die Erfahrungen von Menschen im Raum, um deren Wahrnehmungen, Handlungen und Interaktionen – dann aber auch um die Gestaltung der Räume auf Grundlage dieser Erfahrungen. Spatial Design beschäftigt sich nicht



Beim Touchscreen geschieht der Dialog zwischen Mensch und Maschine via Finger. Mit solcher Kommunikation beschäftigt sich etwa Interaction Design.





Graphic Design (oder Visuelle Kommunikation im engeren Sinne) ist dort gefragt, wo es um die bildhafte Vermittlung von Inhalten oder die Vermarktung eines Produkts geht.

nur mit Ausstellungen, Museen und Messen, sondern mit sämtlichen von Menschen genutzten Arbeits- und Freizeitumgebungen. Auch mit virtuellen Räumen, wie z.B. in Computerspielen.

*Design Management* schliesslich kombiniert Designkompetenz mit Unternehmensführung. Es ist die Aktivität, die Design und das Designdenken in Organisationen unterstützt. Dies kann das Führen einer Gruppe von Designern und Designerinnen sein, zum Beispiel in einer Designabteilung. Oder es kann die Integration von Designmethoden in andere Bereiche einer Organisation bedeuten, um kreative Problemlösungsstrategien zu entwickeln.

#### VISUELLE KOMMUNIKATION

Das Übersetzen von Botschaften in eine visuelle Sprache ist das zentrale Anliegen der Visuellen Kommunikation.

Der Begriff Visuelle Kommunikation ist allerdings nicht klar abgegrenzt. Er wird einerseits als Oberbegriff verwendet, der Gebiete wie Wissenschaftliche Illustration, Graphic Design oder

auch Fotografie umfasst. Andererseits bezeichnet er auch eine einzelne Studienrichtung und ist dann fast gleichbedeutend mit Graphic Design.

Ob beim Gestalten von Plakaten, Büchern und interaktiven Anwendungen oder beim Konzipieren von Infografiken, Logos und Schriften: *Graphic Design* (oder Visuelle Kommunikation im engeren Sinne) ist dort gefragt, wo es um die bildhafte Vermittlung von Inhalten oder die Vermarktung eines Produkts geht, also in der Werbung, der Öffentlichkeitsarbeit, der Ausstellungsgestaltung, im Verlagswesen, im Corporate Design, Marketing usw. Grafikdesignerinnen und -designer planen und entwerfen Bild-Ideen. Beim Realisieren von Gestaltungskonzepten verknüpfen sie verschiedene Gestaltungsmittel wie Typografie, Fotografie, Zeichnung, Farbe und Form. Neben den klassischen Printmedien wie Zeitschriften und Büchern gehören auch elektronische Medien mit ihren interaktiven Eigenschaften zum Anwendungsgebiet.

Graphic Design kennt verschiedene Spezialisierungen: Die Typografie etwa befasst sich mit textbasierten Informa-

tionen. Es geht um Schriftgestaltung, Komposition und Layout von Zeichensystemen. Aufgabe der typografischen Gestaltung ist es, Informationen gut lesbar, funktional und ästhetisch überzeugend zu vermitteln. Möglichkeiten typografischer Gestaltung sind traditionell der Einsatz unterschiedlicher

#### DESIGN UND KUNST

Design ist nicht Kunst, auch wenn die Grenzen nicht immer scharf sind. Kunst ist subjektiv: Eine Künstlerin, ein Künstler arbeitet zunächst einmal für sich selbst und muss keinen ästhetischen Konventionen folgen. Kunstwerke sind Unikate, die sperrig und unbequem sein können oder sein sollen.

Design dagegen ist nie Selbstzweck, sondern zielt auf das praktische Leben, erbringt eine Dienstleistung. Einen Alltagsgegenstand etwa kauft man, um ihn zu benutzen. Ein Stuhl, eine Lampe oder ein Glas sollen sich aber auch gut anfühlen und gut aussehen. Gutes Industriedesign z.B. optimiert die Brauchbarkeit und erhöht die ästhetische Qualität, damit der tägliche Gebrauch zum Wohlbefinden beiträgt. Damit hilft es auch, den Gegenstand besser zu verkaufen.

Schriftarten, Schriftgrößen und Auszeichnungsarten, die Wahl der Satzbreite (Zeilenlänge), die Auswahl des passenden Papiers und vieles mehr. Beim Corporate Design geht es um das einheitliche Erscheinungsbild von Unternehmen und Organisation. Deren Funktion, Bedeutung und auch gesellschaftlicher Wert sollen visuell und kommunikativ verdeutlicht werden. Das Informationsdesign, eine weitere Spezialisierung, entwickelt Informations- und Orientierungssysteme im räumlichen Umfeld. Es befasst sich ausserdem mit der Visualisierung von abstrakten Daten und Inhalten oder der Entwicklung didaktischer Medien. Die *Fotografie* bzw. *Camera Arts* (Hochschule Luzern) hat eine lange Tradition als visuelles Ausdrucksmittel und umfasst ein breites Spektrum: von der künstlerischen Fotografie über Auftragsarbeiten und Porträts bis hin zu Mode- und Kriegsphotografie. Der Wandel zur digitalen Fotografie hat dieses Medium stark verändert und ganz neue Möglichkeiten eröffnet. Ein weiteres, traditionelles Gebiet der Visuellen Kommunikation ist die *Wissenschaftliche Illustration (Knowledge Visualization, Illustration Nonfiction)*. Sie setzt wissenschaftliche Sachverhalte in verständliche, einprägsame Bilder um und nutzt dabei zunehmend auch die Möglichkeiten von Interaktion und Animation. Die Wissenschaftliche Illustration wird insbesondere dort benötigt, wo fotografische Darstellungen nicht möglich sind bzw. zu viel oder zu wenig abbilden. Durch Abstraktion, Interpretation und Verdeutlichung entsteht also weit mehr als ein Abbild der Wirklichkeit.

#### DESIGN THINKING

Auch ausserhalb des eigentlichen Designbereichs kommt die Werkzeugkiste des Designs zum Einsatz. Design Thinking ist ein Ansatz, der sich an der Arbeit von Designern und Designerinnen orientiert und zum Lösen von Problemen und zur Entwicklung neuer Ideen führen soll. Menschliches Verhalten sowie Emotionen und Motivationen bilden die Grundlage dieses Ansatzes, denn die Lösungen sollen aus Anwendersicht überzeugend sein.

Die *Fiktionale Illustration (Illustration Fiction)* beschäftigt sich im Gegensatz dazu mit dem Erzählen eigener Bildwelten, sei es als Künstlerin, als Cartoonist, als Comic- und Bilderbuchautorin oder als Gestalter.

Bildschirme finden sich überall: im Büro, zu Hause, im Auto oder in der Hosentasche. Die Designrichtung *Cast/Audiovisual Media* befasst sich mit dem, was auf dem Bildschirm läuft. Sie konzipiert, gestaltet und verbreitet mit Video, Audio und Animation plattformübergreifende audiovisuelle Medieninhalte. Der Name leitet sich aus Ausdrücken wie Podcast, Webcast oder Broadcast ab.

Ein noch junges Fach der Visuellen Kommunikation nennt sich *Digital Ideation* und verbindet die beiden Disziplinen Informatik und Design. Durch das Zusammenspiel von Technik und Gestaltung – aber auch durch Erkenntnisse aus Psychologie und Soziologie – sollen adressatengerechte digitale Produkte geschaffen werden: Games, Apps und anwenderfreundliche Interfaces. Inhaltlich gibt es hier also Überschneidungen mit den Disziplinen Game und Interaction Design. Bei der neu geschaffenen Richtung *Data Design & Art* geht es um die Interpretation sowie die Visualisierung und Vermittlung von Daten: statisch, animiert oder auch interaktiv. Diese Designrichtung versteht sich als Antwort auf eine digitalisierte Welt, die täglich riesige Mengen an Daten produziert. Richtig aufbereitet und gestaltet, werden Daten zu Information, lassen grössere Zusammenhänge erkennen und dienen so als Grundlage für Entscheidungen.

Ebenfalls jung ist die Spezialisierung *Digitale Räume*. Hier steht die Gestaltbarkeit der digitalen Medien im Vordergrund, das Konzipieren, Entwerfen und Analysieren von digitalen Kommunikationsmitteln.

#### Quellen

Websites der Institute  
[www.designwissen.net](http://www.designwissen.net)  
[www.red-dot.de](http://www.red-dot.de)

## TEXTE UND THEMEN ZUM FACHGEBIET

**Die folgenden Texte bieten Einblicke in Themen, Produkte und Projekte aus dem vielfältigen Fachgebiet des Designs.**

**Diplomarbeiten und Forschungsprojekte:** Einige Beispiele illustrieren, womit sich Designforschung beschäftigen kann. (S. 11)

**Design for Repair:** Das Industriedesign braucht ein neues Selbstverständnis. Reparierbarkeit muss im Gestaltungsprozess von Anfang an mitgedacht werden. (S. 13)

**Warum auch eine Vermisstmeldung Design ist:** Alltagsdesign und professionelles Design existieren nebeneinander. Das Design der Zukunft versteht sich zunehmend als gesamtgesellschaftliches Phänomen. (S. 15)

**Das letzte Hemd neu denken:** Eine Designforscherin untersucht, warum es am Lebensende so wenige funktionale, schöne und sinnstiftende Dinge gibt und wie sich das ändern lässt. (S. 16)

**Homeoffice ade!** Offen, beweglich, flexibel und den Bedürfnissen der Mitarbeitenden angepasst. Die Ansprüche an moderne Arbeitsplätze sind hoch. Innenarchitektur und Architektur fliessen dabei ineinander über. (S. 17)

**Der Wert des virtuellen Designs:** Die Wanduhr «Côtes Mécaniques» kann auf dem Bildschirm abgespielt oder als materielles Objekt an die Wand gehängt werden. Blockchain macht es zudem möglich, auch digitale Objekte zu verkaufen und das geistige Eigentum der Designer und Designerinnen zu schützen (S. 18)

# DIPLOMARBEITEN UND FORSCHUNGSPROJEKTE

**Im Folgenden werden einige Themen vorgestellt, zu denen im Fachbereich Design an Schweizer Hochschulen geforscht wird.**

## «TEXCIRCLE»

Die Textilindustrie ist mit einem steigenden Volumen von Alttextilien konfrontiert, dem sogenannten «post-consumerwaste», kurz PCW, die der Endkonsument nach der Gebrauchsphase zurückgibt. Dies ist der klassische Betätigungsbereich der Textilrecycler (wie Texaid). Dazu kommen Textilien aus Überproduktion, Rücknahmewaren oder Liquidationswaren, die bis anhin thermisch verwertet bzw. vernichtet wurden.

Aus ökologischen und ethischen Bedenken ist dieses Verfahren für die Schweizer Textilindustrie keine Lösung mehr. Dieses Material stellt ein neues Marktpotenzial für Textilrecycler dar. «Texcircle» untersucht und entwickelt die Vision für eine exemplarische textile Kreislaufwirtschaft für Alttextilien. Anhand realer Gegebenheiten optimiert «Texcircle» Prozesse und Design und entwickelt spezifische Produktzyklen.

*Forschungsprojekt:*

[www.hslu.ch/forschung](http://www.hslu.ch/forschung)

## DAS HUHN UND DIE EIERINDUSTRIE

Ob Boden-, Freiland- oder Bio-Haltung – die grosse Nachfrage nach Hühnereiern führt zu Massen- und nicht artgerechter Tierhaltung. Die Folgen der Eierproduktion gefährden nicht nur die Hühner, sondern auch Mensch und Umwelt.

Diese Arbeit ist in Kooperation mit der Organisation Swissveg entstanden, die sich für eine Reduktion von Tiererzeugnissen einsetzt und eine pflanzenbasierte Lebensweise fördert. Ein doppelseitiges illustriertes Faltpublikat klärt gezielt über die Eierproduktion

auf und appelliert an das Verantwortungsbewusstsein jedes Einzelnen, das eigene Konsumverhalten kritisch zu hinterfragen.

Die Kombination von emotionalen und informativen Bildteilen zielt auf ein breites Publikum ab. Auf der Vorderseite des Faltpublikats finden sich wissenswerte und aufschlussreiche Fakten zum Haushuhn, welche die Empathie und Nähe zum Huhn fördern. Die Rückseite widmet sich der Eierproduktion und deren weitreichender Problematik sowie möglichen Lösungsansätzen für eine Verbesserung der Gesamtsituation.

*Diplomarbeit, Knowledge Visualization:* <https://diplome2021.kvis.zhdk.ch/selina-bachmann>

## STERBESETTINGS

In der Gesellschaft lässt sich aktuell ein wachsendes Interesse am Lebensende sowie an den Themen Sterben und Tod beobachten. So werden Erfahrungen mit unheilbaren Krankheiten und der professionellen Begleitung des Lebensendes durch Palliative Care zunehmend öffentlich in den Medien be-

sprochen. Vor diesem Hintergrund erprobt das Projekt eine Verschränkung verschiedener Fachperspektiven, die bisher meist getrennt verfolgt wurden und eröffnet so einen neuen interdisziplinären Zugang.

Das Team setzt sich aus neun Forschenden zusammen, welche Expertisen aus Kulturwissenschaft, Pflegeforschung, Religionssoziologie und Designforschung einbringen. Der gemeinsame methodische Ansatz liegt darin, Wechselwirkungen zwischen verschiedenen Praktiken sowie dahinterliegenden gesellschaftlichen Konventionen in den Sterbesettings zu untersuchen. Dabei interessiert, wie sich gewisse Konventionen auf die Praktiken auswirken und wie sich diese umgekehrt auch dadurch verändern lassen. Der interdisziplinäre Ansatz erlaubt es dabei, verschiedene Praktiken und Konventionen der Sprache, Pflege, Produktgestaltung und Spiritualität in den Blick zu nehmen: Welche Rolle spielt bspw. die spirituelle Dimension für die Pflege? Wie fließen pflegerische Handlungen in die Sprache ein? Welche Funktionen kommen dem Design von Pflegeprodukten oder der räumlichen Umgebung zu?

*Forschungsprojekt:*

[www.hkb.bfh.ch/designresearch](http://www.hkb.bfh.ch/designresearch)

## «STA-TISCH?»

In der Schweiz sitzen wir bis zu 15 Stunden pro Tag. Besonders im Homeoffice, welches uns als Ergänzung zum



Mit dem Projekt «Texcircle» wollen Textilindustrie und HSLU neue Wege im Textilrecycling gehen.

Büro weiterhin begleiten wird, entfalten zusätzliche Bewegungsanreize und es fehlt oft an ergonomischer Büroeinrichtung.

«Sta-Tisch?» hinterfragt die Gewohnheit des Sitzens bei der Arbeit und fordert zum Stehen auf. Die beiden im Set enthaltenen Module «Sta» und «Tisch» ermöglichen aktives Stehen im Homeoffice. Mit dem «Sta» kann intuitiv zwischen einem bewegten und einem stabilen Stand gewechselt werden. Es erlaubt verschiedene Stehpositionen, was die Gelenke entlastet, Verspannungen vorbeugt, die Konzentration fördert und das Immunsystem stärkt. Das Modul «Tisch» verwandelt jeden herkömmlichen Tisch im Handumdrehen in ein an die eigene Körpergrösse angepasstes Stehpult. Ist die Arbeit getan, können die Elemente zu einem kubusförmigen Objekt zusammengefügt werden. Dieses integriert sich je nach Ausrichtung z.B. als Couchtisch oder als kleine Bank in die Wohnungseinrichtung.

Mit einer schlichten Formgebung grenzt sich «Sta-Tisch?» auch visuell bewusst von bisherigen, meist medizinisch anmutenden Sitzalternativen ab. *Diplomarbeit, Trends & Identity:* <https://design.zhdk.ch/diplom-archiv/2021/sta-tisch>

#### «RESMELL»

«reSmell» ist eine digitale Station im Zimmer von Bewohnern und Bewohnerinnen in Pflegeheimen zur Kompensation des altersbedingt abnehmenden Geruchssinns. Mehr als die Hälfte der Rentner und Rentnerinnen leiden am Verlust ihres Geruchssinns und nehmen ihr Umfeld nur noch bedingt wahr. Doch unangenehme Gerüche führen zu verkürzten Pflegehandlungen und weniger Besuchen. «reSmell» analysiert die Raumluft und übermittelt mehrere Handlungsoptionen an Betroffene. Diese können so wieder selbst aktiv auf Gerüche reagieren.

*Diplomarbeit, Industrial Design:* <https://industrialdesign.zhdk.ch/diplom-2021/projekte/resmell>

#### «CONTACTME»

Fast jede zweite Person in der Schweiz ist einmal im Leben von einer psychi-



Wie können Bewohner und Bewohnerinnen in Pflegeheimen ihren altersbedingt abnehmenden Geruchssinn kompensieren? Die digitale Station «reSmell» aus einer Diplomarbeit in Industrial Design soll dabei helfen.

schen Erkrankung betroffen. Personen mit tiefem sozioökonomischem Status leiden häufiger an psychischen Beeinträchtigungen und deren Folgen. Um psychiatrische Versorgungsstrukturen in der Schweiz zu entlasten, gibt es gegenwärtig aber zu wenig niederschwellige Angebote, die u.a. auch Rehospitalisationen vermindern könnten. Ebenso fehlen Peer-gestützte Beratungsangebote, die eine vergleichbare Wirkung zeigen.

Hier setzt das vorliegende Projekt an und möchte ein Angebot entwickeln, das dem vielversprechenden Ansatz des «Blended Peer Counseling» folgt. Dieses kombiniert analoge und digitale Möglichkeiten. Daraus ergeben sich folgende Forschungsfragen:

- 1) Welche Anforderungen haben Nutzer und Nutzerinnen an ein kombiniertes Peer-gestütztes Beratungsangebot?
- 2) Wie muss ein solches Angebot gestaltet sein, damit es einfach zugänglich ist?

In einem ersten Schritt klären Forschende, welche Anforderungen potenzielle Nutzende sowie Gesundheitsfachpersonen an ein niederschwelliges und Peer-gestütztes Hilfs- und Beratungsangebot haben. Der Einbezug künftiger Nutzer/innen hilft dem Forschungsteam dabei, das Hilfs- und Beratungsangebot nachhaltig und res-

sourcenschonend zu entwickeln. Zudem wird untersucht, welche Anforderungen die Zielgruppe dabei an die Usability sowie an das Design stellt.

*Forschungsprojekt:*

[www.hkb.bfh.ch/designresearch](http://www.hkb.bfh.ch/designresearch)

#### «HAAL»

«HAAL – Spielerisch Schreibmotorik trainieren» ist ein Educational Serious Game, das sich an Kinder mit diagnostiziertem ADHS im Alter von acht bis zwölf Jahren richtet. Ziel des Spiels ist es, die Schreibfähigkeit dieser Kinder zu verbessern. Mit dem Spiel soll über einen bestimmten Zeitraum regelmässig trainiert werden, bis sich der angestrebte Lernerfolg einstellt. Das Kind führt dabei mit dem drucksensitiven Stift des iPads eine Spielfigur durch Levels, wobei schwingende Linienführungen mit unterschiedlichen Freiheits- bzw. Abweichungsgraden trainiert werden.

In der Vorstudie wird die Wirksamkeit untersucht, aber auch förderliche und hinderliche Faktoren der Spielmechanik werden identifiziert. Die Wirkungsmessung erfolgt über Playtests, während denen die Probanden getrackt, beobachtet und befragt werden. Gesammelt werden beim Tracking Informationen zu Spieldauer, durchschnittlicher Druckintensität, Bewegungsgeschwindigkeit und Anzahl der Interaktionen. An der Vorstudie nehmen Kinder ohne diagnostiziertes Schreibdefizit oder ADHS aus der 1. bis 4. Primarklasse teil.

Die Tests werden an den Schulen der Kinder in Anwesenheit der Eltern durchgeführt. Die Ergebnisse und Erkenntnisse der Vorstudie fliessen in die geplante Pilotstudie ein, die in Kooperation mit dem Departement Gesundheit der ZHAW durchgeführt wird.

*Forschungsprojekt:*

<https://gamedesign.zhdk.ch>

# DESIGN FOR REPAIR

**Einfach zu reparierende Produkte sind selten geworden. Reparierbarkeit ist komplex, weil Unternehmen und Designer auf systemischer Ebene neu denken müssen. Armin Scharf, freier Journalist aus Tübingen mit Spezialgebiet Industrial Design und Technologie, befasst sich im Folgenden mit Chancen und Schwierigkeiten von Reparaturen.**

Es gibt sie noch, die Geräte, die über lange Zeit klaglos ihren Dienst tun und – sollten sie doch einmal streiken – auch wieder geheilt werden können. Zum Beispiel die Kaffeeautomaten von Jura, die in Niederbuchsiten bei Solothurn entwickelt, hergestellt, gewartet und repariert werden. «Wir bauen unsere Produkte so, dass sie über viele Jahre im Service gewartet, ihre Komponenten neuwertig aufbereitet und wieder eingesetzt werden können», erklärt Meinrad Kofmel, Kommunikationsschef bei Jura.

Mit dieser Strategie ist das Unternehmen anderen Herstellern von Elektrogeräten weit voraus. Meist ist die Behebung von Defekten nicht ernsthaft vorgesehen, es gibt weder Services noch Ersatzteile, und wenn doch, dann sind sie so teuer, dass man sich die Instandsetzung dreimal überlegt. Denn natürlich gibt es unterdessen ein neues Gerät, das mehr kann, weniger Energie verbraucht, ein schickeres Design hat oder noch komfortabler ist.

Oft erweisen sich schon kleinste Mängel als grosses Problem. Bricht etwa die filigrane Verriegelung der Gefrierfachklappe im Kühlschrank, braucht es eine komplett neue Klappe. Die gibt es zwar, allerdings zu einem Preis, der etwa einem Fünftel des Betrags für den gesamten Kühlschrank entspricht. Diesen Eindruck bestätigt Raffael Wüthrich von der Stiftung für Konsumenten-



Die Abkehr vom Prinzip des «Design for Manufacturing» hin zum «Design for Repair». Dazu braucht es mehr Repaircafés.

schutz. «Deshalb fordern wir seit Längerem, dass die Konstruktionsdaten gerade von einfachen Ersatzteilen veröffentlicht werden, damit man sie mit dem 3D-Drucker selbst fertigen kann.»

## DIE REPAIRCAFÉS ÜBERNEHMEN

Tatsächlich sind Reparaturen meist überaus kostspielig. Das hat mehrere Gründe. Fehlersuche und Reparatur sind lohnintensive Tätigkeiten, weil sie von Hand gemacht werden, besonders dann, wenn ein Gerät nicht reparaturfreundlich konzipiert wurde. Gleichzeitig sind die Preise für neue Produkte kontinuierlich gefallen: In Deutschland kostete eine neue Waschmaschine 2016 ein Drittel weniger als 1991, während die Kosten für Reparaturen aufgrund der Lohnkosten um 40 Prozent gestiegen sind. Vermutlich auch, weil eine Reparatur nicht wirklich eingeplant ist. Das macht sie aufwendiger, als sie sein müsste.

«Design for Manufacturing» ist nach wie vor die Regel: Alles ist für die Herstellung optimiert, was danach pas-

siert, ist Sache der Nutzerin. Folgt das Geschäftsmodell dem Produktionsansatz, bremst die Reparatur den Absatz des Produkts und damit den Umsatz. Dazu kommt, dass man gerade bei Haushaltsgeräten meist auf den proprietären Firmenservice angewiesen ist, der mangels Konkurrenz die Preise selbst bestimmen kann. «Wir brauchen mehr freizugängliche Werkstätten. Und wir brauchen mehr Repaircafés», sagt Raffael Wüthrich. Der Konsumentenschutz zählt zurzeit rund 170 Repaircafés in der ganzen Schweiz. In diesen Selbsthilfegruppen der Reparierenden wird der defekte Toaster wieder zum Leben erweckt, der Akku des Staubsaugers ausgetauscht, das Mobiltelefon mit einem neuen Display versehen.

## DIE MAGIE DES NEUEN

Mitunter stellt man sich als Konsumentin auch selbst ein Bein. Während Reparaturen früher selbstverständlich waren, sind wir heute darauf konditioniert, nur das Neue für wirklich gut zu befinden. Tritt ein Defekt auf, und sei es nur ein schwächelnder Akku, führt uns das Pro-

dukt seine Hinfälligkeit vor Augen, verliert seinen Neu-Status und damit seinen magischen Charakter.

Diese Entzauberung ist aber wichtig, denn nur dadurch kommen wir auf den profanen Zweck der Geräte zurück – und können seinen Erhalt wertschätzen. «In unserer Gesellschaft geht Magie vorrangig von monolithisch geschlossenen Artefakten aus», sagt Daniel Irányi vom Zürcher Designbüro Tribecraft. «Reparierbarkeit zu zeigen, bedeutet auch, den Anschein von Perfektion zu zerstören.» Wer sein Smartphone aufmacht, um den Akku zu tauschen, wird mit der physischen Realität und der elektronischen Banalität des Geräts konfrontiert und kann so ein emanzipiertes Verhältnis dazu aufbauen. Reparieren ist also grossartig. Das hat man bei Jura erkannt und in eine Servicefabrik investiert, um aus dem zunächst unerwünschten Reparaturfall ein positives Erlebnis zu machen.

#### DIE REPARATUR MITKONZIPIEREN

Reparierbarkeit ist mehr als ein Feature, sie ist eine konzeptionelle, ja, systemische Eigenschaft. Bereits bei der Entwicklung eines Produkts, egal welcher Art, muss die Möglichkeit einer späteren Instandsetzung zwingend eingeplant werden. Das bedeutet die Abkehr vom Prinzip des «Design for Manufacturing» hin zum «Design for Repair». «Schon im Entwurfsprozess achten wir darauf, dass ein Produkt in Einzelteile zerlegt werden kann, ohne es zu zerstören», sagt Pascal Amacker, Designer bei Ribag. Die Verbindungstechnik entscheidet, ob eine Reparatur überhaupt möglich ist. Verklebungen sind zwar kostengünstig und erlauben kompakte Lösungen, aber sie verhindern die rasche Zerlegung. Ein rein konstruktives Thema? «Nein», meint Norbert Meier vom Basler Designstudio Tale. «Wird die Reparierbarkeit im Gestaltungsprozess von Anfang an mitgedacht und ist die Beanspruchung des Produkts bekannt, kann ein entsprechendes Designkonzept viel bewirken.»

Im B2B-Bereich\* ist das Thema um einiges präsenter als bei Produkten für Endverbraucher. «Ab einer gewissen Komplexität eines Produkts oder eines Systems sind das Schnittstellendenken sowie die Möglichkeit eines Teilersatzes in unserer Produktentwicklung implizit, und die



«Reparierbarkeit zu zeigen, bedeutet auch, den Anschein von Perfektion zu zerstören», sagt Daniel Irányi vom Zürcher Designbüro Tribecraft.

Kundschaft fordert das auch ein», so Daniel Irányi. «Sinnvolle Consumerprodukte könnten von diesen B2B-Tugenden lernen.» Norbert Meier sagt dazu, dass vielen Unternehmen die Vorstellungskraft fehle, dass auch ein reparaturfähiges Produkt attraktiv sein könne. Das Design stehe hier in der Pflicht, Lösungen aufzuzeigen.

#### ANREIZE SCHAFFEN

Wie aber erkennt man, ob ein Produkt reparaturfreundlich ist? Da lohnt sich der Blick nach Frankreich. Seit Anfang Jahr müssen dort Smartphones, Notebooks, Fernseher, Waschmaschinen und Rasenmäher mit einem Reparaturindex gekennzeichnet sein. Der zwischen 0 und der Bestnote 10 variierende Index ergibt sich aus der Verfügbarkeit von Ersatzteilen, der Dauer für eine Reparatur, wie gut diese dokumentiert ist und ob man dafür Spezialwerkzeug benötigt. Und im deutschen Bundesland Thüringen läuft zurzeit ein Pilotversuch, in dem eine Reparatur mit bis zu 100 Euro bezuschusst wird. Die dafür zur Verfügung gestellten 150 000 Euro sollen bis Ende 2022 reichen. Ein Versuch nur, gewiss, der aber aufmerksam beobachtet wird.

Aber: Es genügt nicht, reparaturfreundliche Produkte zu entwickeln, wenn der Service nicht geleistet werden kann. Reparatur brauche ein ei-

genes Geschäftsmodell, um zufriedenstellend zu funktionieren und die nötige Wertschöpfung zu generieren, erklärt Samuel Perret von Milani Design. «Neben dem Produktdesign können wir als Designer auch die passenden Servicemodelle und den Business Case entwickeln.»

Es geht also um die Langlebigkeit von Produkten und um nachhaltigere Geschäftsmodelle, die die Wertschöpfung nicht allein aus der linearen Produktion beziehen. Das ist eine Herausforderung für die Unternehmen, und auch das Design braucht ein neues Selbstverständnis. Zwar wird Design weiterhin ein Erfolgsfaktor im Wettbewerb sein, doch seine Ansätze werden sich stark verändern – von formalen Schwerpunkten hin zu systemischen, komplexen Entwicklungen. Die Designbranche wird umdenken müssen, um sich ebenso schnell wie umfassend neue Kenntnisse und Strategien anzueignen und interdisziplinäre Netzwerke aufzubauen.

\* B2B = Business-to-Business; wenn Firmen ausschliesslich mit anderen Firmen Geschäftsbeziehungen eingehen

#### Quelle

Armin Scharf, in: Hochparterre, 31. Oktober 2021 (gekürzt)

#### Weitere Informationen

[www.bueroscharf.ch](http://www.bueroscharf.ch)

## WARUM AUCH EINE VERMISST-MELDUNG DESIGN IST



Auch das ist Design – Alltagsdesign: Vermisstmeldung für die Katze Fauchi in Winterthur.

### Sarah Owens krepelt momentan den Designprozess um. Sie nimmt ihre Studierenden in die gesellschaftliche Verantwortung.

An einem Laternenpfahl hängt eine Vermisstanzeige für eine Katze. Was hat das mit Design zu tun? Viel. «Das ist auch Design: Alltagsdesign», sagt Grafikdesignerin und Designhistorikerin Sarah Owens. Die 44-Jährige ist Design-Professorin an der Zürcher Hochschule der Künste ZHdK.

Auch ein Formular, das in Word erstellt wurde, sei Alltagsdesign. Ebenso wie eine Website eines Physikprofessors. Oder das Schild einer Ladenbesitzerin. «Alltagsdesign und professionelles Design können nebeneinander existieren, ohne sich zu konkurrenzieren», so Owens. Zusammen bilden sie die uns umgebende Welt. Da könne man nicht einen Teil davon ausblenden.

### SIE HINTERFRAGTE IHRE ARBEIT

Dieser offene Designbegriff ist für Sarah Owens bezeichnend. Als junge Grafikdesignerin arbeitete sie in verschiedenen Verlagen und erhielt Einblick in

unterschiedliche Arbeitswelten. Dann platzte um die Jahrtausendwende die Internetblase und löste eine Medienkrise aus.

Bald einmal stellte Sarah Owens fest: «Mir fehlte die Möglichkeit, darüber nachzudenken, was ich da eigentlich mache.» Denn Grafikdesign ist strikten Regeln unterworfen: «Man darf zum Beispiel bei drei Zeilen hintereinander einen Trennungsstrich setzen. Bei der vierten jedoch nicht.» Sie begann ihre Arbeit zu hinterfragen.

### DESIGN ALS GESAMTGESELLSCHAFTLICHES PHÄNOMEN

Um Antworten zu bekommen, absolvierte sie am Royal College of Art in London ein Masterstudium in Designgeschichte. Es war ein Studium, das sich an Sozial-, Wirtschafts- und Technikgeschichte orientierte.

Hier lernte sie Herangehensweisen aus anderen Wissenschaften kennen und integrierte diese fortan in den Designprozess. Eine prägende Erfahrung: Sarah Owens versteht Design zunehmend als gesamtgesellschaftliches Phänomen.

### DESIGNOBJEKTE FORMEN DIE GESELLSCHAFT

So auch, als sie sich mit einem Spielkartenset für Kinder aus der Zeit um 1800 befasste. Es war ein Klassifikations-System, das den Affen nicht dem Menschen zuordnete. «Ich habe an diesem Kartenset ablesen können, wie die damalige Gesellschaft über die Menschen dachte.» Und zwar, dass der Mensch kein Tier sei.

Indem das Kartenset Kindern weitergegeben werde, beeinflusst es deren Vorstellung vom Menschsein in der damaligen Zeit. «Die Gesellschaft spielt sich in diesen Objekten. Zugleich formen diese Objekte die Gesellschaft.»

### OFFEN FÜR NEUE ZUGÄNGE

Heute macht sie die Designstudierenden der ZHdK mit verschiedenen Methoden und Disziplinen vertraut. Sie regt sie an, im Designprozess offen für neue Zugänge zu sein.

«Sarah Owens Ansatz in der Lehre steht im Einklang mit gesellschaftlichen Transformationsprozessen, in denen wir uns gerade befinden», erklärt Robert Lzicar, Professor für Designgeschichte an der Hochschule der Künste Bern.

Das hat Auswirkungen aufs Design: Im Design werde nicht mehr nur dazu ausgebildet, das tollste Portfolio zu machen oder eine glitzernde Persönlichkeit zu entwickeln. Sondern: «Man soll sich selbst im Design verorten, soll eigene Fragen stellen.»

### NEUE ANSÄTZE HABEN ES SCHWER

Dass in den Schweizer Ausbildungsstätten noch immer ein kompetitiver Gedanke im Zentrum steht, führt Robert Lzicar auf die Hochblüte des Schweizer Designs zurück, als der berühmte Swiss Style in den 1950er-Jahren weltweit Erfolge feierte. «Man versuchte in der Schweiz, an dieser Definition von Design festzuhalten», so Lzicar, «und hatte Mühe, neuen Ansätzen im Design die Tür zu öffnen.» Neue Ansätze, wie sie Sarah Owens lehrt. Und wofür sie mit einem Grand Prix Design 2021 ausgezeichnet wurde.

### Quelle

Noëmi Gradwohl: [www.srf.ch](http://www.srf.ch), 28. Dezember 2021

## DAS LETZTE HEMD NEU DENKEN

**Gestaltung klammert meist die finale Lebensphase aus. Die Designforscherin Bitten Stetter untersucht, warum das so ist – und wie es sich ändern lässt.**

Als Bitten Stetter vor fünf Jahren ihre Mutter in einem Hospiz beim Sterben begleitete, realisierte sie, dass die Gestaltung am Ende des Lebens kaum eine Rolle spielt. «Nicht nur als Designerin, auch als betroffene Angehörige konnte ich es kaum fassen, wie wenige funktionale, schöne und sinnstiftende Dinge es beim Lebensende gibt. Dabei wird dieses greifbarer und weniger beängstigend, wenn wir es bewusst gestalten», sagt die Mode-Designerin. Stetter beschäftigt sich seit dem Tod der Mutter mit der materiellen Kultur am Lebensende, derzeit schreibt sie ihre designanthropologische Dissertation «Sterbedinge». Am Stadtspital Waid in Zürich absolvierte sie Hospitanten und Kurse in der palliativen Pflege, seit 2018 ist sie regelmässig als Feldforscherin dort. Daneben leitet sie an der Zürcher Hochschule der Künste die Forschung zu «Trends & Identity» und in dieser Fachrichtung den Masterlehrgang. Parallel dazu ist sie beim Forschungsprojekt «Sterbedinge» involviert. Die Kooperation zwischen der Berner Fachhochschule (Hochschule der Künste Bern und Departement Gesundheit) und der Zürcher Hochschule der Künste startete 2020. Dabei untersuchen neun Forschende mit Expertisen aus Pflegeforschung, Designforschung, Kulturwissenschaft oder Religionssoziologie die letzte Lebensphase von unheilbar Kranken.

Der Grund für die gestalterische Vernachlässigung des Sterbens sei historisch bedingt, sagt Stetter. «Wir haben es ausgelagert – vom eigenen Haus in die Spitäler.» Schnabeltassen, einst fixer Teil von Porzellanserien für die



Ein Produkt für das Lebensende: Dank dem Smartphone-Behälter am Triangelgriff bleiben Sterbende mit ihren Angehörigen in Kontakt – viele sind zu schwach, um den Nachttisch zu benutzen.

Betreuung Kranker zu Hause, bewiesen dies eindrücklich. Heute finde man sie nur noch im Pflegefachhandel. Natürlich, betont die 48-Jährige, sei es unmöglich zu verlangen, dass alle Spitäler bunt und fröhlich seien. Die Sensibilität für Gestaltung aber könne helfen. «Die meisten Produkte im Spital sind uniform, seelenlos, zweckorientiert und haben einen Anspruch auf Stapelbarkeit und Hygiene. Die Ästhetik ist dabei ausgeklammert. Dabei ist sie etwas Selbstverständliches und ein Mittel der Kommunikation mit der Umwelt.» Das ganze Leben ist heute durchdesignt – von zahllosen Babyprodukten zu Beginn des Lebens bis hin zu seinem Ende im nachhaltigen Sarg. Produkte für die letzte Lebensphase dagegen sind so gut wie inexistent, abgesehen von Sterbeliteratur, Podcasts oder Spielen zum Thema Sterben.

### IMPROVISATION AM STERBEBETT

Bei ihren Einsätzen auf der Palliativabteilung im Waid-Spital stellte Stetter fest, dass Pflegende stets improvisieren, weil es keine passenden Produkte gibt. So verwenden sie Babycremes, eine «Toffifee»-Verpackung dient zur Herstellung von Eislutschbonsbons, ein Tablettenbecher wird zum Raumbedufter. Per Zufall fand Stetter eine magnetische Steckdose, die im Spital zum Einsatz kam, perfekt für die Patientinnen und Patienten, um das Handy aufzuladen.

Die meisten Objekte richten sich nicht an die Kranken, sondern an die Pflege oder die Angehörigen. Wie der Nachttisch: Er verliert bei fortschreitender Krankheit seine Funktion und dient nicht mehr den Patienten, sondern anderen als Ablage. Ein Beispiel ist auch das Spitalhemd. Die «Uniform der Kranken» ist so entworfen, dass sich der funktionale Anspruch nicht an die Trägerin richtet, sondern an jene, die sie pflegen. Das gleiche Muster, die gleiche Form, und das stets gleiche Material – das Pflegehemd ist normiert, obschon sich Situationen wie Krebs oder Schlaganfall fundamental unterscheiden.

Viele todkranke Patientinnen und Patienten lagern persönliche Dinge gerne im Bett. «Koffer packen» wird dieses Phänomen genannt. So kam Stetter auf die Idee, ihrer Mutter einen Fahrradkorb mitzubringen. Dieser lässt sich mit einem Griff an der Bettinnenseite einhängen und beliebig verschieben. Als improvisierte Notlösung wurde der Fahrradkorb so zum Bettschrank.

Eigens für das Lebensende gestaltete Produkte sind Mangelware. Die Designerin entwirft darum individualisierbare Stücke, die den Alltag in der Palliativabteilung vereinfachen. Eine Kleinserie von Produkten und Pflegehemden steht in den Startlöchern.

### DAS ENDE GESTALTEN

Von der Prämisse ausgehend, dass Sterben eine Reise ist, kann ihr Hemd auch als Reisehemd verstanden werden: Man trägt es im Alltag als weit geschnittenes Kleid oder Kimono, bis es für die letzte Reise umgedreht wird.



Erst jetzt liegen die Knöpfe, die sonst hinten sind, auf der Vorderseite. Angefertigt aus biologischer Baumwolle und in natürlichen Farben wie Bordeaux, Weiss und Taubenblau, wirkt das Kleid zeitgemäss und verliert seinen Schrecken als «Krankenhemd». Seine Verpackung erinnert an eine Nackenrolle und kann auch als solche gebraucht werden. «Somit lässt sich selbst entscheiden, wann man das Hemd hervorholen möchte», erklärt Stetter.

Basierend auf dem «Koffer packen»-Phänomen hat die Forscherin zudem individualisierbare Module aus bedrucktem Karton entwickelt. Daraus lassen sich Boxen für persönliche Gegenstände, Handyhalter oder eine Licht- und Duftlaterne falten. Diese Laterne lässt sich am Betthaltegriff befestigen und ist so nahe bei der kranken Person. Dadurch erhält der Haltegriff wieder eine Funktion, denn oft sind Schwerkranke so schwach, dass sie sich daran nicht aufrichten können.

Stetter möchte das Thema Reisen in Bezug auf die Entwicklung und Vermarktung ihrer Produkte weiterverfolgen. In ihrer Feldforschung ausbauen möchte sie auch das Co- und Do-it-yourself-Design, bei dem Patienten und die Pflege gemeinsam Dinge entwickeln oder individualisieren. So soll der «Raum der Stille» im Waid-Spital demnächst zum «Care-Atelier» werden. Dieser ruhige Ort des Tuns soll dazu da sein, bei Care-Produkten selbst Hand anzulegen – abseits vom Druck der Hochleistungsmedizin, gegen die sich die Palliativpflege zur Wehr setzt.

#### Quelle

Claudia Schmid, in: Hochparterre, 1. Juni 2021 (gekürzt)

## HOMEOFFICE ADE!



Alles flexibel im Roche-Neubau : Die Arbeitsstationen lassen sich verschieben und frei kombinieren.

### Der Roche-Neubau «Fritz» bietet eine Arbeitswelt, die sowohl anregend als auch wohnlich ist.

In weiter Ferne sind sie immer noch als Silhouetten wahrnehmbar, die beiden Hochhäuser des Basler Pharmakonzerne Roche. Etwa fünf Kilometer östlich davon, auf dem Campus im deutschen Grenzach-Wyhlen, fehlen solche symbolträchtigen Bauten. Ein Bahntrasse trennt das angrenzende Wohnquartier vom Firmengelände. Letzteres besteht aus Kuben unterschiedlicher Dimension, deren Anordnung einem Grundraster folgt.

Mit seiner eleganten, aber schlichten Aluminiumfassade gibt sich der Neubau «Fritz» zurückhaltend. Vielmehr fällt auf, dass auf dem Abschnitt, wo das Gebäude an die Strasse grenzt, kein Zaun vorhanden ist. Dass auf dem streng bewachten Campus die üblichen Metallgitter fehlen, stellt eine erste Öffnung des Areals nach aussen dar.

Offenheit prägt das Gebäude auch in seinem Innern. Gläserne Zutrittschranken, die nur knapp bis zur Hüfte reichen, trennen den Empfang unauffällig vom Gastronomiebereich im Erdgeschoss. Der Blick gleitet ungehindert durch den weiten Raum und bleibt höchstens an den grossen Lichtkreisen unter der Decke hängen. Die eleganten

Ringe spiegeln sich im dunklen Glas der zwei Serviceboxen, die so fast gänzlich verschwinden.

«Transparenz und Durchblicke prägen sämtliche Geschosse», so der Architekt Emanuel Christ. «Im Verlauf des Planungsprozesses verlor das Gebäude je länger, je mehr Wände.» Wo noch welche vorhanden sind, sind sie aus Glas. Das gilt auch für die Raumabschlüsse des in der Gebäudemitte angeordneten Auditoriums.

Ein Grossraumbüro ohne Wände, ausgestattet mit gläsernen Schaukästen? Die ungemütlichen Assoziationen täuschen. Viel mehr als einem herkömmlichen Büro gleichen die Obergeschosse einer urbanen Landschaft, die zum Experimentieren und Mitgestalten anregt. «Hier ist Handanlegen erwünscht!», macht Thomas Wüthrich deutlich. Sein Team von Inchfurniture hat eigens für «Fritz» Elemente entwickelt, die den Raum zonieren und verschiedene Atmosphären schaffen.

#### ARCHITEKTUR UND INNENARCHITEKTUR

Die «Flexible Workstations», von leichten Paneelen dreiseitig gefasste Schreibtische, lassen sich umdrehen, miteinander verbinden und zu kleinen Gruppen zusammenschieben. Grosszügige Platzverhältnisse sowie an den Elementen angebrachte Räder ermögli-

chen, dass auch der «Agility Space», eine Art Mini-Tribüne, oder die bepflanzten «Forest Circles» verschoben werden können. Sie alle passen in den Lift – Flexibilität und Beweglichkeit sind hier nicht bloss Worthülsen.

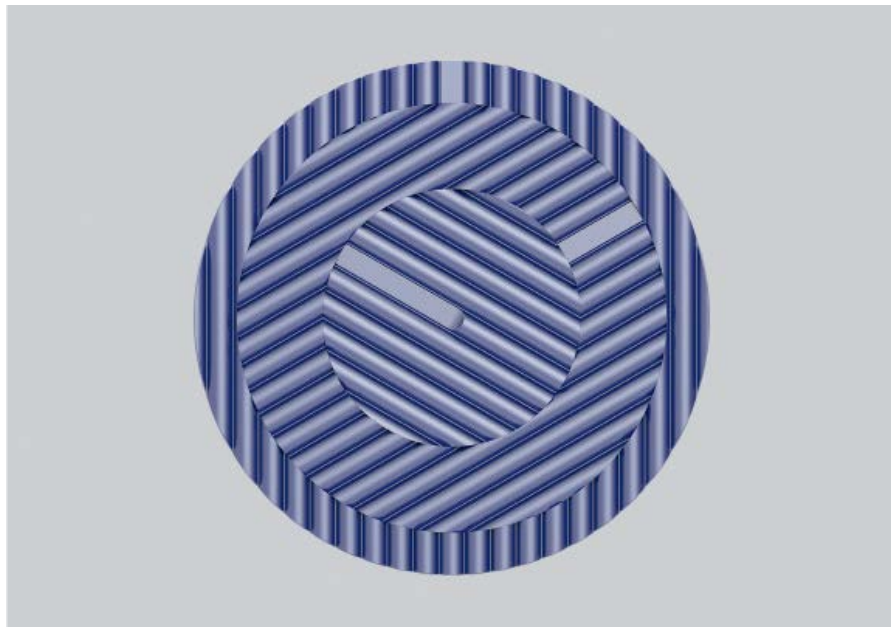
Die beinahe stützenfreien Grundrisse verdankt das Haus zum einen einer Kassettendecke aus vorgefertigten Betonelementen, welche die weiten Räume überspannt, zum andern der Lage der Vertikalerschliessung in den Gebäudeecken. Grosse Fenster fluten die vier Treppenhäuser mit Tageslicht und geben den Blick auf die Umgebung frei. Leuchtstäbe reflektieren im Glas und verschmelzen Drinnen und Draussen. Subtile Bezüge zu weiteren Roche-Bauten bestehen auch anderswo. Industrielle Materialien erinnern an den Werkstattcharakter der nahen Fabrikhallen, die einst zum Firmengelände gehörten. So ist etwa das «Creative Lab» aus Aluminiumstangen geformt, beplankt mit Sperrholz- und Hohlkammerplatten. Der kleine Raum im Raum mutet wie ein futuristisches Gartenhäuschen eines Tüftlers an. Schraubverbindungen halten die Einzelteile zusammen, womit diese einfach demontierbar, wiederverwendbar oder am Ende ihrer Lebenszeit recycelbar sind.

Zu unterscheiden, wo die Architektur aufhört und die Innenarchitektur anfängt, fällt in diesem Gebäude schwer. Das ist der wohl beste Beweis für die frühe und enge Zusammenarbeit der beteiligten Planungsteams. Mit dem bevorstehenden Bezug des Gebäudes ist ihre Arbeit noch nicht abgeschlossen. «Inwiefern die Räumlichkeiten den Bedürfnissen der Mitarbeitenden gerecht werden, wird sich erst im Betrieb zeigen», sagt Thomas Wüthrich. «Damit die zur Verfügung stehenden Elemente zukünftig möglichst optimal eingesetzt werden, können wir die Gestaltung während des ersten Jahrs bei Bedarf noch weiterentwickeln und anpassen.»

#### Quelle

Daniela Meyer, in: SonntagsZeitung, 18. September 2021 (gekürzt)

## DER WERT DES VIRTUELLEN DESIGNS



Mit drei konzentrischen Ringen – je einem für die Stunden, die Minuten und die Sekunden – zeigt «Côte Mécanique» die Zeit an. Das Design der Uhr funktioniert digital auf Bildschirmen oder physisch an der Wand.

### Wahren «Non-Fungible Tokens» die Rechte der Designer und Designerinnen im digitalen Produktionskreislauf? Der Lausanner Designer Raphaël Lutz sammelt mit seiner Wanduhr Erfahrungen.

Als der argentinische Designer Andrés Reisinger seine virtuellen Möbelstücke an einer Versteigerung für 450 000 Dollar verkaufte, rieb man sich die Augen. Objekt der Sammlerbegierde: digitale Animationen von Sofas. Digital und dennoch einzigartig, dank sogenannter «Non-Fungible Tokens» (NFT), die man im Deutschen wohl als «nicht ersetzbare Wertmarken» beschreiben würde. Im Kunsthandel schon länger ein Thema, sind NFT mit Reisingers Versteigerung auch in der Designwelt angekommen. NFT verwenden eine Blockchain, um sich zu authentifizieren. Damit werden Dateien zu Unikaten und können auch als solche verkauft, gehandelt oder eben versteigert werden. NFT schützen das geistige

Eigentum der Autorin und versichern zugleich dem Käufer, dass er ein einzigartiges Original und keine Kopie erstellt.

Design ist – im Gegensatz zur Kunst – durch seinen Nutzwert definiert. Doch was nützen virtuelle Sessel? Draufsetzen kann sich schliesslich keiner. Diese Tatsache scheint die Sammlerinnen und Sammler aber nicht zu stören. Zum einen verstehen sie Reisingers NFT wohl als Kunst. Zum anderen geht es ihnen darum, sich mit einer virtuellen Identität auszustatten. Mit dem digitalen Designobjekt können sie zum Beispiel ihr Profil bei Instagram möblieren oder ihre Welt in Minecraft einrichten.

Auch der Designer Raphaël Lutz bewegt sich an der Schnittstelle zwischen Virtualität und Realität. Welches Objekt hat einen Nutzen, ohne dass man es berühren muss?, fragte sich der Lausanner. Seine Antwort: eine Wanduhr. Also holte er einen fünf Jahre alten Entwurf aus der Schublade

de und schuf die digitale Wanduhr «Côtes Mécaniques». Ihr Design ist angelehnt an ein aus der traditionellen Uhrmacherkunst bekanntes Muster namens «Côtes de Genève».

Die Uhr zeigt mit drei konzentrischen Ringen – je einer für die Stunden, die Minuten und die Sekunden – die Uhrzeit an. In einem nächsten Schritt wollte Lutz einen physischen Prototyp der Wanduhr herstellen. Das Zusammenspiel von virtuell und physisch brachte ihn schliesslich auf die Idee, die digitale Animation seiner Uhr als NFT zu versteigern, um die Herstellung eines physischen Prototyps zu finanzieren. Mit seinem Projekt «Côtes Mécaniques» finden die Non-Fungible Tokens den Weg nun auch in die Schweizer Designszene.

### SCHUTZ FÜR DIGITALE WERKE

«Wenn ich die 3D-Datei meines Entwurfs an einen Hersteller schicke, weiss ich nie, ob dieser nebst den bestellten Exemplaren nicht noch ein paar zusätzliche ausdruckt und selber verkauft», erklärt Lutz die Gefahr für das geistige Eigentum der Designer in der digitalen Produktion. Durch die per Blockchain gesicherte Transaktion, die für die NFT verwendet wird, kann die Urheberin festlegen, wie oft der Hersteller einen digitalen Entwurf verwenden kann. «Meine Arbeit und mein Design sind so geschützt», sagt Lutz.

Die Versteigerung von «Côtes Mécaniques» läuft leider nicht so gut wie diejenige von Reisingers Sofas. Auf dem NFT-Marktplatz rarible.com lag das höchste Gebot Anfang August bei 117 Dollar. Gebracht hat die Aktion laut Lutz trotzdem etwas. Uhrenhersteller seien auf ihn und sein Konzept aufmerksam geworden, man stehe im Austausch. Zudem finde vermehrt eine Diskussion um Designrechte und geistiges Eigentum statt, zum Beispiel in der Westschweizer Zeitung «24heures», die über die Auktion des Lausanners berichtete.

Doch Raphaël Lutz verfolgt darüber hinaus ein weiteres Ziel. Er will der Schweizer Uhrenindustrie ein Signal senden: Die Tage der Material und Energie verschwendenden Produktion

sind gezählt. «Wir können nicht mehr einfach nur wegschmeissen, was wir nicht verkaufen», sagt er. Aus Respekt gegenüber der Umwelt und gegenüber den Menschen, die die Uhren zusammenbauen. Deshalb müsse das Konzept des Zeitmessers ins Digitale übertragen werden. Um Ressourcen zu schonen und weil eine junge Generation die Zeit sowieso vom Handy ablese. Der Entwurf «Côtes Mécaniques» oszilliert zwischen physisch und digital und zeigt auf, wie das Design, die Produktion und der Vertrieb von Uhren in Zukunft funktionieren könnten. Die Uhr kann auf allen Bildschirmen abgespielt werden, zum Beispiel auf einem, der in der Küche an der Wand hängt. Ein Uhrenhersteller kann einen solchen Bildschirm verkaufen und darin verschiedene Uhrenmodelle an-

bieten, ähnlich wie Apps, die auf einem Tablet laufen.

Allen Varianten gemein ist die Ästhetik von Lutz' Entwurf. Das Spiel, das aus der Bewegung der drei gestreiften Ringe entsteht, funktioniert in der virtuellen genauso wie in der realen Welt. Lutz geht davon aus, dass er den physischen Prototyp bald herstellen kann. Die Fertigung sei vorbereitet, befreundete Ingenieure würden an der technischen Umsetzung arbeiten, und der 3D-Drucker werde den Rest erledigen. Ob zuerst eine materialisierte Wanduhr in die Läden oder eine digitale Applikation in den Appstore kommt, ist noch unklar.

### Quelle

Urs Honegger, in: Hochparterre, 1. September 2021



Das Konzept des Zeitmessers ins Digitale übertragen: Raphaël Lutz bei der Konzeption seiner digitalen Wanduhr «Côtes Mécaniques».

# STUDIUM

- 21 DESIGN STUDIEREN
- 27 STUDIENMÖGLICHKEITEN IN DESIGN
- 30 BESONDERHEITEN AN EINZELNEN STUDIENORTEN
- 31 VERWANDTE STUDIENFÄCHER UND ALTERNATIVEN ZUR HOCHSCHULE
- 32 KLEINES ABC DES STUDIERENS
- 36 PORTRÄTS VON STUDIERENDEN



# DESIGN STUDIEREN

Wer von Gestaltung begeistert ist und gerne selbstständig an Projekten arbeitet, kann aus vielen Designrichtungen wählen. Insgesamt sechs Fachhochschulen der deutschen, französischen und italienischen Schweiz bieten Studienrichtungen im Bereich der Innenarchitektur, des Produkt- und Industriedesigns sowie der Visuellen Kommunikation an.

Design studieren heisst: neugierig und erfinderisch in Projekte eintauchen, Experimente wagen, Ideen entwickeln und auch wieder verwerfen. Freude an Materialien, Farben und Formen sind wichtig, aber auch Ausdauer und selbstständiges Arbeiten. Unerlässlich sind eine gute Beobachtungsgabe sowie ein Gespür für gesellschaftliche Entwicklungen und Trends. Designerinnen sind zudem keine Eigenbrötlerinnen, sondern teamorientiert: Schon während des Studiums nutzen sie die vielfältigen Talente ihrer Mitstudierenden, die aus unterschiedlichsten Berufen oder vom Gymnasium kommen. Wer ausserdem bereit ist, seine Projekte zu reflektieren, zu diskutieren und zu präsentieren, bringt schon einige gute Voraussetzungen für ein Designstudium mit.

Wer Design studieren will, sollte sich bewusst sein, dass nicht alle Studienrichtungen gleich verbreitet sind. Während etwa ein Klassiker wie Visuelle Kommunikation fast an allen Fachhochschulen studiert werden kann, werden andere Studiengänge nur an einem Ort angeboten. Zu diesen gehören beispielsweise Textildesign in Luzern, Trends & Identity in Zürich oder Prozessgestaltung in Basel.

## EIGNUNGSABKLÄRUNG

Ob jemand dann wirklich fähig und motiviert genug für ein Designstudium ist, wird in einem anspruchsvollen Aufnahmeverfahren geklärt. Die wichtigsten Elemente dabei sind vorgängig eingereichte Arbeiten (Arbeitsmappe, Portfolio), eine Hausaufgabe sowie ein Eignungsgespräch bzw. eine Aufnahmeprüfung. Je nach Schule, Institut und Studienfach werden diese Elemente unterschiedlich kombiniert: Es können eine Arbeitsmappe verlangt und, bei positiver Beurteilung, ein Gespräch durchgeführt werden oder das Aufnahmeverfahren kann auch alle genannten Elemente enthalten. Ebenso variieren Schwerpunkte, Inhalte und Abläufe.

Für die Zulassung zu dieser Eignungsabklärung wird in der Regel eine Berufs-, Fach- oder gymnasiale Maturität verlangt. Zusätzlich ist der Besuch eines einjährigen Propädeutikums oder Vorkurses (siehe weiter unten) erforderlich oder der Nachweis einer mindestens einjährigen Arbeitserfahrung. Diese muss praktische und theoretische Kenntnisse in einem der Studienrichtung verwandten Beruf vermitteln. Wer eine Grundausbildung mit Berufsmaturität im Bereich der gewünschten Studienrichtung vorweisen kann, ist davon aus-

genommen; die Schulen führen auf ihren Websites Listen mit den anerkannten Berufen.

Daneben gibt es schulspezifische Ausnahmen: Wer etwa mit einer gymnasialen Maturität mit Schwerpunkt Bildnerisches Gestalten an die Hochschule für Gestaltung und Kunst in Basel will, braucht kein zusätzliches Propädeutikum. Die Zürcher Hochschule der Künste verlangt bei gleicher Vorbildung den Abschluss eines einsemestrigen Propädeutikums. An der Hochschule der Künste Bern wiederum ist ein Propädeutikum auch mit anderen Schwerpunkten nicht zwingend; ein solches wird allerdings empfohlen und von einer grossen Zahl der Studierenden auch besucht.

In seltenen Fällen und beim Nachweis ausserordentlicher gestalterischer Begabung können Studierende auch in Ausbildungsgänge aufgenommen werden, wenn die erforderliche formale Vorbildung fehlt (Aufnahme «sur dossier»). Auch sie müssen jedoch die Eignungsabklärung bestehen.

## PROPÄDEUTIKUM (VORKURS)

Manchmal klärt sich erst im Propädeutikum, wo die persönlichen Eignungen liegen und welches Studium das richtige ist. Denn das Propädeutikum vermittelt eine intensive gestalterische Grundbildung, in der man alle gestalterischen Techniken und Methoden wie Zeichnen, Malen und dreidimensionales Gestalten, aber auch Fotografie, Film und Multimedia kennenlernt. Anhand der Einblicke in die unterschiedlichen Fachrichtungen können die eigenen Fähigkeiten und Interessen überprüft werden, was die Wahl der geeigneten Studienrichtung erleichtert.

Bereits für das Propädeutikum ist eine Eignungsabklärung zu bestehen, die aus einer Hausaufgabe und einem Gespräch besteht. Ein weiteres Element dieser Eignungsprüfung kann eine individuelle Arbeitsmappe sein, die eine Auswahl charak-

## KLEINES ABC DES STUDIERENS

Was sind ECTS-Punkte? Wie sind die Studiengänge an den Hochschulen strukturiert? Was muss ich bezüglich Zulassung und Anmeldung beachten? Was kostet ein Studium?

Im Kapitel «Kleines ABC des Studierens» (ab Seite 32) haben wir die wichtigsten Grundinformationen zu einem Studium zusammengestellt.

teristischer Zeichnungen, Malereien, Fotografien, Filme usw. enthält.

## PRAXISORIENTIERTES BACHELORSTUDIUM

Wer die aufwendige Hürde in eine gestalterische Hochschule geschafft hat, den erwartet ein spannendes, praxisorientiertes Bachelorstudium. In diesem sind neben gestalterischen Fertigkeiten auch technisches Know-how sowie Projekt- und Teamarbeit gefragt. Auch die Entwicklung von Selbstständigkeit, Eigenverantwortung und Reflexion sind Studienziele. Die Studierenden lernen, den Entwurfsprozess kritisch zu hinterfragen und anzupassen. Sie eignen sich eine eigene gestalterische Position an und sind am Ende ihres Studiums fähig, eigenständige, funktionale und ästhetische Lösungen zu entwickeln. Die Dozierenden, häufig erfahrene Praktikerinnen und Praktiker, sind statt dozierend oft mehr moderierend und beratend tätig.

### INHALTE UND ANFORDERUNGEN

Jede Studienrichtung hat ihre eigenen Inhalte und Anforderungen, die sich zudem von Studienort zu Studienort unterscheiden können. Die nachfolgenden Bemerkungen sind daher punktuell und nicht abschliessend; sie illustrieren jedoch die bemerkenswerte Vielfaltigkeit des Designstudiums.

#### Innenarchitektur und Szenografie

Mit dem Raum, seinen Qualitäten und seinen Möglichkeiten der Inszenierung setzen sich die Innenarchitektur bzw. die Innenarchitektur und Szenografie auseinander. Im Zentrum der Überlegungen stehen dabei die Menschen als Nutzende. Angehende Innenarchitektinnen und Innenarchitekten studieren den Einfluss von Farbe, Licht, Oberflächen und Objekten auf die Raumatmosphäre und beschäftigen sich mit Beleuchtung, Akustik und Klima. Sie üben Freihandskizzieren, Pläne zeichnen und studieren Computer Aided Design (CAD). Sie lernen, mit Holz und Metall umzugehen, Modelle zu bauen, oder sie befassen sich mit Planungs- und Bauprozessen.

Aber auch theoretische Module gehören zum Unterricht, wie beispielsweise «Geschichte und Theorie des Ausstellens» oder «Dokumentation des Entwurfspro-



In Vorbereitungskursen auf ein Designstudium (Propädeutikum, Vorkurs, s. auch Seite 26) lernt man verschiedene Grundtechniken, z.B. den Umgang mit Farbe und Pinsel.

zesses». Bei der Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW ist der Studiengang Innenarchitektur und Szenografie an der Hochschule für Gestaltung und Kunst angesiedelt, an der Luzerner Hochschule HSLU wiederum gehört Innenarchitektur zum Departement Technik & Architektur. (Siehe Studierendenporträt S. 40)

#### Produkt- und Industriedesign

Im *Industrial Design* ist technisch-konstruktives Verständnis und ein überdurchschnittliches räumliches Vorstellungs- und Darstellungsvermögen gefragt. Lärm und Staub in der Werkstatt sowie verschiedene Handwerksmodule sind ebenso Teil dieses Studiums wie Kunstgeschichte, Exkursionen und interdisziplinäre Veranstaltungen. Studierende lernen sägen, bohren und schweissen, aber auch eigenständige Ideen zu entwickeln und gesellschaftliche Veränderungen zu analysieren. Freihandzeichnen und Techniken zur Visualisierung von Ideen sind genauso wie Modellbau wichtige Bestandteile des Studiums.

Weiter gehören dazu auch Kenntnisse über Designprozesse und Designverfahren der industriellen Produktion. Nicht zuletzt müssen Industriedesigner und -designerinnen lernen, die richtigen Fragen zu stellen, wie z.B.: Für welche Gesellschaftsgruppen entwerfen wir? Wie erkennen wir die Hintergründe der an uns herangetragenen Aufträge? Welche Rolle kommt den neusten Techno-

logien zu? Welchen Einfluss darf oder soll das Marketing bei Entwurfsvorgängen spielen? (Siehe Studierendenporträt S. 36)

Wer zwar dreidimensional, aber nicht unbedingt für die serielle Massenfertigung designen will, wählt möglicherweise *Objektdesign*, das ein Gestaltungsfeld zwischen klassischem Industriedesign und Kunst anbietet. Die Studierenden lernen, ihre eigene künstlerisch-gestalterische Position zu entwickeln, die aber gleichzeitig Wünsche von Auftraggebern

### DESIGN AND TECHNOLOGY LAB ZÜRICH

Das Design and Technology Lab ist eine hochschulübergreifende Ausbildungsplattform für interdisziplinäre Innovationsprojekte. Industrial Designer/innen der Zürcher Hochschule der Künste ZHdK und Maschinenbau-Ingenieurinnen und -Ingenieure der ETH Zürich arbeiten mit Studierenden der jeweils anderen Disziplin zusammen. Zweier-teams bearbeiten während drei Monaten eine Aufgabenstellung aus Industrie oder Forschung und entwickeln gemeinsam ein aussagekräftiges Produktkonzept sowie einen Prototypen.



[www.designtechlab.ch](http://www.designtechlab.ch)

und Kundinnen widerspiegelt. Sie setzen sich mit den wechselseitigen Einflüssen von Mensch und Objekt auseinander, erwerben vertiefte Materialkenntnisse und beschäftigen sich mit Farbtheorie, Farbwirkung und Farbeinsatz. Studierende lernen ausserdem, angemessen zu kommunizieren – mit Präsentationen, Publikationen und öffentlichen Ausstellungen.

Uhren, Schmuck und Accessoires sind das Thema des *Schmuckdesigns*. Der Studiengang verbindet technische Fähigkeiten sowie Materialkenntnisse mit dem Designprozess. Schmuckdesign kann nur in Genf studiert werden. Im Studiengang dort wird besonderes Augenmerk auf die Partnerschaft mit Uhrenherstellern und anderen Unternehmen der Branche gelegt. Verarbeitungstechniken, Zeichnen und Modellieren sind Teil des Repertoires von Schmuckdesignerinnen und -designern. Die Studierenden befassen sich mit den unterschiedlichen gesellschaftlichen Ausprägungen materieller Kultur im Kontext von Design und Kunst und beschäftigen sich mit Fragen wie: Welche Dinge sind wichtig, was tragen wir mit uns herum und warum?

Wer *Mode-Design* studieren will, braucht neben einem Sensorium für Trends ein Gefühl für Proportionen, für Körperbefindlichkeiten und die Bewegungen des Körpers. Dazu gehört aber auch die kritische Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Themen und ein Interesse dafür, wie Design die Welt mitprägt. Formen, Farben und Materialien stehen bei dieser Ausbildung im Vordergrund. Die Studierenden lernen Werkzeuge, Techniken und Methoden kennen und üben sich in Fertigkeiten, die dem Gestaltungsprozess von Mode zugrunde liegen. Wichtig für eine professionelle Designpraxis sind der Dialog und der Austausch mit Expertinnen und Experten aus Gestaltung, Produktion und Vermittlung von Mode.

Im fünften Semester absolvieren die Studierenden der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW ein obligatorisches Praktikum im In- oder Ausland. Im abschliessenden siebten Semester wird das eigene Designkonzept erarbeitet. An der Graduate Show schliesslich präsentieren die Absolven-

tinnen und Absolventen ihre Kollektionen vor grossem Publikum aus der Welt der Mode, Wirtschaft und Politik. (Siehe Studierendenporträt S. 42)

Die sinnliche Welt der Stoffe zu erforschen und immer wieder neu zu erfinden, ist die Leidenschaft von Textildesignerinnen und -designern. Für das Studium *Textildesign* braucht es daher eine Faszination für textile Flächen und das Zusammenspiel ihrer mannigfachen Eigenschaften: Material, Farbigkeit, Struktur, Haptik, Funktion und Fertigungstechnik. Die Studierenden setzen sich ausserdem intensiv mit den vielfältigen Anwendungsgebieten ihrer Produkte auseinander – sei es Mode, Innenarchitektur, Produktdesign, Sport oder Forschung. Entwurfstechniken, Gewebe-, Strick-, Druck- und Sticktechniken sind Teil dieses Studiums, aber auch Theoriemodule, die sich mit Textil- und Theoriegeschichte oder Trends und Marketing beschäftigen. Nicht zuletzt ist die Fähigkeit, das eigene gestalterische Tun wissenschaftlich zu reflektieren, auch hier ein wichtiges Lernziel. Dazu dienen u.a. eine schriftliche Seminararbeit und die Bachelorarbeit.

Wer sich für das Studium *Game Design* entschieden hat, lernt, virtuelle Welten zu gestalten und mit digitalen Medien kreativ umzugehen. Die Studierenden erarbeiten sich die wichtigsten konzeptionellen, gestalterischen und technologischen Fähigkeiten, die für die Entwicklung computergestützter Spiele

notwendig sind. Für eine Aufnahme ins Studium sind Interessen und Fähigkeiten aus konzeptionellen, gestalterischen oder technologischen Bereichen des Game Design oder verwandter Bereiche gefragt, z.B. Zeichnung, Fotografie, 3D-Modelling oder Animation. Vielleicht bringt jemand auch bereits einen ersten eigenen Spielentwurf mit.

Das Studium ist generalistisch angelegt und soll dazu befähigen, Spiele oder Spielprototypen eigenständig zu entwickeln. Die Module des Lehrplans sind daher breit gefächert und beinhalten u.a. Storytelling, Programming, Usability Design, Game Analysis, Media Management, Visual Techniques, Character Design, 3D-Modelling & Animation. Methodisch liegt der Schwerpunkt der Ausbildung auf dem Lernen durch die Praxis der Spielentwicklung. (Siehe Studierendenporträt S. 46)

Bewerberinnen und Bewerber für ein Studium in *Interaction Design* können sehr unterschiedliche Begabungen mitbringen. Geeignet sind kreative und neugierige Menschen mit konzeptionellen, gestalterischen oder technologischen Fähigkeiten und Interessen, z.B. in Grafik, Interface Design, Physical Computing, Programmierung, Web und Mobile User Experience oder auch Informationsvisualisierung. Die Studierenden erlernen das methodische Beobachten und Analysieren von Verhaltensweisen und erforschen, wie sich Mensch und Technologie im Kontext zu-



Das Studium in Game Design ist generalistisch angelegt und soll dazu befähigen, Spiele oder Spielprototypen eigenständig zu entwickeln.

einander verhalten. Für die Umsetzung ihrer Ideen erwerben die Studierenden grundlegende Programmier- und Elektronikkenntnisse. Sie erlernen Verfahren zur Vermittlung von Design-Ideen mit Video-Prototypen, 3-D-Modellen und Animationen.

*Trends & Identity* verlangt neben gestalterischer Begabung ein ausgeprägtes Gespür für gesellschaftliche Entwicklungen. In diesem Studium werden Identitäten und Lebensstile befragt sowie digitale und materielle Kulturen reflektiert. Die Studierenden setzen sich mit Trend- und Zukunftsforschung sowie ethnografischen, soziologischen und kulturwissenschaftlichen Grundlagen auseinander. Sie erwerben Gestaltungsgrundlagen u.a. in Fotografie und den Bereichen Holz, Metall, Textil; sie entwerfen und realisieren Produkte wie Accessoires, Geschirr oder Schmuck. Wie sieht ein Produkt aus, das Fragen stellt, ein Problem löst oder Spass macht? Wie können gesellschaftliche und ästhetische Fragestellungen durch sinnliche, unterhaltsame und informative Bilder und Ereignisse inszeniert werden? Die Studierenden realisieren Umsetzungen, von fotografischen und filmischen Inszenierungen bis hin zu Ausstellungen und Popkonzerten. Der breite Ansatz der Vertiefung bedingt ein hohes Mass an Eigenverantwortung.

Ziel des Studiengangs *Prozessgestaltung* ist der Aufbau einer vielseitigen Handlungskompetenz. Das HyperWerk an der

Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW in Basel sieht sich als Lernlabor und kreativen Freiraum, in dem spezifische Interessen und individuelle Begabungen optimal zum Tragen gebracht werden sollen. Kreative Freiräume und interdisziplinäre Teamarbeit sind ebenso Teil dieses Studiums wie praktische Projektarbeit und Theoriearbeit. Wie lässt sich mit geringen Mitteln etwas Grosses anstossen? Wie formuliert man eine lösbare und zugleich offene Frage und gewinnt Partner, um gemeinsam eine Antwort darauf zu finden? Wie entwickle ich eine Idee und führe sie in ein Konzept und schliesslich in ein Projekt über? Wer hier studiert, ist eigenständig und eigensinnig; zentral sind Selbstorganisation, Initiative und Kommunikation. Der nach eigenem Bekunden «sicherlich ungewöhnlichste Studiengang der schweizerischen Bildungslandschaft» ist ständig im Wandel und lässt sich nur schwer festlegen.

*Design Management, International* ist für Leute konzipiert, die an Design und Business gleichermaßen interessiert sind und diese beiden Aspekte zusammenbringen wollen. Für diese Funktion benötigt es ausgeprägte kommunikative und organisatorische Kompetenzen. Ein multikulturelles Klassenzimmer ist hierfür die ideale Lernumgebung; der Studiengang in Luzern wird denn auch vollständig auf Englisch unterrichtet. Zwingend für die Zulassung ist daher der Nachweis guter Englischkenntnisse

(mindestens Stufe C1). Eine gestalterische Eignungsprüfung wird für diese Studienrichtung hingegen nicht verlangt. Zum Zulassungsprozedere gehören u.a. aber ein Motivationsschreiben, ein kleines Portfolio und eventuell ein Bewerbungsgespräch.

Die Studierenden dieser Fachrichtung beschäftigen sich mit Design- und Kunstgeschichte, den verschiedenen Designdisziplinen (Produkt-, Kommunikations- und Service Design), Design-Management-Theorie, Visualisierungstechniken, Nachhaltigkeit und ökologischem Design. Daneben ist das Kennenlernen von innovativen Managementpraktiken zentraler Bestandteil dieses interdisziplinären Studiengangs. Theorie und Praxis werden so kombiniert, wie sie auch im operativen Umfeld, in der Markenführung und in der Kommunikation zu finden sind.

Im *Spatial Design* geht es um physische und digitale Räume und die Erlebnisse darin. Studierende dieser Fachrichtung beschäftigen sich mit Fragen wie: Was ist ein Raum? Ist das ein durch Wände begrenzter Ort? Oder ein sozialer Raum, in dem sich Menschen treffen und interagieren? Das Studium beinhaltet die drei Schwerpunkte Räumliche Gestaltung, Experience Design und Mediale Gestaltung. Vermittelt werden Werkzeuge für die Planung von physischen Räumen wie Zeichnen, Lesen von Plänen und Modellbautechniken. Für die Planung von hybriden Räumen beschäftigen sich die Studierenden mit Grundlagen in 3D-Modelling, Graphic Design und Visualisierungstechniken.

Erfahrung mit Layout-, Zeichen- und Bildbearbeitungsprogrammen ist von Vorteil, aber keine Voraussetzung für die Zulassung. Eine handwerklich-zeichnerische Begabung hingegen ist hilfreich, da das wichtigste Werkzeug für Spatial Designer und Designerinnen die Handskizze ist. Auf diese wird im Studium viel Wert gelegt, um räumliche Situationen zu analysieren und schnell Lösungsmöglichkeiten aufzeigen und kommunizieren zu können.

#### VISUELLE KOMMUNIKATION

Visuelle Kommunikation ist ein Überbegriff für verschiedene Vertiefungen wie beispielsweise *Knowledge Visualiza-*



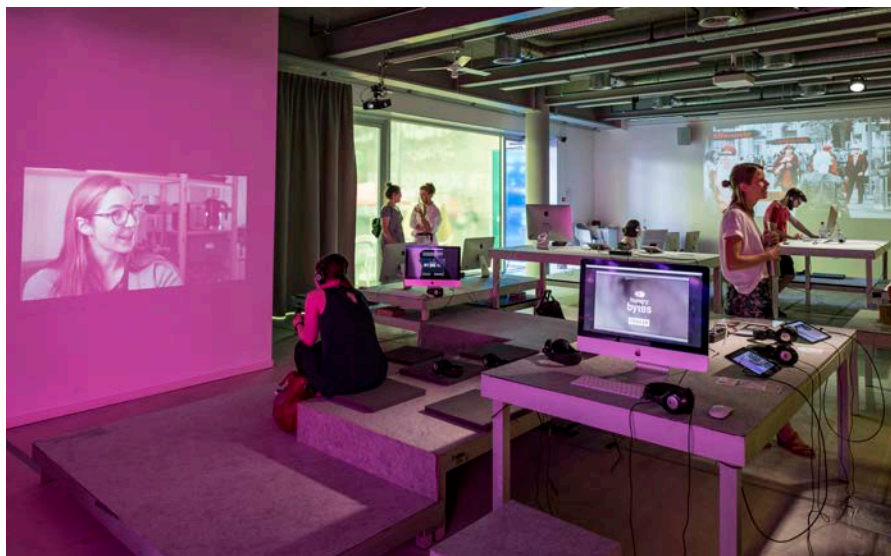
In der Studienrichtung *Trends & Identity* setzen sich die Studierenden mit Trend- und Zukunftsforschung sowie ethnografischen, soziologischen und kulturwissenschaftlichen Grundlagen auseinander.



tion, *Illustration Fiction* oder *Cast/Audiovisual Media*. Im engeren Sinn wird mit Visueller Kommunikation eine Studienrichtung bezeichnet, welche fast gleichbedeutend ist wie Graphic Design, dem bildhaften Vermitteln von Inhalten oder Vermarkten von Produkten. Im Folgenden werden die verschiedenen Vertiefungen kurz erklärt.

*Graphic Design* setzt ein gutes Wahrnehmungs- und Beobachtungsvermögen voraus, aber auch das Bestreben, eine eigene Kommunikationssprache und eine gestalterische Haltung zu entwickeln. Das Studium verbindet altbewährtes Handwerk mit aktuellen Technologien und vermittelt ein fundiertes Repertoire an gestalterischen Techniken, Methoden und Problemlösungsstrategien. Der Stoff reicht von Unterrichtseinheiten wie Zeichnen, Entwurfsmethoden, Fotografie und Typografie über Layout, Webdesign und Bild bis hin zu Informations- und Editorial Design, Designtheorie und der Geschichte der visuellen Kommunikation. Die Bildwirkung soll bewusst beurteilt und angewendet werden können. Dazu gehören der verantwortungsvolle Einsatz von Bildern, Bild- und Schriftzeichen sowie die bildhafte Aufbereitung von Informationen. Die Studierenden lernen, die Welt des Wissens und der Information unverwechselbar mitzugestalten und – in Form von Plakaten, Büchern, Websites, Apps, Infografiken, Schriften oder Corporate Designs – an verschiedene Zielgruppen zu vermitteln. (Siehe Studierendenporträt S. 38)

Wer *Illustration Nonfiction* (in Luzern) respektive *Knowledge Visualization* (in Zürich) studieren will, interessiert sich ausser für gestalterische Arbeit auch für Naturwissenschaft und dafür, wie Wissen intelligent und unterhaltsam vermittelt werden kann. Bei dieser Ausbildung verbindet sich handwerkliches Können mit didaktischer Geschicklichkeit und visueller Kreativität. Neben gestalterischer Neugier braucht es für diese Studienrichtung die Neigung und die Fähigkeit, längere Zeit konzentriert zu arbeiten. Entwurfs- und Produktionstechniken wie Skizzieren, Zeichnen und Malen sind zentral und werden als Schule des Sehens und visuellen Verstehens gelehrt. Vermittelt werden u.a.



Bei der Studienrichtung *Cast/Audiovisual Media* steht die Produktion von audiovisuellen Inhalten für Online- und mobile Medien im Mittelpunkt.

auch die Technik des Malens mit Aquarellfarben oder Kenntnisse der Bildkonzeption. Daneben kommen gezielt digitale Entwurfs- und Bildbearbeitungsmethoden und 3-D-Medien zum Einsatz. Die Nähe zu Wissenschaft und Forschung ermöglicht es den Studierenden, sich fachlich zu spezialisieren und verschiedene Ansätze der Vermittlung an konkreten Fragestellungen zu erproben.

Studierende der Vertiefungsrichtung *Illustration Fiction* wollen Autoren und Erfinderinnen ihrer eigenen Geschichten und Welten sein. Sie haben ausgiebig Gelegenheit zu zeichnen und lernen, wie man der eigenen Fantasie und dem, was man sieht, hört und fühlt, Form und Ausdruck verleiht. Die Studierenden lernen ebenfalls, einen Text zu interpretieren und eigenständig zu illustrieren. Dazu muss man die Wirkung von Bild, Typografie und Farbe auf dem Bildschirm einschätzen können und sich mit dem interaktiven Design und der Illustration im Internet vertraut machen. Zum Unterricht gehört die Einführung in Software und interaktive Tools wie Photoshop, In-Design, Audacity oder Flash. Gegen Ende des Studiums finden zudem Vorlesungen und Gastreferate rund um Fragen zur Selbstständigkeit statt. (Siehe Studierendenporträt S. 44) Bei *Cast/Audiovisual Media* steht die Produktion von audiovisuellen Inhalten für Online- und mobile Medien im Mittelpunkt. Studierende lernen Geschichten zu erzählen, multimedial und inter-

aktiv, auf Smartphone-, Tablet-, Computer und anderen vernetzten Bildschirmen. Sie üben u.a., eine Kamera zu bedienen, ein Interview zu führen oder eigene Animationen zu entwickeln. Wie macht man Liveübertragungen? Wie bringt man eine Webshow an den Mann oder an die Frau? Wer sich für diese Studienrichtung interessiert, hat in der Regel ein eigenes Video produziert, einen Artikel geschrieben oder für ein Medium (Schüler/innenzeitung, Lokalblatt, Internet oder Ähnliches) gearbeitet. Ein Interesse am Erzählen von Geschichten an der Schnittstelle von Bewegtbild und Social Media wird vorausgesetzt.

Die Studienrichtung *Digital Ideation* der Hochschule Luzern verbindet Informatik mit Design, wobei sich die Studierenden entweder in den gestalterischen (Fokus Design) oder in den technischen Aspekten (Fokus Informatik) spezialisieren. Der Fokus Design richtet sich an gestalterische Talente mit Neigung zur Technik. Inhalte des Fokus Design sind zum Beispiel Visual Design und Storytelling. Im Fokus Informatik stehen Inhalte wie beispielsweise objektorientierte Programmierung oder Development for Web & Mobile im Zentrum. Nach den ersten beiden Semestern werden verschiedene transdisziplinäre Module zur Vertiefung angeboten. Neben den Themenbereichen «Game», «Web & Mobile» und «User Experience» gibt es viele weitere Angebote, aus denen die Studierenden wählen und eigene Schwerpunkte setzen können. Die In-

halte erinnern, zumindest in Teilen, an die Studiengänge Game Design und Interaction Design der Zürcher Hochschule der Künste.

*Data Design & Art* ist eine Studienrichtung, die sich zwischen Design, Kunst und Technologie bewegt. Sie richtet sich an Personen, die sich für grössere Zusammenhänge interessieren und ein Flair für Zahlen, Gestaltung und Informationstechnologien haben. Programmierkenntnisse sind keine Voraussetzung für das Studium. Von Vorteil, aber nicht zwingend, sind Grundkenntnisse der Adobe Creative Suite. Die Studierenden befassen sich mit der Relevanz und mit Risiken von Daten. Sie lernen, Datengeflechte zu entwirren, zu interpretieren und visuell strukturiert darzustellen.

In der Studienrichtung *Digitale Räume* steht die reflektierte Entwicklung von Bildbotschaften, speziell die Gestaltung von digitalen Medien, im Vordergrund. Die Studierenden befassen sich zum Beispiel mit Human Computer Interaction, Digitaler Animation, Creative Coding, Augmented oder Virtual Reality. Nach dem zweisemestrigen Grundstudium vertiefen sie in individuellen Projekten ihre handwerklichen, technischen, künstlerischen und analytischen Fähigkeiten. Wer sich für dieses Studium interessiert, sollte über eine ausgeprägte gestalterische Begabung sowie vernetztes und analytisches Denken verfügen und technisch-handwerkliches Know-how mitbringen.

Der Studiengang *Camera Arts* in Luzern ist zugeschnitten auf die Bereiche der angewandten fotografischen Medien und der visuellen Kommunikation. Das Studium konzentriert sich nicht explizit auf Fotografie, zum Beispiel fehlt die analoge Fotografie. Die Studieninhalte basieren auf dem erweiterten Fachverständnis der Post-Fotografie, einem hybriden Feld aus visuellen Medien und Bildpraktiken sowie auf dem des Transmedia Storytellings, in dem Visual Storyteller mit Bild- und Medientechnologien aktuelle Fragestellungen in dafür geeigneten Formate umsetzen. Voraussetzungen für das Studium sind Grundkenntnisse in Fotografie und visuellem Kommunikationsdesign. Empfohlen, aber nicht Voraussetzung, sind auch



Der Studiengang Camera Arts ist zugeschnitten auf die Bereiche der angewandten fotografischen Medien und der visuellen Kommunikation.

Grundkenntnisse in der Bedienung der Adobe Creative Suite.

Der Studiengang *Photography* in Lausanne hingegen versteht die Fotografie eher im klassischen Sinne. Studentinnen und Studenten befassen sich mit der ganzen Bandbreite des Fachgebiets, ob künstlerische Fotografie oder Auftragsarbeiten, ob Stillleben, Dokumentarfilm, Porträt oder Mode. In Crossover-Kursen erwerben sie aber auch multidisziplinäre Fähigkeiten zum Beispiel in Grafikdesign, Interaktionsdesign und Film. Dieses Programm richtet sich an Studierende, die sich für das Medium Fotografie begeistern, ihren Blick schärfen und ihre Technik verfeinern möchten.

#### MASTERSTUDIUM

Im Bereich Design ist der Bachelor der berufsbefähigende Regelabschluss. Nur zwischen 10 und 20 Prozent der Absolvierenden steigen in ein Masterstudium ein. Als Gründe für einen Master werden insbesondere die Verbesserung der beruflichen Chancen sowie die fachliche Spezialisierung genannt.

Die Masterstudiengänge setzen eine bestimmte Studienrichtung fort, bieten unterschiedliche Vertiefungen an oder sind mehr oder weniger inter- und transdisziplinär. Entsprechend unterscheiden sich die Zulassungsbedingungen: Je nach Masterstudium wird ein abgeschlossenes Bachelorstudium im entsprechenden Studienfach oder zumindest im weiteren Bereich des Designs vorausgesetzt. Gewisse Masterstudien-

gänge können jedoch auch mit einem geeigneten Bachelor einer universitären Hochschule besucht werden. Alle interessierten Kandidatinnen und Kandidaten müssen sich für eine Aufnahme bewerben. Das Masterstudium richtet sich an überdurchschnittlich qualifizierte Bachelorabsolventinnen und -absolventen.

#### Quellen

Websites der Hochschulen

#### GROSSES ANGEBOT AN PROPÄDEUTIKA UND VORKURSEN

Ein Vorkurs dient in der Regel als Vorbereitung für eine gestalterische Berufslehre, ein Propädeutikum als Vorbereitung für eine Bewerbung an eine Hochschule. Hin und wieder werden aber auch Propädeutika als Vorkurse bezeichnet.

Propädeutika werden von den Fachhochschulen selbst sowie von öffentlichen und privaten Schulen für Gestaltung und Kunst angeboten. Bei privaten Anbietern ist es ratsam, sich bei der späteren Wunsch-Schule zu erkundigen, wie es um die Anerkennung steht.

Ein paar Beispiele:

[www.sfgbasel.ch](http://www.sfgbasel.ch)

[www.skdz.ch](http://www.skdz.ch)

<https://kunstschulechur.ch>

<https://propaedeutikum.zhdk.ch>

[www.sfgb-b.ch](http://www.sfgb-b.ch)

# STUDIENMÖGLICHKEITEN IN DESIGN

Die folgenden Tabellen zeigen auf, wo in der Schweiz Innenarchitektur/Szenografie, Produkt- und Industriedesign sowie Visuelle Kommunikation studiert werden können. Zuerst werden alle berufsqualifizierenden Bachelorstu-

diengänge aufgeführt, danach die Masterstudiengänge. Im Anschluss an die Tabellen sind einige Besonderheiten an einzelnen Studienorten und die Alternativen zu einem Hochschulstudium zu finden.

Da sich die Studienangebote verändern, lohnt es sich, die Hochschulen und ihre Studiengänge genauer anzuschauen. Aktuelle und weiterführende Informationen finden Sie auf: [www.berufsberatung.ch](http://www.berufsberatung.ch) sowie auf den Websites der Fachhochschulen.

Weitere Informationen



[www.berufsberatung.ch/innenarchitektur](http://www.berufsberatung.ch/innenarchitektur)



[www.berufsberatung.ch/produktdesign](http://www.berufsberatung.ch/produktdesign)



[www.berufsberatung.ch/visuelle-kommunikation](http://www.berufsberatung.ch/visuelle-kommunikation)

## BACHELORSTUDIEN AN FACHHOCHSCHULEN

BA = Bachelor of Arts; BSc = Bachelor of Science

Studiengang	Studienort	Modalität	Vertiefungsrichtungen
<b>INNENARCHITEKTUR</b>			
Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW/Hochschule für Gestaltung und Kunst HGK: <a href="http://www.fhnw.ch/hgk">www.fhnw.ch/hgk</a>			
Innenarchitektur und Szenografie BA	Basel	Vollzeit	
Fachhochschule Südschweiz SUPSI/Dipartimento ambiente costruzioni e design: <a href="http://www.supsi.ch/dacd">www.supsi.ch/dacd</a>			
Architettura d'interni BA	Mendrisio	Vollzeit, Teilzeit	
Fachhochschule Westschweiz HES-SO/Haute école d'art et de design Genève HEAD: <a href="http://www.hesge.ch/head">www.hesge.ch/head</a>			
Architecture d'intérieur BA	Genf	Vollzeit	
Hochschule Luzern HSLU/Technik & Architektur: <a href="http://www.hslu.ch/technik-architektur">www.hslu.ch/technik-architektur</a>			
Innenarchitektur BA	Horw/Luzern	Vollzeit, Teilzeit	
<b>PRODUKT- UND INDUSTRIEDESIGN</b>			
Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW/Hochschule für Gestaltung und Kunst HGK: <a href="http://www.fhnw.ch/hgk">www.fhnw.ch/hgk</a>			
Produkt- und Industriedesign BA	Basel	Vollzeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Industrial Design/Industriedesign</li> <li>– Mode-Design</li> <li>– Prozessgestaltung</li> </ul>
Fachhochschule Westschweiz HES-SO/Ecole cantonale d'art de Lausanne ECAL: <a href="http://www.ecal.ch">www.ecal.ch</a>			
Design Industriel et de Produits BA	Lausanne	Vollzeit	
Fachhochschule Westschweiz HES-SO/Haute Ecole Arc HE-Arc: <a href="http://www.he-arc.ch">www.he-arc.ch</a>			
Industrial Design Engineering BSc	Neuenburg	Vollzeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Conception de systèmes mécaniques</li> <li>– Conception ergonomique et design</li> </ul>

Studiengang	Studienort	Modalität	Vertiefungsrichtungen
<b>Fachhochschule Westschweiz HES-SO/Haute école d'art et de design Genève HEAD: <a href="http://www.hesge.ch/head">www.hesge.ch/head</a></b>			
Design Industriel et de Produits BA	Genf	Vollzeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Chaire Design Horloger</li> <li>– Design Bijou et Accessoires</li> <li>– Design Mode</li> </ul>
<b>Hochschule Luzern HSLU/Design &amp; Kunst: <a href="http://www.hslu.ch/design-kunst">www.hslu.ch/design-kunst</a></b>			
Produkt- und Industriedesign BA	Luzern-Emmenbrücke	Vollzeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Design Management, International (in Englisch)</li> <li>– Objektdesign</li> <li>– Spatial Design</li> <li>– Textildesign</li> </ul>
<b>Zürcher Fachhochschule ZFH/Zürcher Hochschule der Künste ZHdK: <a href="http://www.zhdk.ch">www.zhdk.ch</a></b>			
Produkt- und Industriedesign BA	Zürich	Vollzeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Game Design</li> <li>– Industrial Design</li> <li>– Interaction Design</li> <li>– Trends &amp; Identity</li> </ul>
<b>VISUELLE KOMMUNIKATION</b>			
<b>Berner Fachhochschule BFH/Hochschule der Künster Bern HKB: <a href="http://www.hkb.bfh.ch">www.hkb.bfh.ch</a></b>			
Visuelle Kommunikation BA	Bern	Vollzeit	
<b>Fachhochschule Südschweiz SUPSI/Dipartimento ambiente costruzioni e design: <a href="http://www.supsi.ch/dacd">www.supsi.ch/dacd</a></b>			
Comunicazione visiva BA	Mendrisio	Vollzeit, Teilzeit	
<b>Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW/Hochschule für Gestaltung und Kunst HGK: <a href="http://www.fhnw.ch/hgk">www.fhnw.ch/hgk</a></b>			
Visuelle Kommunikation und digitale Räume BA	Basel	Vollzeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Digitale Räume</li> <li>– Visuelle Kommunikation</li> </ul>
<b>Fachhochschule Westschweiz HES-SO/Ecole cantonale d'art de Lausanne ECAL: <a href="http://www.ecal.ch">www.ecal.ch</a></b>			
Communication visuelle BA	Renens/Lausanne	Vollzeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Cinéma</li> <li>– Design Graphique</li> <li>– Media &amp; Interaction Design</li> <li>– Photographie</li> </ul>
<b>Fachhochschule Westschweiz HES-SO/Haute école d'art et de design Genève HEAD: <a href="http://www.hesge.ch/head">www.hesge.ch/head</a></b>			
Communication visuelle BA	Genf	Vollzeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Illustration</li> </ul>
<b>Hochschule Luzern HSLU/Design &amp; Kunst: <a href="http://www.hslu.ch/design-kunst">www.hslu.ch/design-kunst</a></b>			
Visuelle Kommunikation BA	Luzern-Emmenbrücke	Vollzeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Camera Arts</li> <li>– Data Design &amp; Art</li> <li>– Digital Ideation (Fokus Design)</li> <li>– Graphic Design</li> <li>– Illustration Fiction</li> <li>– Illustration Nonfiction</li> </ul>
<b>Zürcher Fachhochschule/Zürcher Hochschule der Künste ZHdK: <a href="http://www.zhdk.ch">www.zhdk.ch</a></b>			
Visuelle Kommunikation BA	Zürich	Vollzeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Cast/Audiovisual Media</li> <li>– Knowledge Visualization</li> <li>– Visual Communication</li> </ul>

## MASTERSTUDIEN AN FACHHOCHSCHULEN

Wer Innenarchitektur, Produkt- und Industriedesign oder Visuelle Kommunikation studiert, steigt in der Regel nach dem Bachelor ins Berufsleben ein. Vielleicht ist aber der Wunsch vorhanden, weiterzustudieren und einen Master zu erlangen oder nach ein paar Jahren Berufsleben in ein Masterstudium einzusteigen.

Mit dem Master vertieft man sich in einem Spezialgebiet

und erwirbt spezifische Kompetenzen, die dann im Berufsleben angewendet und mit entsprechenden Weiterbildungen ergänzt werden können.

In der folgenden Tabelle sind Masterstudiengänge aufgelistet, die sich nach einem Designstudium anbieten. Aufnahmebedingungen und Details dazu finden sich auf den Websites der Hochschulen.

MA = Master of Arts

Studiengang	Studienort	Modalität	Vertiefungsrichtungen
<b>Berner Fachhochschule BFH/Hochschule der Künste Bern HKB: <a href="http://www.hkb-ma-design.ch">www.hkb-ma-design.ch</a></b>			
Design MA	Bern	Vollzeit, Teilzeit	– Design Entrepreneurship – Design Research
<b>Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW/Hochschule für Gestaltung und Kunst HGK: <a href="http://www.fhnw.ch/hgk">www.fhnw.ch/hgk</a></b>			
Digital Communication Environments MA	Basel	Vollzeit, in Englisch	
Masterstudio Design MA	Basel	Vollzeit	– Masterstudio Experimental Design – Masterstudio Fashion Design – Masterstudio Industrial Design – Masterstudio Scenography
<b>Fachhochschule Südschweiz SUPSI: <a href="https://maind.supsi.ch">https://maind.supsi.ch</a>; <a href="http://www.imiad.net">www.imiad.net</a></b>			
Interaction Design MA	Mendrisio	Vollzeit, in Englisch	
International Master of Interior Architectural Design (IMIAD)	Mendrisio	Vollzeit	Internationales Programm, an dem neben der SUPSI vier Hochschulen aus Deutschland, der Türkei, den USA und Indien beteiligt sind.
<b>Fachhochschule Westschweiz HES-SO/Ecole cantonale d'art de Lausanne ECAL/Haute école d'art et de design Genève HEAD: <a href="http://www.ecal.ch">www.ecal.ch</a>; <a href="http://www.hesge.ch/head">www.hesge.ch/head</a></b>			
Design MA	Renens/Lausanne/Genf	Vollzeit	– Design de Produit (ECAL) – Espace et Communication (HEAD) – Media Design (HEAD) – Mode et Accessoires (HEAD) – Photographie (ECAL) – Type Design (ECAL)
<b>Westschweiz HES-SO/Haute école d'art et de design Genève HEAD: <a href="http://www.hesge.ch/head">www.hesge.ch/head</a></b>			
Architecture d'intérieur MA	Genf	Vollzeit	
<b>Hochschule Luzern HSLU/Design &amp; Kunst: <a href="http://www.hslu.ch/design-kunst">www.hslu.ch/design-kunst</a></b>			
Design MA	Luzern-Emmenbrücke	Vollzeit, Teilzeit	– Digital Ideation – Eco-Social Design – Service Design
<b>Zürcher Fachhochschule ZFH/Zürcher Hochschule der Künste ZHdK: <a href="http://www.zhdk.ch">www.zhdk.ch</a></b>			
Design MA	Zürich	Vollzeit	– Game Design – Interaction Design – Knowledge Visualization – Product Design – Trends & Identity – Visual Communication

## BESONDERHEITEN AN EINZELNEN STUDIENORTEN

### Hochschule für Gestaltung und Kunst HGK der FHNW

Kandidatinnen und Kandidaten ohne Berufs-, Fach- oder gymnasiale Maturität, aber mit abgeschlossener Ausbildung von mindestens drei Jahren auf Sekundarstufe II, haben auch die Möglichkeit, den zweisemestrigen, berufsbegleitenden *Vorbereitungskurs* für die *Aufnahmeprüfung* an der AKAD zu besuchen. Dieser Kurs in allgemeinbildenden Fächern erfolgt im Fernunterricht und wird mit einer Prüfung auf dem Niveau einer Berufsmaturität abgeschlossen. Die Anmeldung bei der AKAD ist jederzeit möglich:

[www.akad.ch](http://www.akad.ch)

Das Institut Digitale Kommunikations-Umgebungen bietet in Zusammenarbeit mit der University of Illinois, Chicago, *The International Master of Design MDes/MAS* (double degree) an: Die Absolventinnen und Absolventen erhalten einen *Master of Design* der University of Illinois und einen *Master of Advanced Studies* der FHNW.

Der Master arbeitet mit Kleingruppen (max. sieben Studierende) und dauert vier Semester Vollzeit:

[www.mdesbasel.ch](http://www.mdesbasel.ch)

### Hochschule der Künste Bern HKB

Das *Doktorierendenprogramm der Graduate School of the Arts (GSA)* ist eine Kooperation der Philosophisch-historischen Fakultät der Universität Bern und der Berner Fachhochschule, Departement Hochschule der Künste Bern HKB. Es handelt sich um ein interdisziplinär angelegtes Doktorierendenprogramm, das sich sowohl an forschende Künstler/innen als auch an Wissenschaftler/innen richtet, die sich für künstlerische Praxis interessieren. In der GSA greifen Theorie und Praxis eng ineinander, ebenso Grundlagen- und praxisorientierte Forschung. Masterabsolventinnen und -absolventen von Schweizer Kunsthochschulen können durch den erfolgreichen Abschluss des Spezialmasters *Studies in the Arts* der Philosophisch-historischen Fakultät der Universität Bern einen universitären Masterabschluss erwerben

und sich so das wissenschaftliche und methodische Rüstzeug für die anschliessende Doktoratsausbildung erarbeiten: [www.gsa.unibe.ch](http://www.gsa.unibe.ch)

### Hochschule Luzern, Technik & Architektur

*Innenarchitektur* kann an der Hochschule Luzern auch Teilzeit in zehn Semestern studiert werden. Die Unterrichtstage sind je nach Modulwahl frei wählbar. Dadurch können gezielt Zeiträume geplant werden, in denen der Fokus auf Erwerbstätigkeit oder privaten Verpflichtungen liegt.

### Zürcher Hochschule der Künste ZHdK

Jeweils in den Sommerferien führt die ZHdK ihr einwöchiges *Sommeratelier Kunst und Design* durch. Es bietet Jugendlichen im Alter zwischen 12 und 16 Jahren und neu auch jungen Erwachsenen ab 16 Jahren Gelegenheit zu einer Schnupperwoche in unterschiedlichen Kunst- und Designpraktiken.

Kandidatinnen und Kandidaten ohne Berufs-, Fach- oder gymnasiale Maturität, aber mit abgeschlossener Ausbildung von mindestens drei Jahren auf Sekundarstufe II, haben auch die Möglichkeit, den zweisemestrigen, berufsbegleitenden *Vorbereitungskurs für die Aufnahmeprüfung* an der AKAD zu besuchen. Dieser Kurs in allgemeinbildenden Fächern erfolgt im Fernunterricht und wird mit einer Prüfung auf dem Niveau einer Berufsmaturität abgeschlossen. Die Anmeldung bei der AKAD ist jederzeit möglich:



Nachwuchsförderung in Design: das einwöchige Sommeratelier Kunst und Design der ZHdK.

begleitenden *Vorbereitungskurs für die Aufnahmeprüfung* an der AKAD zu besuchen. Dieser Kurs in allgemeinbildenden Fächern erfolgt im Fernunterricht und wird mit einer Prüfung auf dem Niveau einer Berufsmaturität abgeschlossen. Die Anmeldung bei der AKAD ist jederzeit möglich:

[www.akad.ch](http://www.akad.ch)

Wer nach dem Bachelorabschluss der ZHdK ein *Studium zum Sekundarlehrer/zur Sekundarlehrerin* machen möchte, kann den «Masterstudiengang Sekundarstufe I für Personen mit Fachbachelor» der Pädagogischen Hochschule Zürich belegen. Von den zwei zu belegenden Fächern muss eines «Bildnerisches Gestalten» oder «Design und Technik» sein. Die Wahl des zweiten Faches ist grundsätzlich frei. Der Studiengang dauert Teilzeit vier bis sechs Semester.

Die ZHdK bietet neu als einzige Fachhochschule in der Schweiz das Studienmodell «Major-Minor» an. Es werden sieben Vertiefungsrichtungen angeboten, welche als Major und somit als Studienschwerpunkt gewählt werden können. Der Major umfasst im Bachelor 150 ECTS-Punkte und im Master 90 ECTS-Punkte. Er bestimmt den Diplom-Titel, z.B. «Bachelor of Arts in Design mit Major Game Design». Der Minor ist das Nebenfach und umfasst im Bachelor 30 ECTS-Punkte, im Master 15 ECTS-Punkte. Mit dem Minor können Studierende sich innerhalb ihres Fachgebietes in einem Teilgebiet vertiefen oder aber Kenntnisse in einem weiteren Fachgebiet erwerben: [www.zhdk.ch/design](http://www.zhdk.ch/design)

Die ZHdK und die ETH Zürich bieten gemeinsam die hochschulübergreifende Ausbildungsplattform «Design and Technology Lab» an:

[www.designtechlab.ch](http://www.designtechlab.ch)

## VERWANDTE STUDIENFÄCHER

In den nebenstehenden «Perspektiven»-Heften sind weitere Studiengänge enthalten, die sich teilweise mit ähnlichen Themen befassen wie die in diesem Heft vorgestellten Design-Studiengänge. Informationen dazu sind zu finden unter [www.perspektiven.sdbb.ch](http://www.perspektiven.sdbb.ch). Mehr Informationen zu den entspre-

chenden Studiengebieten und -richtungen unter:

[www.berufsberatung.ch/studiengebiete](http://www.berufsberatung.ch/studiengebiete)

### «PERSPEKTIVEN»-HEFTE

Architektur und Landschaftsarchitektur

Kunst (Bildende Kunst, Vermittlung in Kunst und Design, Konservierung, Restaurierung)

Kunstgeschichte

Theater, Film, Tanz

## ALTERNATIVEN ZUR HOCHSCHULE

Zu den meisten Fachgebieten der Hochschulen gibt es auch alternative Ausbildungswege. Zum Beispiel kann eine (verkürzte) berufliche Grundbildung mit Eidgenössischem Fähigkeitszeugnis EFZ als Einstieg in ein Berufsfeld dienen.

Nach einer EFZ-Ausbildung bzw. einigen Jahren Berufspraxis stehen verschiedene Weiterbildungen in der höheren Berufsbildung offen: höhere Fachschulen HF, Berufsprüfungen (BP), höhere Fachprüfungen (HFP). Über berufliche Grundbildungen sowie Weiterbildungen in der höheren Berufsbildung informieren die Berufsinformationaltblätter und die Heftreihe «Chancen: Weiterbildung und Laufbahn» des SDBB Verlags. Sie sind in den Berufsinformationzentren BIZ ausleihbar oder erhältlich beim SDBB: [www.shop.sdbb.ch](http://www.shop.sdbb.ch).

Auf der Berufs-, Studien- und Laufbahnberatung erhalten alle – ob mit EFZ-Abschluss mit oder ohne Berufsmaturität, mit gymnasialer Maturität oder Fachmaturität – Informationen und Beratung zu allen Fragen möglicher Aus- und Weiterbildungswege. Adressen: [www.adressen.sdbb.ch](http://www.adressen.sdbb.ch).

Nebenstehend einige Beispiele von Alternativen zu einem Hochschulstudium.

### AUSBILDUNGEN

Bekleidungsgestalter/in EFZ	Grafik-Designer/in HFP
Bekleidungsgestalter/in BP/HFP	Innendekorateur/in BP/HFP
Einrichtungsplaner/in BP	Interactive Media Designer/in EFZ
Farbdesigner/in BP	Lichtplaner/in BP
Fashiondesigner/in HFP	Polydesigner/in 3D EFZ
Fotograf/in EFZ	Raumausstatter/in EFZ
Gestalter/in Kommunikationsdesign HF	Techniker/in HF Bauplanung, Innenarchitektur
Gestalter/in HF	Techniker/in HF Textil
Gewebegealter/in EFZ	Textilwirtschafter/in HF
Grafiker/in EFZ	Wohntextilgestalter/in BP



Im Sommer-Atelier der ZHdK können Jugendliche ab 12 Jahren erproben, ob ihnen ein Designstudium zusagen würde oder ob sie lieber eine alternative Ausbildung anstreben sollen.

# KLEINES ABC DES STUDIERENS

Die folgenden Informationen gelten grundsätzlich für alle Studienfächer an allen Hochschulen in der Schweiz. Spezielle Hinweise zu den Fachgebieten finden Sie weiter vorne im Heft bei der Beschreibung des jeweiligen Studiums.

Weitere Informationen



[www.berufsberatung.ch](http://www.berufsberatung.ch)



[www.swissuniversities.ch](http://www.swissuniversities.ch)



## ANMELDUNG ZUM STUDIUM

### Universitäre Hochschulen

Die Anmeldefrist endet an den universitären Hochschulen jeweils am 30. April für das Herbstsemester. An einigen Universitäten ist eine verspätete Anmeldung mit einer Zusatzgebühr möglich. Bitte informieren Sie sich direkt bei der jeweiligen Universität. Ein Studienbeginn im Frühjahrssemester ist im Bachelor nur teilweise möglich und wird nicht empfohlen, da viele Veranstaltungen und Kurse für Erstsemestrige im Herbstsemester stattfinden.

Das Portal [www.swissuniversities.ch](http://www.swissuniversities.ch) wartet mit einer Vielzahl von Informationen auf zu Anerkennung, Zulassung, Stipendien usw. Informationen zum Ablauf des Anmelde- und Immatrikulationsverfahrens sind jedoch auf der Website der jeweiligen -Universität zu finden.

### Fachhochschulen

Bei den Fachhochschulen sind die -Anmeldefristen und -verfahren unterschiedlich, je nachdem, ob obligatorische Informationsabende, Aufnahmeprüfungen und/oder Eignungstests stattfinden. Informie-

ren Sie sich direkt bei den Fachhochschulen.

### Pädagogische Hochschulen

Bei den meisten Pädagogischen Hochschulen ist eine Anmeldung bis zum 30. April für das Herbstsemester möglich. Bitte informieren Sie sich auf den jeweiligen Websites.

**AUSLÄNDISCHER VORBILDUNGS-AUSWEIS** › s. Zulassung zum Bachelor

**AUSLANDSSEMESTER** › s. Mobilität



## BACHELOR UND MASTER

An den Hochschulen ist das Studium aufgeteilt in ein Bachelor- und ein Masterstudium. Das Bachelorstudium dauert drei Jahre, das Masterstudium eineinhalb bis zwei Jahre. Voraussetzung für die Zulassung zu einem Masterstudium ist ein Bachelorabschluss in der Regel in derselben Studienrichtung.

An den Universitäten gilt der Master als Regelabschluss. An den Fachhochschulen ist der Bachelor der Regelabschluss. Es werden aber auch an Fachhochschulen in vielen Studienrichtungen Masterstudiengänge angeboten. Hier gelten jedoch teilweise spezielle Aufnahmekriterien.

### BERUFSBEGLEITENDES STUDIUM

› s. Teilzeitstudium

## DARLEHEN

› s. Finanzierung des Studiums

## EUROPEAN CREDIT TRANSFER SYSTEM ECTS

› s. Studienleistungen bis zum Abschluss

## FINANZIERUNG DES STUDIUMS

Die Semestergebühren der Hochschulen liegen zwischen 500 und 1000 Franken. Ausnahmen sind 2000 Franken an der Università della Svizzera italiana bzw. mehrere 1000 Franken an privaten Fachhochschulen. Für ausländische Studierende und berufsbegleitende Ausbildungsgänge gelten teilweise höhere Gebühren.

### Gesamtkosten eines Studiums

Wer bei den Eltern wohnt, muss mit 800 bis 1200 Franken pro Monat rechnen (exkl. auswärtiges Essen); bei auswärtigem Wohnen können sich die Kosten fast verdoppeln.

Folgende Posten sollten in einem Budget berücksichtigt werden:

- Studienkosten (Studiengebühren, Lehrmittel)
- Feste Verpflichtungen (Krankenkasse, AHV/IV, Fahrkosten, evtl. Steuern)
- Persönliche Auslagen (Kleider/Wäsche/Schuhe, Coiffeur/Körperpflege, Taschengeld, Smartphone)

- Rückstellungen (Franchise, Zahnarzt/Optiker, Ferien, Sparen)
- Auswärtige Verpflegung (Mensa)

### Zusätzlich für auswärtiges Wohnen:

- Miete/Wohnanteil
- Wohn-Nebenkosten (Elektrizität, Telefon/Radio/TV, Hausrat-/Privathaftpflichtversicherung)
- Nahrung und Getränke
- Haushalt-Nebenkosten (Wasch- und Putzmittel, allg. Toilettenartikel, Entsorgungsgebühren)

### Beitrag der Eltern

Gesetzlich sind die Eltern verpflichtet, die Ausbildung ihrer Kinder (Ausbildungs- und Lebenshaltungskosten) bis zu einem ersten Berufsabschluss zu bezahlen. Für Gymnasiasten und Gymnasiastinnen bedeutet das bis zum Abschluss auf Hochschulstufe.

### Stipendien und Darlehen

Das Stipendienwesen ist kantonal geregelt. Kontaktieren Sie deshalb frühzeitig die Fachstelle für Stipendien Ihres Wohnkantons. Stipendien sind einmalige oder wie-

derkehrende finanzielle Leistungen ohne Rückzahlungspflicht. Sie decken die Ausbildungskosten sowie die mit der Ausbildung verbundenen Lebenshaltungskosten in der Regel nur teilweise. Als Ersatz und/oder als Ergänzung zu Stipendien können Darlehen ausbezahlt werden. Dies sind während des Studiums zinsfreie Beträge, die nach Studienabschluss in der Regel verzinst werden und in Raten zurückzuzahlen sind. Die finanzielle Situation der Eltern ist ausschlaggebend dafür, ob man stipendien- oder darlehensberechtigt ist.

## HAUPTFACH, NEBENFACH

› s. Struktur des Studiums

### HOCHSCHULTYPEN

Die Schweiz kennt drei verschiedene Hochschultypen: Universitäre Hochschulen (UH) mit den kantonalen Universitäten und den Eidgenössischen Technischen Hochschulen (ETH), Fachhochschulen (FH) und Pädagogische Hochschulen (PH). Die PH sind für die Lehrer/innenausbildungen zuständig und werden in den meisten Kantonen den FH angegliedert.

TYPISCH UNIVERSITÄT	TYPISCH FACHHOCHSCHULE
In der Regel Zugang mit der gymnasialen Maturität	In der Regel Zugang mit Berufs- oder Fachmaturität
Wissenschaftlich ausgerichtetes Studium: Grundlagenforschung und Erwerb von Fach- und Methodenkenntnissen	Angewandte Forschung und hoher Praxisbezug, enge Zusammenarbeit mit der Wirtschaft und öffentlichen Institutionen
Meist keine spezifische Berufsausbildung, sondern Erwerb einer allgemeinen Berufsbefähigung auf akademischem Niveau	Oft Ausbildung zu konkreten Berufen inkl. Arbeitserfahrungen (Praktika) in verschiedenen Institutionen
Studium in der Regel gemäss vorgegebenen Richtlinien, individuell organisiert	Mehr oder weniger vorgegebene Studienstruktur mit wenig Wahlmöglichkeiten
Grössere Anonymität, oft grosse Gruppen	Studium im Klassenverband
Oft Möglichkeit, Neben- und Zusatzfächer zu belegen	Studiengänge als Monostudiengänge konzipiert, Wahl von Schwerpunkten möglich
Master als Regelabschluss	Bachelor als Regelabschluss (Ausnahmen: Kunst, Musik, Theater, Psychologie und Unterricht Sekundarstufe)
Lernkontrollen am Semesterende	Lernkontrollen laufend während des Semesters
Studium als Vollzeitstudium konzipiert	Studiengänge oft als Teilzeitstudium oder berufsbegleitend möglich

## KREDITPUNKTE

› s. Studienleistungen bis zum Abschluss

## MASTER

### Übergang Bachelor–Master innerhalb desselben Hochschultyps

Mit einem Bachelorabschluss einer schweizerischen Hochschule wird man zu einem *konsekutiven Masterstudium* in derselben Studienrichtung auch an einer anderen Hochschule zugelassen. Es ist möglich, dass man bestimmte Studienleistungen während des Masterstudiums nachholen muss. Konsekutive Masterstudiengänge bauen auf einem Bachelorstudiengang auf und vertiefen das fachliche Wissen. Teilweise werden auch verschiedene konsekutive Master in Teildisziplinen einer Fachrichtung angeboten.

*Spezialisierte Master* sind meist interdisziplinäre Studiengänge mit spezialisiertem Schwerpunkt. Sie sind mit Bachelorabschlüssen aus verschiedenen Studienrichtungen zugänglich. Interessierte müssen sich für einen Studienplatz bewerben.

*Joint Master* sind spezialisierte Master, die in Zusammenarbeit mit anderen Hochschulen angeboten werden und teilweise ebenfalls nach Bachelorabschlüssen verschiedener Studienrichtungen gewählt werden können.

### Wechsel des Hochschultyps

Wer mit einem Fachhochschulbachelor an eine universitäre Hochschule wechseln will oder umgekehrt, kann zu fachverwandten Studienrichtungen zugelassen werden. Es müssen je nach Fachrichtung Zusatzleistungen im Umfang von 20 bis 60 ECTS erbracht werden. Erkundigen Sie sich am besten direkt bei der Hochschule, an die Sie wechseln möchten.

### MASTER OF ADVANCED STUDIES (MAS)

sind nicht zu verwechseln mit konsekutiven und spezialisierten Masterstudiengängen. Es handelt sich hierbei um Weiterbildungsmaster, die sich an berufstätige Personen mit Studienabschluss richten (siehe Kapitel «Weiterbildung», Seite 48). Sie werden im Umfang von mindestens 60 ECTS angeboten.



### MOBILITÄT

Je nach individuellen Interessen können Module oder Veranstaltungen an Instituten anderer Hochschulen besucht werden. Solche Module können aber nur nach vorheriger Absprache mit den Instituten an das Studium angerechnet werden.

Sehr zu empfehlen für Studierende ab dem vierten Semester des Bachelorstudiums ist ein ein- oder zweisemestriger Studienaufenthalt im Ausland. Das Erasmus-Programm (für die Schweiz SEMP) bietet dazu gute Möglichkeiten innerhalb Europas. Zusätzlich hat fast jedes Hochschulinstitut bilaterale Abkommen mit ausgewählten Hochschulen ausserhalb Europas. Weitere Informationen zur Mobilität erhalten Sie bei der Mobilitätsstelle Ihrer Hochschule.

### MAJOR, MINOR, MONOFACH

› s. Struktur des Studiums

### PASSERELLE

› s. Zulassung zum Bachelor

### STIPENDIEN

› s. Finanzierung des Studiums

### STRUKTUR DES STUDIUMS

Das *Bachelorstudium* an einer universitären Hochschule besteht entweder aus einem *Hauptfach (Major)*, kombiniert mit einem oder mehreren *Nebenfächern (Minor)*, zwei Hauptfächern oder einem Monofach, wie es zum Beispiel in vielen Naturwissenschaften und technischen Wissenschaften der Fall ist. Je nach Universität können diese Modelle variieren.

Auch das *Masterstudium* kann in Haupt- und Nebenfächer unterteilt sein. Ein Vergleich von Studienangeboten an unterschiedlichen Hochschulen kann sich lohnen.

Die Studiengänge an den *Fachhochschulen* sind als Monostudiengänge organisiert. Häufig stehen – vor allem in den letzten Studiensemestern – bestimmte *Vertiefungsrichtungen* zur Wahl.

*Ergänzungsfächer* bestehen aus weiterführenden Lehrveranstaltungen ausserhalb der gewählten Vertiefung.

Mit *Wahlfächern* kann das Ausbildungsprofil den eigenen Interessen angepasst werden; sie können in der Regel aus dem gesamten Angebot einer Hochschule ausgewählt werden.

### STUDIENFINANZIERUNG

› s. Finanzierung des Studiums

### STUDIENLEISTUNGEN (ECTS) BIS ZUM ABSCHLUSS

Alle Studienleistungen (Vorlesungen, Arbeiten, Prüfungen usw.) werden in Kreditpunkten (ECTS) ausgewiesen. Ein Kreditpunkt entspricht einem Arbeitsaufwand von 25 bis 30 Stunden.

Bei einem Vollzeitstudium erwirbt man 60 ECTS-Punkte pro Jahr. Die ECTS-Punkte erhält man, wenn ein Leistungsnachweis wie z.B. eine Prüfung oder ein Referat erfolgreich absolviert wurde. Für einen Bachelorabschluss braucht es 180 ECTS, für einen Masterabschluss weitere 90 bis 120 ECTS.

### STUDIERN IM AUSLAND

› s. Mobilität

## TEILZEITSTUDIUM

(berufsbegleitendes Studium)

Ein Bachelorabschluss (180 ECTS) dauert in der Regel drei Jahre, ein Masterabschluss (90 bis 120 ECTS) eineinhalb bis zwei Jahre. Je nach individueller Situation kann das Studium länger dauern. Wenn Sie aus finanziellen oder familiären Gründen von einer längeren Studienzzeit ausgehen, erkundigen Sie sich rechtzeitig über Möglichkeiten zur Studienzzeitverlängerung an Ihrer Hochschule.

### Universitäten

An den Universitäten sind die Studienprogramme als Vollzeitstudien konzipiert. Je nach Studienrichtung ist es aber durchaus möglich, neben dem Studium zu arbeiten. Statistisch gesehen wirkt sich eine Arbeit bis 20 Stellenprozent positiv auf den Studienerfolg aus. Der Kontakt zum Arbeitsmarkt und der Erwerb von beruflichen Qualifikationen erleichtern den Berufseinstieg. Ein Studium in Teilzeit ist möglich, führt aber in der Regel zu einer Studienzzeitverlängerung. Es gilt also, eine sinnvolle Balance von Studium und Nebenjob während des Semesters oder in den Ferien zu finden.

### Fachhochschulen

Zusätzlich zu einem Vollzeitstudiengang bieten viele Fachhochschulen ihre Studiengänge als viereinhalbjähriges Teilzeitstudium (Berufstätigkeit möglich) bzw. als berufsbegleitendes Studium an (fachbezogene Berufstätigkeit wird vorausgesetzt).

### Pädagogische Hochschulen

Viele Pädagogische Hochschulen bieten an, das Studium in Teilzeit bzw. berufsbegleitend zu absolvieren. Das Studium bis zum Bachelor dauert dann in der Regel viereinhalb Jahre. Fragen Sie an den Infoveranstaltungen der Hochschulen nach Angeboten.

### Fernhochschulen

Eine weitere Möglichkeit, Studium und (Familien-)Arbeit zu kombinieren, ist ein Fernstudium. Dieses erfordert aber grosse Selbstständigkeit, Selbstdisziplin und Ausdauer.

## ZULASSUNG ZUM BACHELOR

### Universitäre Hochschulen

Bedingung für die Zulassung zum Bachelor an einer universitären Hochschule ist eine eidgenössisch anerkannte gymnasiale Maturität oder ein gleichwertiger Ausweis sowie die Beherrschung der Studien-sprache.

Für die Studiengänge in Medizin sowie Sportwissenschaften gibt es spezielle Eignungsverfahren.

Eine Berufs- oder Fachmaturität mit bestandener Passerellen-Ergänzungsprüfung gilt als gleichwertig zur gymnasialen Maturität. An den Universitäten Bern, Freiburg, Genf, Lausanne, Luzern, Neuenburg, Zürich und der italienischen Schweiz sowie an der ETHZ ist es möglich, auch ohne gymnasiales Maturitätszeugnis zu studieren. Dabei kommen besondere Aufnahmeverfahren zur Anwendung, die von Universität zu Universität, von Fakultät zu Fakultät verschieden sind. Unter anderem wird ein bestimmtes Mindestalter vorausgesetzt (30 in Bern und Freiburg, 25 in Genf, Luzern und Tessin).

### Fachhochschulen

Wer sich an einer Schweizer Fachhochschule einschreiben will, benötigt eine abgeschlossene berufliche Grundbildung meist in einem mit der Studienrichtung verwandten Beruf plus Berufsmaturität oder eine entsprechende Fachmaturität.

In den meisten Studiengängen wird man mit einer gymnasialen Maturität aufgenommen, wenn man zusätzlich ein Jahr berufliche Praxis (zum Beispiel ein Berufspraktikum) vorweisen kann.

Ebenfalls ein in der Regel einjähriges Praktikum muss absolvieren, wer eine berufliche Grundbildung in einem fachfremden Beruf absolviert hat.

In einigen Studienrichtungen werden Aufnahmeprüfungen durchgeführt. In den Fachbereichen Gesundheit, Soziale Arbeit, Kunst, Musik, Theater, Angewandte Linguistik und Angewandte Psychologie werden ergänzend Eignungsabklärungen und/oder Vorkurse verlangt.

### Pädagogische Hochschulen

Die Zulassungsvoraussetzung für die Pädagogischen Hochschulen ist in der Regel die gymnasiale Maturität. Je nach Vorbildung gibt es besondere Aufnahmeverfahren bzw. -regelungen. Erkundigen Sie sich direkt bei der entsprechenden Hochschule.

### Studieninteressierte mit ausländischem Vorbildungsausweis

Die Zulassungsstellen der einzelnen schweizerischen Hochschulen bestimmen autonom und im Einzelfall, unter welchen Voraussetzungen Studierende mit ausländischem Vorbildungsausweis zum Studium zugelassen werden.

## ZULASSUNG ZUM MASTER

› s. Master



## PORTRÄTS VON STUDIERENDEN

In den folgenden Interviews berichten Studierende von ihrem Studienalltag. Sie erzählen, was sie an ihrem Fach fasziniert und wo sie ihre berufliche Zukunft sehen. Damit veranschaulichen sie nicht zuletzt auch die grosse Vielfalt dieses Studiengbietes.

### ELIA HVALIČ

Industrial Design,  
Bachelorstudium, Zürcher Hochschule der Künste ZHdK

### NOÉMIE FATIO

Visuelle Kommunikation,  
Bachelorstudium, Hochschule der Künste Bern HKB

### ELEN FRIEDE

Innenarchitektur & Szenografie,  
Bachelorstudium, Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW

### PIERO ZENI

Mode-Design, Bachelorstudium,  
Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW

### NINA BAGGENSTOS

Illustration Fiction,  
Bachelorstudium, Hochschule Luzern, Design & Kunst

### AKSHAY PRASAD

Game Design, Masterstudium,  
Zürcher Hochschule der Künste ZHdK



Elia Hvalič, Industrial Design, Bachelorstudium, 6. Semester, Zürcher Hochschule der Künste ZHdK

## «ES BRAUCHT LUST, NEUES AUSZUPROBIEREN»

**Elia Hvalič (23) liebt vor allem den gestalterischen Teil seines Studiums. Auch wenn er überrascht war, wie viel Zeit er am Computer verbringt. Zudem schätzt er den vielfältigen Kontakt und die Zusammenarbeit mit Studierenden aus anderen Semestern und Bereichen.**

### Womit beschäftigen Sie sich zurzeit?

Momentan bereite ich mich auf die Bachelorarbeit vor, die insgesamt etwa vier Monate dauert. In meiner Bachelorarbeit arbeite ich mit einem Studenten der ETH zusammen, der Maschi-

neningenieurwissenschaften studiert. Im Rahmen des Design und Technology Labs, das diese Tandemprojekte koordiniert, entwickeln und gestalten wir ein neues Luftmessgerät für Innen- und Aussenräume. Dazu arbeite ich gerade an der Projektplanung, schreibe

eine Disposition für den theoretischen Teil der Bachelorthesis und organisiere Interviews. Die Interviews verwende ich als Grundlage für die Theoriearbeit.

### **Was gefällt Ihnen besonders am Studium?**

Das Spannende am Studium ist, dass wir immer wieder neuen Problemstellungen gegenüberstehen. Innerhalb von einem Modul, also einigen Wochen, entsteht dann eine Lösung für diese Problemstellung. Dabei kommt man häufig mit verschiedenen Menschen in Kontakt, zum Beispiel in den interdisziplinären Projekten, wo wir mit Studierenden aus anderen Bereichen zusammenarbeiten. Besonders der gestalterische Teil des Studiums gefällt mir gut. Wir skizzieren, modellieren und erstellen viele Entwürfe. Auch die Arbeit am CAD (3D-Zeichnen mit dem Computer) macht mir Spass.

### **Wie sind die Studienatmosphäre und der Studienalltag?**

Die Atmosphäre im Studium ist sehr gut. Wir haben ein eigenes Atelier, wo jeder seinen eigenen Arbeitsplatz hat. Das Beste daran ist, dass man hier auch direkten Kontakt mit Studierenden aus den anderen Semestern hat.

### **Wie sieht bei Ihnen eine Studienwoche aus?**

Am Montag ist Theorietag. An diesem Tag haben wir verschiedene Theoriefächer wie zum Beispiel Designkritik oder Ethnografie. Jeden Dienstagabend haben wir eine Vorlesung, in der externe Gäste Vorträge über designrelevante Themen halten. Den Rest der Woche arbeiten wir meist an einem praktischen Projekt, das jeweils zwei bis sechs Wochen dauert. Zum Beispiel habe ich im dritten Semester im Formfindungsmodul während drei Wochen einen Rasenmäher-Roboter gestaltet, der in das Produktsortiment von Land Rover passt. Im Modul «Verpackungslösungen» habe ich zusammen mit einem Mitstudenten innerhalb von drei Wochen eine neue Schraubenverpackung aus Karton designt.

### **Ist Ihr Studium anstrengend?**

Ja, das Studium ist eher anstrengend.

Für Erwerbsarbeit neben dem Studium bleibt nur wenig Zeit. Anstrengend wird es vor allem gegen Ende eines Projektes, da man dann meist innert kurzer Zeit noch vieles erledigen muss.

### **Weshalb haben Sie sich für Industrial Design entschieden?**

Ich habe mich nach einem Gespräch mit einer Berufsberaterin für dieses Studium entschieden. Ich habe gemerkt, dass das Studium gut zu mir passt. Schon immer habe ich gerne neue Dinge ausprobiert und mit verschiedenen Materialien gearbeitet; das kreative Arbeiten liegt mir.

### **Und wie erlebten Sie das Aufnahmeverfahren?**

Da ich das Propädeutikum an der ZHdK absolvierte, war ich bereits an die Atmosphäre dort gewohnt. Das war hilfreich. Die Prüfung selbst empfand ich als sehr spannend, vor allem die praktische Aufgabe war interessant. Wir mussten dort aus Karton und Schnur eine Konstruktion bauen, die eine Holzkugel 25 cm über den Boden hebt.

### **Wurden Ihre Erwartungen an das Studium bis jetzt erfüllt?**

Meine Erwartungen wurden grösstenteils erfüllt. Ich habe jedoch nicht gedacht, dass die Arbeit am Computer einen so grossen Teil des Studiums ausmacht. Trotzdem gefällt mir das Studium sehr.

### **Möchten Sie allenfalls ein Masterstudium machen?**

Eher nicht, das ist mir zu theoretisch. Wenn, dann nur, um einmal unterrichten zu können.

### **Was sind Ihrer Meinung nach die wichtigsten Voraussetzungen für dieses Studium?**

Jemand sollte Freude am kreativen Arbeiten haben und vor allem auch Lust, Neues auszuprobieren. Ebenfalls wichtig ist ein gutes räumliches Vorstellungsvermögen. Weiter sollte man sich für neue Themenfelder interessieren. Denn innerhalb des Studiums begegnet man in den Projekten ganz unterschiedlichen Problemstellungen, mit

denen man sich intensiv auseinandersetzt.

### **Haben Sie bereits Vorstellungen von Ihrer beruflichen Zukunft?**

Nach dem Studium möchte ich ein paar Jahre in einer Design-Agentur arbeiten. Später will ich dann eigene Projekte umsetzen.

### **Bereiten Sie sich konkret darauf vor?**

Ja. Denn besonders wichtig für die erfolgreiche Bewerbung ist ein gutes Portfolio. Dafür haben wir während dem Studium immer wieder Unterstützung erhalten.

### **Tipps für jüngere Kollegen oder Kolleginnen, die sich für Industrial Design interessieren?**

Schaut mal in einem Industrie-Design-Atelier einer Hochschule vorbei und fragt dort die Studierenden, woran sie gerade arbeiten. Und geht unbedingt an die Diplomausstellungen. Weiter würde ich empfehlen, viel zu zeichnen und eventuell bereits vor dem Studium etwas in einem CAD-Programm zu gestalten. Dafür eignet sich zum Beispiel Fusion 360 von Autodesk. Es lohnt sich zudem, schon im Vorhinein verschiedene Grafik-, Layout- und Fotobearbeitungs-Programme auszuprobieren, zum Beispiel die Kreativ-Software von Affinity oder Adobe.

---

#### **Interview**

Andreas Demuth

**Weitere Informationen**

[www.eliahvalic.ch](http://www.eliahvalic.ch)



Noémie Fatio, Visuelle Kommunikation, Bachelorstudium, 5. Semester, Hochschule der Künste Bern HKB

## «EIGENMOTIVATION IST WICHTIG»

**Noémie Fatio (23) schätzt an ihrem Studium, dass ihr die Hochschule ermöglicht, vieles auszuprobieren und selbstständig das berufliche Know-how zu erlernen. Dabei ist für sie der Austausch mit Mitstudierenden wichtig und sehr lehrreich. Nach einem Zwischenjahr würde Noémie Fatio gerne ein Masterstudium im Ausland aufnehmen.**

### Womit beschäftigen Sie sich aktuell?

Zurzeit besuche ich das Modul «Grafik im Raum». Meine Mitstudierenden und ich dürfen eine ehemalige Industriehalle zwischennutzen und sie mit verschiedenen Installationen bespielen. Mir gefällt dieses Modul sehr, da

wir im Projekt sehr frei sind. Wir werden ermutigt, von der reinen Grafik und Signaletik wegzukommen. Wir brechen also aus dem eigentlichen Studienfach aus und erforschen andere Themenbereiche wie Installation und Skulptur. Dies ist eine sehr erfrischende Aufgabe und bringt Abwechslung.

Dieses Projekt wird in Gruppen realisiert, was manchmal herausfordernd, aber vor allem sehr bereichernd ist. Man kann unglaublich viel von anderen Studierenden lernen!

### Was gefällt Ihnen besonders an Ihrem Studium?

Unsere Hochschule hat eine sehr gute Infrastruktur. In der Werkstatt zum Beispiel können wir mit verschiedenen Materialien arbeiten, von Holz und Metall bis hin zu Stoff und Keramik. Die Möglichkeiten sind unendlich. Wir haben zudem ein Medialab mit Scanner, Plotter und 3D-Drucker sowie Videoschnittplätze. Das Druckatelier mag ich besonders, dort können wir ein breites Angebot an Druckarten erlernen und anwenden.

Was mir am Studienfach besonders gefällt, ist seine Modularität. Jede Woche haben wir zwei Tage Schwerpunktmodul, wo wir Fächer wie Typografie, Layout und Bildfindung erlernen. Den Rest der Module können wir individuell zusammenstellen. Es kann ein Webcoding-Kurs sein, aber auch Mal- oder Performance-Kurse sind möglich. Es wird grossen Wert auf Individualität gelegt; jede Person kann ihren eigenen Interessen nachgehen.

Im Studienfach Visuelle Kommunikation ist es daher wichtig, Eigenmotivation mitzubringen. Es werden zwar die Mittel zur Verfügung gestellt, aber schlussendlich sind die Studierenden selbst dafür verantwortlich, die gefragten Techniken zu beherrschen. Wichtig ist zudem, aktiv auf die Dozierenden zuzugehen, wenn man Fragen oder Anliegen hat. Das ist anfänglich etwas überfordernd, gehört jedoch zum Studienalltag. Man lernt, sich zu organisieren und wie man sich das Wissen am besten aneignet.

### Wie sind die Studienatmosphäre und der Studienalltag?

Der Umgang zwischen den Studierenden ist sehr respektvoll und gelassen. Leider wurden in den vergangenen Jahren viele Studi-Events wegen der Pandemie abgesagt. Ich freue mich sehr, wieder an diesen Treffen teilzunehmen. Es ist schön, sich inner- und ausserhalb des Studienalltags zu tref-

fen und sich auszutauschen. Der Umgang zwischen Studierenden und Dozierenden ist sehr unkompliziert und persönlich. Alle sind per Du, was ich sehr angenehm finde; somit sind alle auf einer gleichen Ebene. Das ist eine gute Basis für die Zusammenarbeit.

### **Wie sieht bei Ihnen eine Studienwoche aus?**

Da ich neben dem Studium drei Jobs habe, werde ich dieses Semester weniger Kurse belegen. Am Montag und Dienstag besuche ich von 9 bis 17 Uhr das Schwerpunktprojekt. Am Montagabend bin ich von 17.30 bis 21.00 Uhr

---

*«Neue und kreative Ideen auf Knopfdruck zu liefern, ist etwas Anstrengendes. Mit verschiedenen Techniken, die man während des Studiums erlernt, kommt man jedoch schneller auf einen grünen Zweig.»*

---

in einem Druckkurs. Dies passt mir im Moment sehr gut, da ich so noch genug Zeit habe, um an persönlichen Projekten zu arbeiten und dabei die Infrastruktur der Schule zu nutzen.

### **Ist Ihr Studium anstrengend?**

Der Stundenplan kann – mit Ausnahme der Schwerpunktmodule – individuell zusammengestellt werden. Die Woche kann so im Voraus geplant werden und man kann sich «Inseln» für andere Tätigkeiten freihalten. Dieses Studium ist also recht flexibel. Was sich im Studium jedoch als anstrengend erwiesen hat, ist das kreative Arbeiten. Neue und kreative Ideen auf Knopfdruck zu liefern, ist etwas Anstrengendes. Mit verschiedenen Techniken, die man während des Studiums erlernt, kommt man jedoch schneller auf einen grünen Zweig.

Kreative Ideen zu entwickeln, ist aber in der Regel ein Prozess, der Zeit beansprucht. Für mich zieht sich das über den Studienalltag hinaus. Manchmal finde ich es dann schwierig, die Schularbeit von der Freizeit zu trennen. Deshalb ist es umso

wichtiger, diese Pausen bewusst zu setzen. Es tut gut, sich ab und zu von einer Arbeit zu entfernen, um sie dann wieder mit frischen Augen zu betrachten.

### **Weshalb haben Sie sich für Visuelle Kommunikation entschieden?**

Die Breite und die verschiedenen Angebote der Studienfächer haben mich überzeugt. Da mich sowohl Grafik als auch Illustration interessieren, ist mir die Entscheidung leichtgefallen. Die Arbeiten, die am Infotag gezeigt wurden, haben mir zudem sehr gefallen. Ich konnte mich direkt mit Ästhetik und Bildsprache der Projekte identifizieren.

Für die Studienwahl war mir ebenfalls wichtig, dass ich mich in den Räumlichkeiten der Schule wohlfühle. Die HKB hat helle und weiträumige Ateliers. Jede studierende Person hat ihren eigenen Arbeitsplatz, der individuell gestaltet werden kann.

### **Wie erlebten Sie das Aufnahmeverfahren?**

Das Aufnahmeverfahren war eine stressige, aber auch sehr lehrreiche Zeit. Wir mussten ein Portfolio und Hausaufgaben abgeben, die wir dann in einem zweiten Schritt einer Jury vorstellen durften. Ich wurde während dieser Zeit von einem Lehrer des Propädeutikums unterstützt. Er hat mir geholfen, mein Portfolio zusammenzustellen. Ich rate dazu, sich eine solche Unterstützung zu suchen, da man sich gerne mal in der eigenen Arbeit verliert.

### **Möchten Sie allenfalls ein Masterstudium machen?**

Nach dem Studium werde ich zuerst ein Zwischenjahr machen. Während dieser Zeit möchte ich verschiedene Praktika absolvieren und mich auf die Aufnahmeprüfungen für einen Masterstudiengang vorbereiten. Ich würde gerne einen Illustrationsmaster in Brüssel besuchen. Ein Master bedeutet für mich, dass ich genügend Raum und Zeit habe, um an eigenen Projekten zu arbeiten und an meiner Bildsprache zu feilen.

### **Tipps für jüngere Kollegen und Kolleginnen, die sich für Visuelle Kommunikation interessieren?**

Es ist wichtig, die Studienzeit zu nutzen, um Projekte zu realisieren, auf welche man wirklich Lust hat.

Auch möchte ich dazu ermutigen, ein Austauschsemester zu machen. Es ist eine gute Möglichkeit, neue Kulturen kennenzulernen, viel über das Studienfach zu lernen sowie Kontakte mit Personen zu knüpfen, die die gleichen Interessen haben. Und last but not least: Habt Spass an der eigenen Arbeit und steht dazu, etwas zu wagen und auszubrechen!

---

#### **Interview**

Andreas Demuth



Elen Friede, Innenarchitektur & Szenografie, Bachelorstudium, 5. Semester, Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW

## «DIE AKTUALITÄT DER THEMEN FINDE ICH ATTRAKTIV»

**Elen Friede (23) ist fasziniert von leeren Räumen, die viel Potenzial für Fantasie bergen. Ausschlaggebend für ihre Studienwahl war aber die Möglichkeit, die Bereiche Innenarchitektur und Theaterlehre miteinander zu verbinden. Das Studium lehrt sie Durchhaltevermögen und bestärkt sie darin, ihren eigenen Weg zu verfolgen.**

### Womit beschäftigen Sie sich aktuell?

In diesem Semester haben wir uns mit dem Thema «Raum und Intersektionalität» (also mit Diskriminierungsformen und deren Verbindungen unter-

einander) auseinandergesetzt. Es ging darum, einen eigenen persönlichen Bezug herauszukristallisieren; erst in der Klasse, danach einzeln oder in Zweiergruppen. Im Team mit einer Studienfreundin entwickelten wir ei-

nen Film zum Thema weibliche Körper, in dem wir uns die Frage stellten, wie wir uns in einem Raum für uns alleine bewegen.

Zusammengefasst geht es also zurzeit darum, uns mit aktuellen Themen zu beschäftigen, diese in einen innenarchitektonischen beziehungsweise szenografischen Kontext zu setzen und daraus ein eigenes Projekt zu entwickeln. In diesem Moment sind wir daran, eine Ausstellung der Semesterarbeiten aufzubauen; ausserdem steht die Abgabe einer analogen Dokumentation bevor. Wir lernen also auch, unsere Projekte in der Art und Weise eines Portfolios nach aussen zu tragen.

### Was gefällt Ihnen besonders am Studium und an Ihrem Fach?

Die Aktualität der Themen, welche wir im Rahmen des Studiums behandeln, finde ich sehr attraktiv. Je länger ich studiere, desto mehr wächst in mir der Mut, aus einem gegebenen Thema Dinge zu entwickeln, die mir persönlich Spass machen; ich werde also stärker darin, einen eigenen Weg zu verfolgen und werde darin von der Schule auch unterstützt.

### Und was ist eher schwierig?

Wir lernen hier viel Verschiedenes in sehr kurzer Zeit, was es manchmal schwierig macht, das Gelernte zu vertiefen. Durch die Pandemie litt leider auch etwas die Praxis der Ausbildung, die für mich eigentlich das Attraktivste am Studiengang ist.

### Wie erleben Sie die Studienatmosphäre und den Studienalltag?

In unserem Studiengang wird ein relativ persönlicher Umgang mit den Dozierenden gepflegt; das heisst viel Austausch, wöchentliche Gespräche und Diskussionen über die laufenden Projekte. Viel Zeit gilt aber auch der individuellen Recherche und Arbeit. In einem grossen Atelier kommen alle Studierenden zusammen, die Atmosphäre ist also nicht nur sehr belebt, sondern lebt auch vom Austausch unter den Studierenden. Man hilft sich gegenseitig; einige haben diese, andere jene Skills, so lernt man auch vieles von den Mitstudierenden. Oft besu-



chen uns bei Präsentationen Gastexperten und Gastexpertinnen, sodass wir auch in Kontakt mit ausserschulischen Personen treten und dadurch einschätzen können, was die Welt nach dem Studium so alles bringt. Ein reger Austausch also, den ich an diesem Studium sehr zu schätzen gelernt habe.

### **Wie sieht bei Ihnen eine Studienwoche aus?**

Zu Beginn der Woche besuche ich jeweils Kurse, welche ich mir selber ausgesucht habe. Diese sind interdisziplinär und behandeln meist Themen, die nicht direkt in Verbindung mit meinem Studiengang stehen – was ich liebe; denn Inspiration findet sich auch ausserhalb des Innenarchitektur- und Szenografie-Horizonts. Danach besteht die Woche aus Tagen, die abwechselnd dem Selbststudium oder einem schulischen Input gewidmet sind. Themen hierbei sind InDesign, Film, Photoshop, wissenschaftliches Schreiben, Werkstattkurse und so weiter. Mittags wird gemeinsam gegessen, abends lassen wir manchmal den Tag zusammen bei einem Feierabendbier oder -sirup ausklingen.

### **Ist Ihr Studium anstrengend?**

Das Studium ist für Menschen, die auch Zeit dafür investieren wollen. Der Anfang kann tatsächlich auch etwas überfordernd sein. Es geht darum, die Balance zwischen ausserschulischen und schulischen Tätigkeiten zu finden. Ist das geschafft, findet alles seinen Platz. Es gibt natürlich Zeiten, da kommt mal die Schule, mal das Privatleben zu kurz, je nach Abgabeterminen oder Intensität des Stundenplans. Doch irgendwie habe ich es immer geschafft, daneben ca. 40 Prozent im Gastgewerbe zu arbeiten, meine Freundinnen, Freunde und Familie zu sehen sowie Dinge zu tun, die mich sonst noch erfüllen. Das Studium hat mich definitiv auch Work-Life-Balance und Durchhaltevermögen gelehrt.

### **Weshalb haben Sie sich für Innenarchitektur und Szenografie entschieden?**

Mich faszinieren Räume, vor allem leere, in denen viel Potenzial für Fantasie

steckt. Das Ziel, nicht nur theoretisch zu bleiben, sondern auch Praxiserfahrung zu sammeln, bewegte mich zum Studium an einer Fachhochschule. Die Kreativität wird gefördert, darauf muss man wirklich Lust haben. Schlussendlich war es aber die Kombination aus Innenarchitektur und Theaterlehre, die mich zu diesem Studium bewogen hat.

### **Wie erlebten Sie das Aufnahmeverfahren?**

Beim Aufnahmeverfahren ist man auf sich alleine gestellt. Du bekommst eine Aufgabe und kannst damit im Rahmen der Aufgabenstellung anfangen, was immer du willst; also ein Versuch ins Leere. Nach Abgabe der Aufgabe gibt es eine Einladung zu einem Gespräch, bei dem du deine Arbeit vor Dozierenden erklären darfst. Dabei habe ich mich sehr wohl gefühlt, die Dozierenden sind einem wirklich gut gesinnt. Es werden Fragen zur umgesetzten Arbeit gestellt, aber auch zur eigenen Person und Persönlichkeit. Sich selbst reflektieren zu können, ist wichtiger Teil des Aufnahmeverfahrens.

### **Wurden Ihre Erwartungen an das Studium bis jetzt erfüllt?**

Ich hatte keine spezifischen Erwartungen und konnte deshalb auch nicht enttäuscht werden. Ich war einfach «gwundrig» auf dieses Berufsfeld und wollte herausfinden, ob es etwas für mich ist. Diese Erwartung wurde auf jeden Fall erfüllt.

### **Möchten Sie allenfalls ein Masterstudium machen?**

Ein Masterstudium werde ich nicht direkt anschliessend antreten. Ich will mir nach dem Studium erst Zeit nehmen für ein Praktikum oder mir darüber klar werden, welchen spezifischen Beruf ich mit dem Gelernten ergreifen möchte.

### **Was sind Ihrer Meinung nach die wichtigsten Voraussetzungen für dieses Studium?**

Wie gesagt, es ist ein Muss, viel Zeit zu haben damit man im Studium nicht in einen zu grossen Stress verfällt. Inte-

ressierte sollten motiviert sein, neue Techniken zu lernen, Maschinen zu bedienen, computerlastige Arbeit zu leisten, aber genauso Spass am Modellbau in den Werkstätten haben. Du lernst sehr viel Verschiedenes und wirst dein Wissen in deiner Freizeit weiterentwickeln müssen, da meist wenig Zeit bleibt, um allen Unterrichtsstoff in der Schulzeit zu bewältigen. Kreativität und Lust, auch mal über den Tellerrand zu schauen, sind ebenfalls wichtige Voraussetzungen.

### **Haben Sie bereits Vorstellungen von Ihrer beruflichen Zukunft?**

Ich habe bisher keine konkreten Pläne gemacht, da es vieles gibt, das mich interessiert.

Dieses Studium hat einen grossen Teil meiner Interessen abgedeckt. Ob mir das reicht oder ob ich noch etwas anderem nachgehen werde, was genauso zu meinen Interessen gehört, weiss ich noch nicht.

### **Bereiten Sie sich auf die Zeit nach dem Studium vor?**

Klar mache ich mir Gedanken und erkundige mich über alle mir offenstehenden Möglichkeiten. Aber alles in allem vertraue ich darauf, dass sich nach dem Studium etwas Neues ergeben wird – zumindest hat das bisher ganz gut so geklappt.

### **Irgendwelche Tipps für jüngere Kollegen oder Kolleginnen, die sich für Innenarchitektur und Szenografie interessieren?**

Du kannst jederzeit einen Tag bei uns vorbeischaun und in den Unterricht sitzen. Gerne zeigen wir dir auch, wo die Werkstätten sind und alles sonst Wichtige, falls du noch nicht weisst, wie du dich entscheiden sollst.

---

**Interview**  
Andreas Demuth



Piero Zeni, Mode-Design, Bachelorstudium, 2. Semester, Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW

## «ICH MAG DIE VIELFALT UND DIE FREIHEIT»

**Für Piero Zeni (22) sind der Austausch und die Gespräche mit Mitstudierenden wichtige und motivierende Elemente seines Studiums. Er mag die Vielfalt seiner Ausbildung und sieht auch für seine spätere berufliche Tätigkeit ein breites Spektrum von Möglichkeiten.**

### Was sind zurzeit Ihre Studienschwerpunkte?

Vor den Sportferien haben die ersten und zweiten Klassenjahre den Studierenden der Thesisklasse geholfen, ihre Abschlusskollektionen zu vervollständigen. Es war eine Erfahrung, die

dazu beigetragen hat, sowohl neue Techniken als auch neue Studierende besser kennenzulernen, die Bedeutung der Zusammenarbeit zwischen den Einzelnen zu betonen und die Atmosphäre des letzten Semesters zu erleben. Konkret haben ich und eine Klas-

senkameradin bei der Herstellung von drei Paar Schuhen und einem Hut mitgearbeitet, und natürlich haben wir auch beim Nähen geholfen. Den Austausch von Ideen und Meinungen innerhalb unserer Gruppe habe ich sehr genossen; ein lehrreicher Moment.

Ich möchte hier gleich betonen, dass es nicht wichtig ist, nähen zu können, um an unserem Institut Mode-Design zu studieren. Ich selbst habe keine Ausbildung als Schneider und kann noch wenig nähen. Das wird mit der Zeit kommen ... Lasst euch nicht entmutigen und schon gar nicht einschüchtern!

### Was gefällt Ihnen besonders am Studium und an Ihrem Fach, was nicht?

Ich mag die Vielfalt und die Freiheit der Themen und der Module, die uns geboten werden, wie zum Beispiel «Material und Handwerkliche Grundlagen», «Critical Fashion Studies», «Grundlagen der Performance» oder «How To Look For Different Ideas». Und ist ein Thema vorgegeben, können wir auf die Details eingehen, die uns interessieren und sogar etwas präsentieren, das unser Forschungs- und Arbeitsgebiet erweitern könnte. Dies gilt sowohl für den theoretischen als auch für den praktischen Teil, was vor allem dank der Unterstützung der Dozierenden möglich ist, die uns bei den verschiedenen Projekten begleiten. Dank dieser Freiheit können sich die Studierenden auf das konzentrieren, was sie am meisten begeistert und gleichzeitig offen für neue Horizonte und Themen bleiben.

Einer der Aspekte, die mich am meisten motivieren, ist die Tatsache, dass ich von äusserst interessanten und interessierten Klassenkameradinnen und -kameraden sowie Freundinnen und Freunden umgeben bin. Der tägliche Gedankenaustausch spornt mich zum Weitermachen an. Was mir ebenfalls gefällt, ist unser Wunsch, uns von der normativen Modewelt zu trennen: von normativen Grössen, normativen Themen, normativen Shows, normativen Standpunkten und normativen Identitäten. Sehr wichtig!

### Wie ist die Studienatmosphäre an Ihrer Hochschule?

Die Ateliers der ersten und zweiten Klasse befinden sich im selben Raum, sodass ein – wenn auch kurzer – Kontakt zwischen Studierenden aus verschiedenen Jahrgängen möglich ist. Es besteht auch ein täglicher Kontakt zwischen Studierenden und Dozierenden, vor allem im eigenen Klassenzimmer. Die Beziehungen sind sehr kollegial, sehr bereichernd und, wie bereits erwähnt, sehr motivierend.

### Wie sieht bei Ihnen eine Studienwoche aus?

Montag ist für Vorlesungen, Seminare und Kurse reserviert, sonst sind wir morgens und nachmittags mit spezifischen Modulen und Kursen beschäftigt. Die Wochen können dabei sehr unterschiedlich aussehen. Vor allem die Momente des Selbststudiums erlauben eine flexible Organisation. Dies finde ich persönlich sehr wichtig, da man seine eigene Zeit einteilen und sich doch immer an die Dozierenden wenden kann.

### Ist Ihr Studium anstrengend?

Da das Studium ein Vollzeitstudium ist, sind wir von morgens bis spät am Nachmittag in der Hochschule. Es ist ein Studium, wofür man viel Zeit braucht: Zeit für Recherchen, für Vertiefungen, für Versuche, für Momente des Erfolgs und auch für Momente des Versagens. Auch ausserhalb der Schulzeiten und Campusgrenzen. Aber viele meiner Mitstudierenden finden trotzdem Zeit, um nach der Schule zu arbeiten. Persönlich nutze ich meine Freizeit, um mich – durch Bücher oder indem ich ausprobiere – in verschiedenen Bereichen weiterzubilden. Daneben treffe ich mich mit Freunden, beschäftige mich kulturell und habe Zeit für mich selbst.

### Weshalb haben Sie sich für Mode-Design entschieden?

Mode ist ein Bereich unserer Kultur, für den ich mich seit einigen Jahren sehr interessiere: handwerkliches Können, Bedeutung und Botschaft, Ästhetik, Tradition, Formen und Materialien und vieles mehr. All dies sind

Themen, die mich faszinieren und fesseln.

Für meine Entscheidung wichtig war mein Bauchgefühl: Was interessiert mich am meisten? Womit arbeite ich gerne? Wo und womit fühle ich mich am wohlsten? Alles Fragen, die ich mir gestellt habe, um die richtige Entscheidung zu treffen.

### Wie erleben Sie das Aufnahmeverfahren?

Das Verfahren war recht anspruchsvoll, aber anregend. Es hat meine Kreativität, Konzentration und mein Allgemeinwissen auf die Probe gestellt. Die Prüfung ist selektiv und entsprechend intensiv. Aber wenn man sich etwas vornimmt und sich etwas zutraut, kann man viel erreichen!

### Wurden Ihre Erwartungen an das Studium bis jetzt erfüllt?

Ich fühle mich am richtigen Ort. Es ist ein Studium, das mir am Herzen liegt und viel Potenzial hat. Jede Woche lerne ich viel dazu und werde angeregt, in dieser gesellschaftlich relevanten Branche selbstständig zu denken und zu handeln.

### Möchten Sie allenfalls ein Masterstudium machen?

Ein Master hilft sehr oft, ein Thema oder einen Bereich zu vertiefen, wofür

man sich besonders interessiert. Wahrscheinlich werde ich also nach dem Bachelor einen Master machen, um mich zu spezialisieren.

### Was sind Ihrer Meinung nach die wichtigsten Voraussetzungen für dieses Studium?

Ich glaube, die zwei wichtigsten Eigenschaften sind Offenheit und Neugier. Offen für Gespräche und Austausch sein, neugierig auf Techniken und Themen und deren Überschreitung in neue Bereiche hinein.

### Wie sieht Ihre berufliche Zukunft aus?

Momentan bin ich noch sehr offen, was meine berufliche Zukunft betrifft. Fashion-Design-Studenten steht eine Vielfalt von Berufen und Möglichkeiten zur Verfügung. Zum Beispiel Fashion Designer in einer grossen Mode-Firma, Gründer eines eigenen Labels oder Kostümdesigner für Film und Bühne, aber auch die Auseinandersetzung mit Forschung und Theorie. Oder aber, wer weiss, eine Revolution in der Mode anzetteln ...

#### Interview

Andreas Demuth



Das Nähatelier im Studiengang Mode-Design an der FHNW.



Nina Baggenstos, Illustration Fiction, Bachelorstudium, 2. Semester, Hochschule Luzern, Design & Kunst

## «MIT JEDEM NEUEN PROJEKT LERNE ICH MEHR ÜBER MICH»

**Nina Baggenstos (21) hat sich von Kopf bis Fuss in ihr Studium gestürzt. Dabei kann sie voll und ganz in der Welt der Illustration aufgehen und will von dieser Zeit möglichst viel profitieren. Ein Job in einem Restaurant, Freunde treffen, aber auch Musik machen sind da für sie ein wichtiger Ausgleich.**

### Was gefällt Ihnen an Ihrem Studium?

Wir haben ein sehr tolles Atelier, in dem eine wunderbare Arbeitsatmosphäre herrscht – es wird konzentriert gezeichnet, aber auch experimentiert,

untereinander ausgetauscht und zusammen auf dem Sofa Kaffee getrunken. Der Austausch mit anderen ist mir wichtig und oftmals ausschlaggebend für ein gelingendes Projekt. Wir alle schätzen uns gegenseitig, und von

Konkurrenz ist sehr wenig zu spüren. Wir starten alle in ein Projekt mit derselben Aufgabenstellung, welches sich innert Kürze in 16 verschiedene Richtungen entwickelt. Alle können ihren persönlichen Interessen nachgehen. Ich verbringe viel Zeit in der Druckwerkstatt, um mit Siebdruck oder auch dem Risografen zu experimentieren. Ein Mitstudent gestaltete ein ganzes Heft mit dem Scanner, und wieder andere vertiefen sich ins Collagieren oder ins digitale Zeichnen.

Trotz Corona fühlt sich die Hochschule oft wie ein kunterbuntes Bienenhaus an: Die Schule ist belebt und wird von der Holzwerkstatt über die Raucherterrasse bis ins hinterste Atelier gebraucht.

### Was sind Ihre Studienschwerpunkte?

Ein Schwerpunkt, den ich mir nicht bewusst setzte, der aber immerzu präsent ist, ist das Wechselspiel zwischen digitaler und analoger Illustration. Mich reizt es, ein digitales Bild mit einem analogen Druckverfahren, wie zum Beispiel dem Siebdruck, umzusetzen. Das setzt Arbeiten in mehreren Schritten voraus, bei denen jeweils Zufälle hineinspielen, die unglaublich viel Spass bereiten.

Nebst dem Zufall in meiner Arbeit ist es mir aber wichtig, immer bewusst zu arbeiten und nächste Schritte zu planen. Und manchmal auch, nicht alles zu wollen, sondern beispielsweise den Fokus nur auf die Bilderzählung zu richten. Denn in der Illustration ist es einfach, sich vor lauter Möglichkeiten völlig zu verlieren.

### Wie ist Ihr Studium aufgebaut?

Die Module in meinem Studium sind aufbauend gestaltet: Zu Beginn lernte ich, nur zu beobachten und dabei zu skizzieren. Im nächsten Modul sollte ich mit dem, was ich beobachtete, eine Geschichte erzählen, in nur zwei Bildern. Nun zeichne ich bereits einen Comic und gestalte und binde am Schluss ein Heft daraus. Mir ist es wichtig, immer neue Schwerpunkte zu setzen, damit ich mich weiterentwickeln kann. Mit jedem neuen Projekt lerne ich mehr über mich und meine

Art und Weise, zu gestalten. Manchmal ist es etwas ernüchternd, wenn ein Projekt abgeschlossen ist und ich noch so viele Ideen hätte, dieses weiterzuentwickeln – oftmals fehlt die Zeit, alles geht Schlag auf Schlag.

Auch bin ich am Lernen, im Alltag meinen eigenen Rhythmus zu finden, denn das Studium gibt keinen vor. Vielmehr ist es ziemlich chaotisch gestaltet, was wiederum auch sympathisch ist.

### Wie sieht eine Studienwoche aus?

Immer anders. Je nach Modul verbringe ich viel Zeit im Atelier mit selbstständigem Arbeiten. Etwa zweimal die Woche finden individuelle Besprechungen mit Dozierenden statt. Dazwischen haben wir gelegentlich kurze Workshops mit Illustratorinnen und

---

*«Mir wurde bald klar, dass ich gerne Fiction und nicht Nonfiction studieren möchte, da ich nicht lernen wollte, wie ich besser oder präziser zeichnen kann, sondern wie ich besser verstehen kann, was ich zeichne.»*

---

Illustratoren. Manchmal starten wir auch alle zusammen in den Tag mit einem Input zum aktuellen Projekt. Ich fahre gerne früh mit dem Velo ins Atelier, um mir dort in Ruhe Zeit zu nehmen, meinen Tag zu planen und dabei einen Kaffee zu trinken. Morgens und abends bin ich am produktivsten, und da ich nicht jeden Abend Zeit habe, im Atelier zu bleiben, nutze ich diese Stunden gerne aus.

### Ist Ihr Studium anstrengend?

Mein Studium nimmt viel meiner Zeit in Anspruch – was ich selbst so gewählt habe. Ich möchte von diesen drei Jahren so viel wie möglich profitieren und gestalte dementsprechend meinen Alltag. Zweimal die Woche arbeite ich abends in einem tollen Restaurant. Dieser Tapetenwechsel und die körperliche Arbeit tun mir gut und machen mir viel Spass.

Da ich auch sonst gerne unterwegs bin

– Freunde treffe, in die Berge gehe, Musik mache, koche –, ist es manchmal schwierig, alles unter einen Hut zu bekommen. Wenn zu viele Dinge, die ich gerne mache, zu kurz kommen, dann empfinde ich das Studium als anstrengend. Aber mit guter Planung kann ich dem meistens vorbeugen. Auch haben wir zusammen mit zwei Studienfreundinnen ein Kollektiv gegründet und haben grossen Spass daran, kleinere und grössere Projekte neben dem Studium zusammen umzusetzen – auch dafür muss Platz sein!

### Weshalb haben Sie sich für Illustration Fiction entschieden?

Schon während der Kanti besuchte ich die Infotage der HSLU – Design & Kunst und war angetan von diesem Studiengang: so viel zeichnen, wie es nur geht und dabei einen tollen Atelierplatz und eine Werkstätte zur Verfügung zu haben. Auch wurde mir bald klar, dass ich gerne Fiction und nicht Nonfiction studieren möchte, da ich nicht lernen wollte, wie ich besser oder präziser zeichnen kann, sondern wie ich besser verstehen kann, was ich zeichne. In meinem Studium lerne ich, meine eigenen Arbeiten genau unter die Lupe zu nehmen: Farben, Formen und Bildausschnitte zu hinterfragen und weiter zu entwickeln.

Nach der Matura habe ich einen Abstecker in die Redaktion des Schweizer Reisemagazins «Transhelvetica» gemacht. Dabei habe ich den Journalismus von seiner tollsten Seite kennengelernt und in Erwägung gezogen, in diese Richtung weiterzugehen. Das Illustrieren kreuzte aber auch da immer wieder meinen Weg, und so habe ich mich für den halbjährigen Vorkurs und das Studium Illustration Fiction entschieden. Denn ich sehe grosses Potenzial, mit diesem Studiengang auch mein Interesse am Journalismus einflechten zu können.

### Und wie erlebten Sie das Aufnahmeverfahren?

Als relativ lang. Aber da ich nebenbei in einem Restaurant arbeitete, hatte ich Zeit und grosse Lust, mich voll in die Zusammenstellung der Mappe und die Hausaufgabe zu stürzen. Ich hatte

Glück, dass ich aus einem grossen Fundus eigener Arbeiten schöpfen konnte und meine Arbeitsmappe nicht aus dem Nichts zaubern musste. Das Warten auf das Resultat war dann jedoch eine Qual.

### Wurden Ihre Erwartungen an das Studium bis jetzt erfüllt?

Ich hatte einzig die Erwartung, in diesen drei Jahren Bachelorstudium ganz in der Illustration aufgehen zu können – und das ist absolut der Fall. Unterdessen erwarte ich auch, dass ich nach dem Studium ein bisschen auf das Leben als Illustratorin vorbereitet sein werde.

### Tipps für jüngere Kollegen, Kolleginnen, die sich für Illustration Fiction interessieren?

Die Infotage geben einen sehr authentischen Blick ins Studium, da wir Studierenden diese selber mitgestalten. Diese zu besuchen, lohnt sich auf jeden Fall.

Für mich war es zudem ein sehr guter Entscheid, für das Studium nach Luzern zu ziehen. So bin ich in nächster Nähe zum Atelier und kann jederzeit dort arbeiten. Und ohne das Pendeln hat auch anderes besser Platz.

Sonst denke ich: Einfach mit Herzblut rein!

---

### Interview

Andreas Demuth



Akshay Prasad, Game Design, Masterstudium, 3. Semester, Zürcher Hochschule der Künste ZHdK

## «DER AUSTAUSCH IST SEHR INSPIRIEREND»

**Akshay Prasad (29) hat bereits ein Bachelorstudium in Visueller Kommunikation (Illustration Fiction) und ein paar Jahre Tätigkeit als Freelance-Illustrator hinter sich. Mit dem Masterstudium in Game Design will er sich nun das nötige Wissen aneignen, um ein persönliches Projekt zu vertiefen.**

### Womit beschäftigen Sie sich aktuell?

In meiner Masterarbeit untersuche ich Ko-Kreativität und wie Spielmechaniken genutzt werden können, um Spielende zur Entwicklung von Kunstwerken

zu motivieren und bei deren Entwicklung zu unterstützen. Im praktischen Teil meiner Masterarbeit entwerfe ich interaktive Postkarten, mit denen die Spielenden – anhand von Anweisungen – kleine Kunstwerke

produzieren. Meine Absicht ist es, den Spielenden einen Zugang zur Kunst und zum künstlerischen Prozess zu verschaffen. Am Ende des Projekts werde ich mit den entstandenen Kunstwerken der Spieler und Spielerinnen eine kleine Ausstellung organisieren. Nebenbei arbeite ich als Freelance-Illustrator und als Mitarbeiter in einem Escaperoom. Als Illustrator entwerfe ich sowohl Plakate als auch interaktive Kunstwerke für Clubs bzw. Partys und Festivals.

### Was gefällt Ihnen besonders am Studium und an Ihrem Fach?

Am spannendsten und sehr inspirierend ist der Austausch mit meinen Mitstudierenden; ich lerne sehr viel aus den Gesprächen und ihren Masterprojekten. Im Unterricht werden Theorien und Ansätze des Game Designs vermittelt, die für mich, als Quereinsteiger in punkto Game Design, sehr hilfreich und interessant sind. Die Dozierenden assistieren uns bei unserer Masterarbeit und geben uns viele hilfreiche Inputs.

Ausserdem testen wir Spiele von Entwicklern und Entwicklerinnen und geben ihnen Feedback durch Playtestings. Diese Playtestings finde ich sehr spannend, da wir so einen Einblick in verschiedene Projekte bekommen.

### Wie sind die Studienatmosphäre und der Studienalltag in Ihrem Masterstudium?

Da ich das Studium während der Corona-Pandemie angefangen habe, hatte ich anfangs etwas Mühe mit dem Unterricht via Zoom. Es hat lange gedauert, richtig anzukommen und meine Dozierenden und Mitstudierenden kennenzulernen.

In der ersten Woche des zweiten Semesters besuchten dann alle Studierenden ein Lager in Churwalden. Dort hatten viele von uns das erste Mal die Möglichkeit, zusammen zu sein und an kleinen Projekten zu arbeiten. Seit diesem Lager kenne ich alle meine Mitstudierenden und Dozierenden gut und es fällt mir viel einfacher, Kontakte zu knüpfen.

**Wie sieht bei Ihnen eine**

**Studienwoche aus?**

Jeweils am Dienstag und Mittwoch habe ich Unterricht. An diesen Tagen erhalten wir Theorie-Inputs oder Feedback zu unseren Masterthesen. Sechs Mal im Semester beschäftigen wir uns am Montag mit einem Minor-Modul.

An den restlichen Tagen arbeite ich an meiner Masterthesis, an Illustrationsaufträgen oder im Escaperoom. Jede Woche sieht deshalb ein bisschen anders aus und erfordert entsprechende Planung.

**Weshalb haben Sie sich für ein Masterstudium in Game Design entschieden?**

Ich habe nach meinem Bachelor in Richtung Illustration Fiction ein paar Jahre als Freelance-Illustrator gearbeitet. Nebenbei habe ich viel an meinen persönlichen Projekten gearbeitet und viele Kunstwerke produziert. Dabei habe ich realisiert, dass viele meiner Kunstwerke interaktiv sind mit dem Ziel, die Betrachtenden zu Interaktionen einzuladen. Das Design der Interaktionen ist oftmals sehr spielerisch, weshalb mich Game Design mehr und mehr interessiert hat. Nachdem ich angefangen hatte, in einem Escaperoom zu arbeiten, wurde mir noch klarer, dass ich vertieft in dieses Feld eintauchen will.

**Wurden Ihre Erwartungen an das Studium bis jetzt erfüllt?**

Da das Masterstudium sehr viel Eigeninitiative erfordert und man sehr viel Zeit mit der eigenen Masterthesis verbringt, hängt viel von der eigenen Arbeit ab. Ich bin zufrieden mit der Wahl meiner Thesis und den hilfreichen Inputs der Dozierenden. Ich habe zwar gehofft, dass wir mehr Inputs zu den Grundlagen des Game Designs erhalten würden, aber ich verstehe auch, dass es für meine Mitstudierenden eine Wiederholung sein würde, die bereits den Bachelor in Game Design absolviert haben. Ich habe jedoch viele Texte und Lektürevorschläge von den Dozierenden erhalten, mit denen ich mir das Wissen selber aneignen kann. Falls jemand an den Grundlagen des Game Designs interessiert ist, würde

ich aber definitiv den Bachelor in Game Design empfehlen. Der Master eignet sich für diejenigen, die sich weitere Skills aneignen wollen und ein Jahr lang an einer Idee oder einem Projekt vertieft arbeiten wollen.

**Was sind Ihrer Meinung nach die wichtigsten Voraussetzungen für dieses Studium?**

Für Game Design ist es sehr wichtig, sich gut über die Spielindustrie zu informieren, ein Grundverständnis dafür zu haben. Du solltest dich für die neusten News der Industrie interessieren und dich aktiv mit Spielen auseinandersetzen.

Auch wenn du keine Spielkonsole oder keinen guten PC hast, kannst du dich mit Let's Plays, Spielrezensionen und

---

*«Für Game Design ist es sehr wichtig, sich gut über die Spielindustrie zu informieren, ein Grundverständnis dafür zu haben.»*

---

Podcasts informieren. Zudem solltest du deine eigenen Spielprototypen entwickeln. Diese müssen nicht zwingend qualitativ hochwertig oder vollständig abgeschlossen sein. Es geht vor allem darum, den Entwicklungsprozess eines Spieles zu verstehen und herauszufinden, welche Aspekte der Spielentwicklung dir am meisten Freude bereiten. Auch an Game Jams teilzunehmen, kann sinnvoll sein.

**Haben Sie bereits Vorstellungen, wie es nach dem Masterstudium weitergeht?**

Mein Ziel ist es, weiterhin Kunstwerke zu produzieren und diese an die Leute zu bringen. Mit dem gewonnenen Wissen aus meiner Thesis möchte ich eine Art Querfinanzierung entwickeln, mit der ich mein weiteres Schaffen finanzieren kann. Zudem werde ich weiterhin in Zusammenarbeit mit Festivals und Clubs interaktive, spielerische Kunstwerke produzieren. Und, wer weiss, vielleicht werde ich irgendwann meinen eigenen Escaperoom designen.

**Tipps für jüngere Kollegen und****Kolleginnen, die sich für Game Design interessieren?**

Ich würde allen, die sich für ein Studium im Design-Bereich interessieren, empfehlen, zuerst den gestalterischen Vorkurs zu absolvieren. In diesem einen Jahr lernt man sehr viel und es gibt einem die Chance, mit sehr vielen Medien und Techniken zu experimentieren. Nach dem Vorkurs weiss man viel genauer, wo die eigenen Interessen liegen.

**Interview**

Andreas Demuth

**Weitere Informationen**

<https://aky-p.com>

[www.instagram.com/aky\\_p](http://www.instagram.com/aky_p)

# WEITERBILDUNG



**Nach rund 15 Jahren Bildung in Volksschule, beruflicher Grundbildung oder Mittelschule und dem Abschluss eines Fachhochschulstudiums liegt für viele Studienabgänger und Studienabgängerinnen der Gedanke an Weiterbildung fern – zumal ein FH-Studium auch bereits selber als eine Weiterbildung angesehen werden kann. Trotzdem lohnt sich ein Blick auf mögliche Weiterbildungen und Spezialisierungen; die Berufswelt bleibt nicht stehen und «lifelong learning» ist keine Phrase.**

Direkt nach Studienabschluss möchten die meisten wohl zuerst einmal ihre neu erworbenen Erkenntnisse im Berufsalltag anwenden. Qualifizierte Fachleute kommen aber nicht umhin, ihr Wissen und ihre Kompetenzen ständig à jour zu halten. Der Besuch von berufsbegleitenden Lehrgängen und Kursen gehört heute in den meisten Branchen zur Selbstverständlichkeit, und es gibt eine Vielzahl von Anbietern. Eine Weiterbildung im Bereich der Höheren Berufsbildung (Berufsprüfung, Höhere Fachprüfung, Höhere Fachschule) kann eine gute Ergänzung zu einem FH-Studium sein. Auch auf Hochschulstufe findet man ein breites Angebot von Nachdiplomstudien, die spannende Entwicklungsmöglichkeiten eröffnen.

## BERUFSORIENTIERTE WEITERBILDUNG

Bei den Weiterbildungen auf Hochschulstufe sind die CAS (*Certificate of Advanced Studies*) die kürzeste Variante. Diese

berufsbegleitenden Nachdiplomstudiengänge erfordern Studienleistungen im Umfang von mindestens 10 ECTS-Punkten. Oftmals können CAS kombiniert und allenfalls je nach Angebot zu einem MAS weitergeführt werden.

Mit *Diploma of Advanced Studies DAS* werden berufsbegleitende Nachdiplomstudiengänge bezeichnet, für die mindestens 30 ECTS-Punkte erreicht werden müssen.

Die längste Weiterbildungsvariante sind die *Master of Advanced Studies MAS*. Sie umfassen mindestens 60 ECTS-Punkte. Diese Nachdiplomstudiengänge richten sich an Personen mit einem Studienabschluss, welche bereits in der Berufspraxis stehen.

## FORSCHUNGSORIENTIERTE WEITERBILDUNG

Wer eine wissenschaftliche Laufbahn plant, muss eine Doktorarbeit (Dissertation) schreiben. In einer Dissertation geht es um die vertiefte Auseinandersetzung mit einem Thema bzw. einer Fragestellung; daraus entsteht eine umfangreiche, selbstständige Forschungsarbeit. Ein Doktoratsstudium dauert in der Regel zwei bis vier Jahre. Voraussetzung dazu ist der Abschluss eines Masterstudiums.

Zurzeit (Stand 2022) kann ein Doktorat in der Schweiz nur an einer Universität erworben werden. Viele Fachhochschulen konnten aber Kooperationen mit Universitäten eingehen, in denen Doktoratsprojekte auch für FH-Masterabsolvent/innen



möglich sind. Die Einführung von Doktoratsprogrammen an Fachhochschulen ist in Diskussion.

Auf die Dissertation kann noch eine weitere Forschungsarbeit folgen: die Habilitation. Sie ist die Voraussetzung dafür, um an einer Universität bzw. ETH zum Professor bzw. zur Professorin gewählt zu werden.

Ein FH-Bachelor eröffnet den Zugang zu vielen Studien an universitären Hochschulen. Mit einem Zweitstudium an einer Universität stehen Fachhochschulabgänger/innen auch alle wissenschaftlichen Laufbahnen bis zur Habilitation offen.

### KOSTEN UND ZULASSUNG

Da die Angebote im Weiterbildungsbereich in der Regel nicht subventioniert werden, sind die Kosten um einiges höher als diejenigen bei einem regulären Hochschulstudium. Sie können sich pro Semester auf mehrere tausend Franken belaufen. Gewisse Arbeitgeber beteiligen sich an den Kosten einer Weiterbildung.

Auch die Zulassungsbedingungen sind unterschiedlich. Während einige Weiterbildungsangebote nach einem Hochschulabschluss frei zugänglich sind, wird bei anderen mehrjährige und einschlägige Praxiserfahrung ver-

langt. Die meisten Weiterbildungen werden nur berufsbegleitend angeboten. Weitere Infos:

[www.berufsberatung.ch/studienkosten](http://www.berufsberatung.ch/studienkosten)

## BEISPIELE VON WEITERBILDUNGEN NACH EINEM STUDIUM IN DESIGN

Im Bereich Design ist der berufsbefähigende Bachelorabschluss die Regel. Nur eine Minderheit der Studierenden nimmt danach ein Masterstudium in Angriff. Wer seine fachlichen Qualifikationen vertiefen oder ergänzen will, kann dies über eine geeignete Weiterbildung machen. Auch der oft gewählte Einstieg ins Berufsleben via Praktikum ist vielfach eine Weiterbildung on the Job.

### MAS Design for Luxury & Craftsmanship

Eine Weiterbildung im Kontext der schweizerischen Tradition der Luxusgüter und Handwerkskunst. Am Schluss können die Studierenden ein vielfältiges Portfolio präsentieren, das höchsten Ansprüchen gerecht wird.

[www.ecal.ch](http://www.ecal.ch) > Formations

### MAS Signalistik – Environmental Communication Design

Anspruchsvolle und komplexe Signalistik-Projekte konzeptionell-strategisch planen, innovative Konzepte und Lösungen entwickeln und gestalterisch umsetzen.

[www.hkb.bfh.ch/weiterbildung](http://www.hkb.bfh.ch/weiterbildung)

### MAS Strategic Design

Innovationsteams aufbauen und führen, Veränderungen von Unternehmen im Zusammenhang mit Kundenorientierung anleiten.

[www.zhdk.ch/weiterbildung](http://www.zhdk.ch/weiterbildung)

### MAS Typografie

Intensive Auseinandersetzung mit visuellen Erzählweisen, Produkten und Medien im Bereich der analogen und digitalen Typografie.

[www.zhdk.ch/weiterbildung](http://www.zhdk.ch/weiterbildung)

### CAS Data Visualization

Theorie, Methoden und Praxis für die Entwicklung und Gestaltung von Informationsgrafiken und Datenvisualisierungen.

[www.hkb.bfh.ch/weiterbildung](http://www.hkb.bfh.ch/weiterbildung)

### CAS Design Management

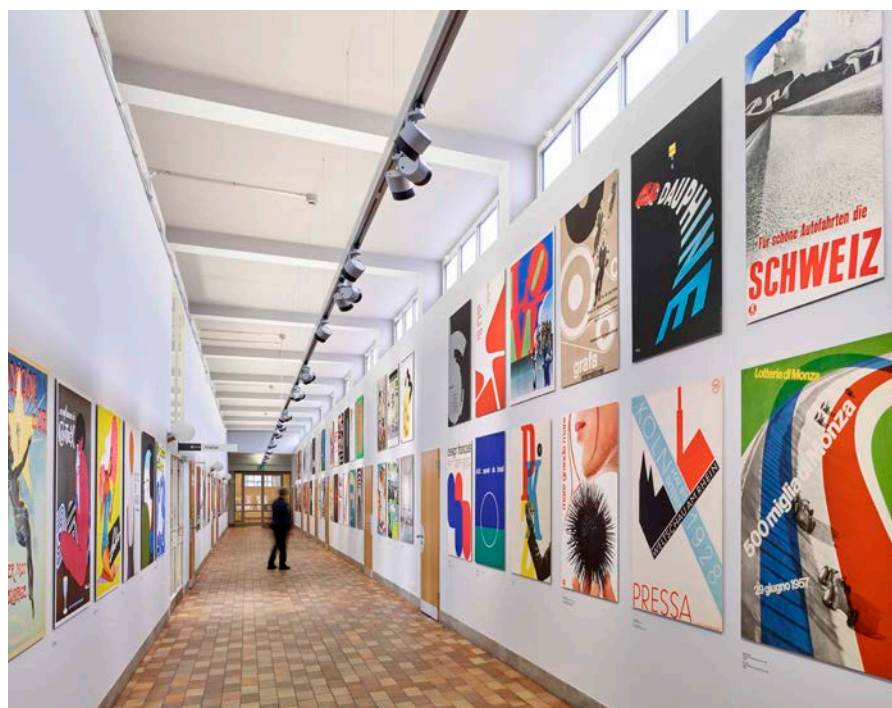
Design im Unternehmen effektiv einsetzen und optimal managen.

[www.hslu.ch/weiterbildung](http://www.hslu.ch/weiterbildung)

### CAS Design Thinking

Innovative Lösungen für unternehmerische und soziale Kontexte entwickeln.

[www.zhdk.ch/weiterbildung](http://www.zhdk.ch/weiterbildung)



Das 1933 eröffnete Museum für Gestaltung Zürich zeigt eigene Sammlungen und wechselnde Ausstellungen zu Industrie- und Produktdesign, Grafik, Typografie, Fotografie, Plakat, Film, Möbel, Mode, Schmuck, Kunsthandwerk, Architektur und Szenografie.

# BERUF

- 51 BERUFSFELDER UND ARBEITSMARKT
- 53 BERUFSPORTRÄTS



# BERUFSFELDER UND ARBEITSMARKT

Die Tätigkeitsfelder für junge Designerinnen und Designer sind vielfältig und verlockend. Auf dem Arbeitsmarkt jedoch stossen Berufsleute mit ihrem Traumberuf nicht selten auf harte Realitäten.

Der Einstieg in den beruflichen Alltag ist nicht immer einfach und die Arbeitssituation nicht immer zufriedenstellend. Natürlich ist der Arbeitsmarkt nicht für alle der zahlreichen Studienrichtungen gleich, und auch individuelle Voraussetzungen spielen eine Rolle, also Vorbildung, Arbeitserfahrung oder soziales Netzwerk. Insgesamt jedoch scheint es in den gestalterischen Berufen eher ein Überangebot an Neuabsolventinnen und Neuabsolventen zu geben: Wer nach einem Designstudium in den Beruf einsteigt, hat im Durchschnitt mehr Mühe, eine den Erwartungen entsprechende Stelle zu finden, als dies bei anderen Fachhochschulabgängerinnen und -abgängern der Fall ist. Viele haben zudem mehrere Stellen inne und sind nicht selten zuerst einmal als Praktikantin oder Praktikant beschäftigt.

Die Berufsporträts weiter hinten zeigen, dass der erfolgreiche Einstieg in die Arbeitswelt eine Extraportion Kreativität, Initiative und Ausdauer benötigt. Sie veranschaulichen aber auch, dass der Traumjob mit etwas Glück nicht ein Traum bleiben muss.

## WÜNSCHE UND REALITÄTEN

Junge Designerinnen und Designer haben verschiedene Wünsche und Ansprüche an ihre zukünftige Arbeitsstelle: die eigenen fachlichen Qualifikationen einsetzen und sich fachlich weiterentwickeln können, ein gutes Arbeitsklima, Arbeitsplatzsicherheit, einen angemessenen Lohn. Nicht immer aber gehen diese Wünsche in Erfüllung. So ist der Anteil jener, die einen Job ohne inhaltlichen Bezug zum Studium ausüben, im Bereich Design grösser als bei den Neuabsolvent/innen der Fachhochschulen insgesamt. Auch die Erwartungen an das Einkommen erfüllen sich im Fachbereich Design oft nicht. Ein Grund könnte hier im hohen Anteil von Selbstständigen liegen: Selbstständige und besonders jene, die auf Honorar- oder Auftragsbasis arbeiten, sind mit ihrem Einkommen insgesamt weniger zufrieden als Angestellte.

In vielen Berufsfeldern besteht ein Zusammenhang zwischen der angetroffenen Beschäftigungssituation und der rückblickenden Zufriedenheit mit der Studienwahl. Im Bereich Design jedoch würden vergleichsweise viele – trotz den erwähnten Schwierigkeiten – nochmals dasselbe Studium ergreifen. Offenbar wiegt bei vielen der inhaltliche Gewinn die eher

ungünstige berufliche Situation nach dem Studium auf. So vielfältig wie die Studienrichtungen sind auch die Tätigkeitsfelder, die von jungen Designerinnen und Designern beschritten werden. Die folgenden knappen Ausführungen sollen einen ersten Eindruck davon vermitteln.

## FORM UND FUNKTION

*Industrial Designerinnen* und *Designer* müssen in einem Produkt verschiedenste Kriterien wie Funktionalität, Ergonomie, Sicherheit, Technik aber auch Ökologie und Ökonomie optimal umsetzen. Sie arbeiten deshalb während der Entwicklung eines neuen Produkts mit Fachleuten aus Forschung, Produktion, Marketing, Vertrieb und Verkauf zusammen. Sie beginnen ihre berufliche Laufbahn oft als Praktikant oder Praktikantin in einer Designagentur. Auch die Anstellung in der Designabteilung eines Unternehmens ist denkbar, aber in der Schweiz mit ihren vielen kleineren und mittleren Betrieben weniger typisch. Designerinnen und Designer können ihre Produkte auch bei einem Händler in Lizenz geben. Oder sie entwickeln, als anspruchsvollste Möglichkeit, ihre eigene Marke und vertreiben diese. Dank Internet sind auch kleine Nischenmärkte erfolgsbringend. (Siehe Berufsporträt S. 64)

## MODE, STYLE UND TRENDS

*Mode-Designerinnen* und *Mode-Designer* entwerfen Einzelkleider und Kollektionen und präsentieren diese an Modenschauen. Ehemalige Studierende behaupten sich im internationalen Wettbewerb, bewähren sich als Selbstständige mit eigenem Label oder sind in Modehäusern tätig. Sie sind oft auch in angrenzenden Feldern wie Modefotografie, -film und -journalismus, Kostümbild, Kunst und Performance tätig.

Auch *Texildesigner* und *Textildesignerinnen* bewegen sich im Spannungsfeld von kulturellen, wirtschaftlichen, technischen und ökologischen Interessen, die sie in ihrer Auseinandersetzung mit Auftraggebern und Fachleuten anderer Bereiche berücksichtigen müssen. Sie designen z.B. in der Kreativabteilung eines Textilverlages, eines Bettwäsche-Herstellers oder kaufen Stoffe für Modehäuser ein. Sie können in der Kostümabteilung einer Oper arbeiten, im Bereich der Wohnberatung tätig sein oder sich auch selbstständig machen. (Siehe Berufsporträt S. 54)

*Trends & Identity* bildet Generalistinnen und Generalisten aus. Im Bereich Trendforschung bieten diese Recherchen, Marktanalysen und Prognosen an. Sie arbeiten für Print- und Online-Medien in den Bereichen Styling, Bildredaktion oder Journalismus. Sie konzipieren Markenwelten und Events oder machen sich mit eigenen Produkt- oder Dienstleistungskonzepten selbstständig.

#### RÄUME

*Innenarchitektinnen* und *Innenarchitekten* bzw. *Szenografinnen* und *Szenografen* übernehmen je nach Auftrag die komplette technische und wirtschaftliche Planung und Überwachung – von Konzeption, Entwurf und Planung über die Ausführung und Bauleitung bis hin zur Abrechnung. Sie arbeiten im Spannungsfeld zwischen den Wünschen der Auftraggebenden, äusseren Faktoren wie Budgetvorgaben, Gebäudestrukturen, baulichen Vorschriften oder Raumproportionen und den eigenen künstlerischen Ansprüchen.

Innenarchitektinnen und Innenarchitekten sind freiberuflich tätig oder ar-

beiten in Innenarchitektur- und Architekturbüros, Generalunternehmen, öffentlichen Verwaltungen oder Einrichtungs- und Designabteilungen der Industrie. Weitere Tätigkeitsgebiete sind z.B. Museen, Theater und Fernsehen (Bühnenbildgestaltung), Ausstellungsinszenierungen, Lichtplanung, aber auch Wohn- und Architekturzeitschriften bzw. der Journalismus. (Siehe Berufsporträt S. 60)

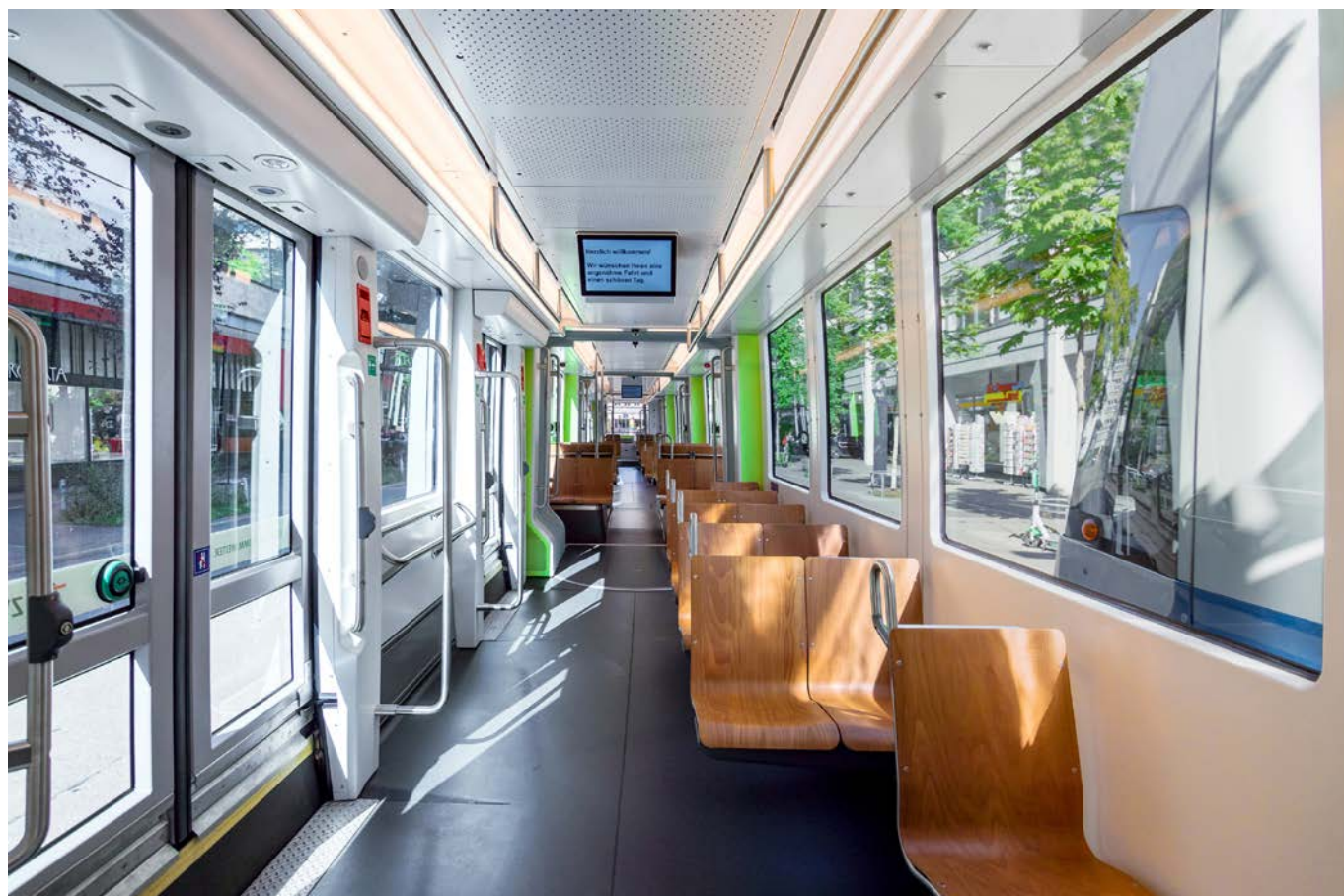
#### BILDER

*Grafikdesignerinnen* und *-designer* entwickeln Schrift- und Zeichensysteme sowie grafische Konzepte für Verpackungen, Plakate, Zeitschriften, Logos, Firmenauftritte, Hinweistafeln, Websites, Werbespots usw. Sie arbeiten in Büros für visuelle Kommunikation, Werbeagenturen, privatwirtschaftlichen Inhouse-Designabteilungen, bei kulturellen und politischen Institutionen oder im eigenen Atelier. Die Erfolgchancen als selbstständige Designerin oder selbstständiger Designer sind stark konjunkturabhängig. Teilzeitarbeit und freie Mitarbeit sind in diesem Beruf ver-

breitet. Je nach Produktionsdruck können die Arbeitszeiten variieren, oft sind Abend- und Wochenendeinsätze nötig. (Siehe Berufsporträt S. 62)

Die *Wissenschaftliche Illustration* (Illustration Nonfiction, Knowledge Visualization) vermittelt komplizierte Sachverhalte und Begriffe in verständlichen und einprägsamen Bildern. Wissenschaftliche Illustratorinnen und Illustratoren findet man in längerfristigen Arbeitsverhältnissen, z.B. in der Lehre, in Forschungsprojekten etwa in den Bereichen Zoologie, Archäologie und Medizin oder in zukunftsweisenden Fächern wie Klimatologie und Landschaftsentwicklung. Sie arbeiten an universitären Einrichtungen, im Gesundheitsbereich, in Museen oder auf archäologischen Ausgrabungen. Sie sind für Redaktionen, Verlage oder Agenturen tätig oder gestalten als freie Illustratorinnen und Illustratoren Visualisierungen im wissenschaftlichen oder populärwissenschaftlichen Kontext. (Siehe Berufsporträt S. 57)

*Illustratoren* und *Illustratorinnen* (Fiction) arbeiten entweder eigenständig



Nominiert für den Design Preis Schweiz 2021: Der von milani design & consulting gestaltete Innenausbau der Flexity Zürich, der neuen Niederflur-Tramgeneration der Verkehrsbetriebe Zürich (VBZ), die seit 2020 schrittweise in Betrieb genommen wird.

# BERUFSPORTRÄTS

**In den folgenden Porträts erzählen Designerinnen und Designer ganz unterschiedlicher Richtungen von ihrem Berufsalltag, ihrer Laufbahn und auch über ihre Zukunftspläne.**

## SABINA BRÄGGER

Selbstständige Designerin und Materialscout

## ALESSANDRO HOLLER, SANDRO LOCHAU

Geschäftsinhaber des Designstudios Quaint GmbH

## MAX RIEDI

Architekt bei Suter + Partner AG Architekten

## IVIE ONAIWU

Mitarbeiterin Grafik im Fachbereich Gestaltung & Kunst, Hochschule der Künste Bern HKB

## MARC GERBER

Konstrukteur und technischer Leiter in der Maschinenbauindustrie und selbstständiger Designer

als Kunstschafter, Cartoonisten, Comic- und Bilderbuchautoren oder als Gestalterinnen und Gestalter für Kunden aus Medien, Bildung, Werbung, Kommunikation, Wirtschaft usw. Einige Berufsleute lassen sich durch Agenten vertreten, andere schliessen sich in Ateliergemeinschaften oder Büros zusammen.

*Cast-/Audiovisual-Media-Absolventen und -Absolventinnen* betätigen sich in Online- und New-Media-Abteilungen von Medienhäusern, bei Radio- und Fernsehanstalten sowie in New-Media-Start-ups. Sie begleiten dort mit audiovisuellen Inhalten und ihrem Cross-media-Verständnis den digitalen Wandel. Manche von ihnen arbeiten auch als Freelancer/innen im Bereich Online-Publishing oder in einer eigenen Agentur und gestalten Audio- und Video-Podcasts, Webradios, multimediale Plattformen usw.

*Fotografinnen* und *Fotografen* arbeiten im Auftrag – journalistische Fotografie, Architektur-, Werbe- und Modefotografie – oder oft auch freiberuflich im eigenen Studio. Sie pflegen eine eigene, profilierte Bildsprache und nutzen Fotografie auch als künstlerisches Medium. Bei Aufträgen sind sie aber nur selten frei, nach ihren eigenen Vorstellungen zu arbeiten, sondern müssen auf die Anliegen und Möglichkeiten ihrer Kundinnen und Kunden eingehen.

## VIRTUELLE WELTEN

Spiele werden nicht nur in der Unterhaltung, sondern auch in kulturellen, wissenschaftlichen und therapeutischen Zusammenhängen eingesetzt. *Game-Designerinnen* und *-Designer* erarbeiten die Entertainment-, Edutainment- und Infotainmentprodukte von morgen und ermöglichen den spielerischen Umgang mit digitalen Welten. In der Computerspiel-Industrie arbeiten sie z.B. als Level-Designerinnen, Spielkonzepter oder Projektleiterinnen. Gesucht sind sie auch in verwandten Bereichen, die mit der Welt der digitalen Spiele verwachsen sind, also in einer Vielzahl anderer Berufsfelder, die auf interaktiven oder visualisierenden Medien basieren.

*Interaction-Designer* und *-Designerinnen* stellen die Kommunikation zwi-

schen Mensch und Maschine in den Mittelpunkt und gestalten die Verbindungswege zwischen Nutzer/in und Gerät. Die Einsatzbereiche liegen überall dort, wo die Menschen mithilfe von technischen Systemen ihren Alltag bewältigen, so etwa im Bereich der Mobilität, der Unterhaltung und der Arbeit. Ihre Aufgaben umfassen Forschung und Konzeption, Entwurf und Gestaltung sowie Prototypenbau und Testverfahren. Absolventinnen und Absolventen arbeiten als Interaction-Designerin, Interface-Designer, Experience-Designerin, Service-Designer sowie Projektleiterin in Industrie, Agenturen, Instituten oder der Forschung.

## MANAGEMENT UND PROZESSE

Absolventinnen und Absolventen des Studiengangs *Prozessgestaltung* gründen zum Beispiel eine Organisation, einen Verein oder ein Unternehmen, arbeiten in einer Agentur, in der Beratung oder in einer Kultur- oder Bildungsinstitution. Besonders relevant in Bezug auf die beruflichen Aussichten sind die erlernten Fähigkeiten, neue Arbeitsfelder zu öffnen, Prozesse zu gestalten und Vernetzungsarbeit zu leisten.

*Design-Managerinnen* und *-Manager* unterstützen Organisationen in designorientierten Transformationen und in der Realisierung ihrer Visionen. Sie organisieren die Schnittstellen zwischen Design, Management und Produktion. Das kann auch bedeuten, dass sie Designmethoden als Problemlösungsstrategien in andere Bereiche einer Organisation integrieren. Design-Manager/innen können als Projektmanager/innen in Designteams einer Unternehmung oder einer Designagentur tätig sein. Berufliche Möglichkeiten bestehen zudem in Unternehmensbereichen wie Corporate Communication, Produktentwicklung, Marketing oder Brand Management.

## Quellen

Websites der Hochschulen

*Die erste Stelle nach dem Studium.* Neuabsolventen und -absolventinnen der Schweizer Hochschulen auf dem Arbeitsmarkt, SDBB Verlag (2021)



**Sabina Brägger**, Bachelor und Master Textildesign, selbstständige Designerin und Materialscout

## NACHHALTIG UND HOCHWERTIG

**Sabina Brägger (32) verliert keine Zeit. Gleich nach dem Studium hat sie eine Firma gegründet und sich selbstständig gemacht. Den Grundstein dazu legte sie bereits mit ihrem Bachelorabschlussprojekt «Störfischleder». Nachhaltige und hochwertige Produkte sind ihre Leidenschaft und das Potenzial ungenutzter Materialien zu entdecken**

## und auszuschöpfen. Das alles braucht ihren vollen Einsatz, denn die Designwelt ist kein Zuckerschlecken.

«Einen typischen Arbeitsalltag gibt es bei mir nicht. Ich springe von den Gummistiefeln in die Sneakers, sitze in Meetings oder stehe in der Gerberei, knoble an der Website, knipse Bilder oder präsentiere an Messen; ich halte Vorträge, lasse die Nähmaschine rattern, führe Verkaufsgespräche oder zeichne neue Visionen, das Ganze garniert mit etwas Buchhaltung. Kein Tag ist wie der andere, immer wieder kommt eine neue Aufgabe dazu.

Ich arbeite in zwei Unternehmen: in meiner GmbH – die ich alleine besitze – in sozusagen allen Funktionen. Hier designe, produziere, verkaufe ich Taschen, Uhrenbänder und Handycases aus Störfischleder, Rucksäcke aus alten Motorradjacken oder Etais und Portemonnaies aus Reststücken von Leder und Kuhfell. Ich übernehme Designaufträge und erledige das Backoffice.

### STÖRFISCHLEDER

Die Entwicklung des Schweizer Störfischleders war zu Anfang mein Bachelorabschlussprojekt. Es ging mir darum, eine Ressourcenquelle in der Schweiz zu finden, deren Potenzial noch nicht erkannt ist. Die Suche fand beim Tropenhaus Frutigen ihr Ende. Das Tropenhaus ist ein Pionier auf dem Gebiet nachhaltiger Fischzucht; unter anderem werden dort Störfleisch und Kaviar produziert.

Die Störhäute landeten bis dahin in der Biogasanlage. Ich habe dann zusammen mit der Gerberei Zeller in Steffisburg ein Gerbrezept entwickelt, das die glibbrigen Fischhäute in langlebige und strapazierfähige Leder verwandelt. Nach viel Recherche und Ausprobieren hat es schlussendlich funktioniert und die Freude darüber war gross. Danach ging es an die Verarbeitung zu Produkten, ans Herausstüfeln der Designmöglichkeiten und daran herauszufinden, was die Eigenschaften dieses – für mich völlig unbekanntes – Materials sind. Als ich meinen Bachelor abschloss, hatte ich das

Glück, dass dieses Material in den Medien auf grosses Interesse stiess und ich einige Wettbewerbe damit gewinnen konnte. So bildete das Störleder schliesslich auch die Grundlage für meine Selbstständigkeit.

### SCHWIERIGKEITEN GEHÖREN DAZU

Seit meinem Abschluss begleitet mich der Stör täglich, und mittlerweile verkaufe ich die Produkte daraus an den verschiedensten Orten. Schwierigkeiten treten natürlich ständig auf bei der Entwicklung neuer Materialien. Versuche klappen nicht, Kunden springen ab, die eigene Motivation nimmt einen Tauchgang und vieles mehr. Für mich ist dieses Projekt aber unglaublich wichtig, und so kann ich mich immer

---

*«Die Designwelt ist hart und schenkt einem genau gar nichts! Wer diesen Weg einschlägt, muss beißen, aufstehen, wenns einen umhaut, und mit jeder Faser des Körpers, des Geistes und dem, was man sonst noch aufbringen kann, dabei sein – sonst wird das nichts.»*

---

wieder motivieren, dranzubleiben und weiterzumachen. Es ist ein ständiges Hinterfragen und Sich-Verbessern-Wollen, aber ohne das würde es wahrscheinlich keine Weiterentwicklung geben.

Dabei musste ich lernen, meinen Tagesablauf völlig selbstständig zu planen. Vom Studium war ich mir klar vorgegebene Rahmen gewohnt. Als diese nach dem Masterabschluss wegfielen, musste ich stark an meiner Selbstdisziplin arbeiten.

### MASTERPROJEKT BISONWOLLE

In der zweiten Firma, der BisonTex, die ich mit drei anderen zusammen betreibe, habe ich die Position des CEO inne. Wir produzieren und verkaufen Bisonwolle. Denn die Haare des Bisons genügen höchsten Ansprüchen: fein, robust, feuchteresistent und wärmeisolierend.

Die Bisonwolle war mein Masterpro-

jekt. Hier verarbeitete ich die flauschigen Bisonfasern zu Garnen und Stoffen. Wieder ist es eine ungenutzte Ressource, die bei der Nahrungsmittelproduktion anfällt und als riesiges Potenzial auf der Strecke bleibt. Denn Bisons werden bei uns ja vor allem wegen dem Fleisch gezüchtet. Die Wolle, die sie im Frühling abstreifen, bleibt auf der Weide liegen bzw. geht im Gerbprozess des Leders verloren. Mit diesem Projekt habe ich meine Leidenschaft für die Entwicklung von neuen Werkstoffen ausformulieren können – im Rahmen der Masterthesis.

Die Umsetzung dieses Projektes in der realen Arbeitswelt gestaltete sich jedoch um ein Vielfaches schwieriger, als das beim Störleder der Fall war. Es schliesst viel mehr Arbeitsschritte, Partner und Kapital ein, als beim Fischleder nötig war. Nach dem Abschluss bin ich drangeblieben und habe etliche Versuche unternommen, das Projekt zu stemmen, bin aber immer wieder gescheitert. Erst im Jahr 2020 habe ich drei Partner finden können, die das mir fehlende Wissen und die nötigen Kontakte brachten, die für die Umsetzung dringend nötig waren. Ich habe erkennen müssen, dass dieses Projekt zu gross ist für mich alleine und realisiert, dass ich nicht alles können muss. So habe ich jetzt drei motivierte Mitstreiter, mit denen ich Verantwortung und Arbeitslast teilen kann. Nun hoffe ich, dass BisonTex in den nächsten Jahren ein Erfolg wird und sich die Bisonwolle auf dem Markt etabliert.

### PRAXISORIENTIERTES STUDIUM

Was ich im Studium gelernt habe, kann ich zum grössten Teil in meinem Alltag einsetzen. Das Wichtigste dabei ist sicherlich die ausgearbeitete Designhandschrift aus dem Bachelorstudium und die dort erlernten Textil- und Designtechniken. Die Sensibilität für Form, Farbe, Struktur und wie man auf Knopfdruck kreativ sein kann, also welche Designstrategien und -techniken es gibt. Wichtig waren für mich auch die Nachhaltigkeits- und Produktionsproblematiken, die stark thematisiert wurden. Dieses

Wissen bildet nun eine wichtige Basis für mein Designschaffen.

Wichtig sind auch die erworbenen Strategien, wie ich zu benötigten Kontakten, Produktionsorten oder Netzwerken komme. Aber auch persönlich war das Studium extrem bereichernd: das kreative Miteinander, die langen Abende, wo emsig gearbeitet wurde, der familiäre Zusammenhalt, die Herausforderungen, zu sehen, wie sich die eigene Designsprache entwickelt. Was nach dem Studium eher schwierig war und ich dazulernen musste, waren sicherlich die Preisberechnung und die ganzen administrativen Fragen wie Rechtsform, Versicherungen, Verträge, Altersvorsorge, Steuererklärungen, Buchhaltung usw. Dieses Wissen musste ich mir bei verschiedenen Personen selbst holen und Schritt für Schritt erarbeiten.

#### NICHTS GESCHENKT

Nach dem Bachelorabschluss habe ich mich für das Masterstudium Design

angemeldet. Dieses soll dazu dienen, die Designstudierenden noch besser aufs Berufsleben vorzubereiten und zu lernen, was Selbstmarketing ist.

Wie erwähnt, habe ich den praktischen Teil des Masterstudiums zur Entwicklung der Bisonwolle genutzt. Parallel dazu hab ich in der Freizeit angefangen, das Störleder zu Produkten zu verarbeiten und zu verkaufen sowie Kunden zu akquirieren. Es hat sehr geholfen, dass ich von der Hochschule Luzern stark unterstützt wurde durch Nominationen an Wettbewerben und Möglichkeiten, meine Bachelorarbeit an Messen und Ausstellungen zu präsentieren. Das hat viel Sichtbarkeit erzeugt, und die Wettbewerbe haben mir zum Startkapital verholfen.

Es war zudem sehr nützlich, dass ich die theoretischen Module des Masterstudiums gleich in der Praxis anwenden konnte, sowohl beim Stör als auch beim Bison. Ich konnte das theoretische Wissen testen und gegebenenfalls bei den Dozierenden um Rat fragen.

Zudem hatte ich zwei sehr hilfreiche Unterstützer aus der Berufswelt, die mir immer mit Rat und Erfahrung zur Seite standen.

Die Designwelt ist hart und schenkt einem genau gar nichts! Wer diesen Weg einschlägt, muss beissen, aufstehen, wenns einen umhaut, und mit jeder Faser des Körpers, des Geistes und dem, was man sonst noch aufbringen kann, dabei sein – sonst wird das nichts. Dann aber geht es in die eigene DNA über und begleitet einem auf Schritt und Tritt. Die Welt wird interessanter, bunter; in jedem Objekt wird ein Potenzial entdeckt, Strukturen fühlen sich intensiver an, Muster erscheinen an den überraschendsten Orten, kurz: die Fantasie wird Alltagsbegleiterin!«

#### Porträt

Andreas Demuth

#### Weitere Informationen

[www.sabinabraegger.ch](http://www.sabinabraegger.ch)

[www.bisonTex.ch](http://www.bisonTex.ch)



In der Firma BisonTex, die aus Sabina Bräggers Masterprogramm hervorgegangen ist, werden flauschige Bisonfasern zu Garnen und Stoffen verarbeitet.





**Alessandro Holler**, Bachelor Scientific Visualization, Master Botanik, **Sandro Lochau**, Master Scientific Visualization, Geschäftsinhaber des Designstudios Quaint GmbH

## MIT EIGENEM STUDIO ZUM TRAUMJOB

**Alessandro Holler (34) und Sandro Lochau (32) bilden zusammen die Quaint GmbH. Ihr Designstudio erstellt 3D-Visualisierungen, Illustrationen und Animationen, hauptsächlich im Bereich der wissenschaftlichen Vermittlung. Die beiden kennen sich seit ihrer Studienzeit und haben bereits damals ein gemeinsames Projekt realisiert. Daraus**

## entstand eine wichtige geschäftliche Partnerschaft, die bis heute anhält.

Sandro Lochau und Alessandro Holler sind Geschäftsinhaber und gleichzeitig Angestellte ihrer Firma. Sandro Lochau arbeitet Vollzeit und führt grösstenteils alle 3D-Projekte aus. Alessandro Holler arbeitet ca. 50 Prozent für Quaint. Seine Aufgaben liegen mehr in der 2-D-Illustration und im administrativen Bereich. Die restliche Zeit arbeitet er als Dozent an der Zürcher Hochschule der Künste ZHdK – in einem Fach, das mit der Tätigkeit von Quaint etwa deckungsgleich ist. Die Projektleitungen teilen sie pro Projekt zu, wobei sie konzeptionelle und gestalterische Überlegungen, aber auch andere wichtige Entscheidungen, meist gemeinsam treffen.

«Unsere Spezialisierungen liegen in der Darstellung von medizinischen Themen, der Gestaltung von Erklärfilmen sowie der Konzeption und Koordination von didaktischen, interaktiven Inhalten. Unser Arbeitsplatz befindet sich in einer Ateliergemeinschaft, wo wir täglich arbeiten. Jeweils zum Wochenstart verschaffen wir uns einen Überblick über die laufenden Projekte – im Schnitt 15 gleichzeitig – und planen die folgenden paar Tage. Dabei werden interne Deadlines definiert und Zwischenstände begutachtet. Immer wieder müssen Projektpläne während der Woche angepasst werden, wobei eine präzise Kommunikation mit den Auftraggebern essenziell ist.

### ARBEITSPLATZ COMPUTER

Die meiste Zeit verbringen wir am Computer. Dabei kommen hauptsächlich die 3D-Software «Cinema 4D» sowie die Adobe-Programme zum Einsatz. Obwohl wir den traditionellen Beruf der wissenschaftlichen Illustration gelernt haben, arbeiten wir sehr wenig von Hand. Auch die Zeit, die wir für die Stundenerfassung, die Anfertigung von Dokumentationen, die Dateiablage usw. aufwenden, ist nicht zu unterschätzen. Die Kommunikation geschieht mehrheitlich per E-Mail, ebenso werden wir über diesen Kanal für Aufträge kontaktiert. Natürlich

bleibt da wenig Zeit für eigene Projekte, und es kommt oft vor, dass bei Aufträgen die Kreativität zu kurz kommt. Aber das alles sind nötige Zugeständnisse, um als wissenschaftlicher Illustrator und selbstständig bzw. als Inhaber des eigenen Betriebs tätig sein zu können.

### AUSEINANDERSETZUNG MIT INHALTEN

Der Reiz an unserer Arbeit liegt eindeutig darin, dass wir nicht nur die ausführenden Tätigkeiten übernehmen, sondern auch zusammen mit den eher nicht design-versierten Auftraggeberinnen und Auftraggebern passende und geeignete Vermittlungsstrategien erarbeiten. Punktuell skizzieren, brainstormen oder planen wir

---

*«Das Spannende liegt nicht nur in der kreativen Arbeit, sondern auch in der Auseinandersetzung mit den Inhalten. Wir konnten z.B. schon ziemlich viele Einblicke gewinnen in Bereiche wie die Handhabung von Zahnimplantaten, die Finanzierung von erneuerbaren Energien, queer-feministische Kunst oder Operationen im Kniegelenk.»*

---

auch zu zweit, manchmal auch mit den Kundinnen und Kunden zusammen. Durch die Visualisierung von unterschiedlichen wissenschaftlichen Themen kommen wir immer wieder mit neuen und interessanten Projekten in Kontakt. Dadurch liegt das Spannende nicht nur in der kreativen Arbeit, sondern auch in der Auseinandersetzung mit den Inhalten. Wir konnten z.B. schon ziemlich viele Einblicke gewinnen in Bereiche wie die Handhabung von Zahnimplantaten, die Finanzierung von erneuerbaren Energien, queer-feministische Kunst oder Operationen im Kniegelenk. Wir beide können somit sagen, dass unser Berufsleben ziemlich erfüllt ist. Das Studium hat uns also nicht nur berufsfähig, sondern auch in eine Lebenswelt gebracht – man könnte auch

«Bubble» sagen –, die von vielen spannenden und ehrlichen Personen, interessanten Inhalten und nicht zuletzt von viel Spass geprägt ist.

### FLIESEND INS ARBEITSLEBEN

Da wir bereits im Studium zusammen einige Aufträge angenommen und ausgeführt hatten, war der Übergang ins Arbeitsleben sehr fliegend. Dabei müssen wir aber unterscheiden zwischen dem tatsächlich ersten Auftrag und dem ersten seriösen Auftrag.

Das erste gemeinsame Projekt, auf das wir noch während des Studiums per Zufall gestossen sind, war die Gestaltung der Titelseite eines esoterischen Buchs. In unserer damaligen Naivität dachten wir, eine bunte Illustration aus dem Handgelenk schütteln zu können. Doch die ziemlich verschrobenen Ansprüche des Auftraggebers und der nicht gerade wissenschaftliche Charakter des Inhalts machten uns sehr zu schaffen. Wir sind gescheitert und mussten den Auftrag höflich ablehnen.

Das hat uns aber nicht entmutigt, ganz im Gegenteil. Etwa ein Jahr später, noch mitten im Studium, durften wir für unseren heutigen Hauptkunden eine wissenschaftliche 3D-Visualisierung realisieren. Es waren die ersten Schritte in einem neu erlernten Skill und der Beginn einer wichtigen geschäftlichen Partnerschaft, die uns heute noch hauptsächlich finanziert. Herauszufinden, wie man gemeinsam arbeitet und einander ergänzt, war dabei die grösste Herausforderung. Geholfen hat uns gegenseitiges Vertrauen, viel Ausdauer, und vor allem Zuversicht. Häufiger Meinungs-austausch und Reflexion waren dabei sehr wichtig.

Das Studium ist eben kein Kochrezept, bei dem man am Ende mit einem frischgebackenen Beruf dasteht. An der ZHdK Design zu studieren, benötigt viel Eigeninitiative. Und je mehr Gelegenheiten man nutzt, die sich bieten, desto einfacher gestaltet sich der Berufseinstieg, der viel Flexibilität und Offenheit erfordert. Erwähnenswert ist in diesem Zusammenhang vielleicht, dass die Hochschule für viele von uns eine wichtige Drehscheibe

für fachlichen Austausch, Jobchancen und Freundschaften bleibt.

#### PRAXISORIENTIERTES STUDIUM

Bei einem gestalterischen Studium an einer Kunsthochschule werden eher Können bzw. Fähigkeiten und nicht reines Wissen vermittelt. Wir können behaupten, dass wir die meisten Studieninhalte vollumfänglich für unsere heutige Tätigkeit nutzen. Das Grundstudium bestand damals noch mehrheitlich aus «analogen», also künstlerisch-traditionellen Techniken wie Zeichnung und Malerei. Diese Techniken wenden wir zwar nicht mehr direkt an, aber sie haben unsere Beobachtungsgabe und Bildkompetenz geschult. Alle weiteren Methoden und Techniken, vor allem in Bezug auf die Übersetzung von Vermittlungsinhalten ins Bild, können wir eins zu eins anwenden.

Ein wichtiger Faktor in der ständigen Weiterbildung ist natürlich die technische Entwicklung. Da wir täglich mit

spezialisierter Software arbeiten, ist es wichtig, uns regelmässig à jour zu halten, um Qualität und Effizienz hoch zu halten. Viele Tools, die wir heute täglich nutzen, wären vor fünf Jahren noch wenig praktikabel oder gar inexistent gewesen. Am Gelernten festzuhalten und langfristig mit dem einmal gelernten Toolset weiterzuarbeiten, ist in unserer Tätigkeit kaum zukunftsfähig.

#### DIE NÄCHSTE ETAPPE

Für uns beide waren die letzten sieben Jahre ausschlaggebend und prägend, was die Verwirklichung unseres Berufs angeht. Im Moment stellt sich tatsächlich die Frage nach der «nächsten Etappe». Als Quaint machen wir jeden Dezember ein grosses Jahresmeeting, um unter anderem über solche Dinge zu sprechen. Letztes Mal haben wir uns zum ersten Mal konkrete Weiterbildungsziele gesteckt: Erlernen neuer Techniken, gemeinsamer Austausch dabei, Qualitätssteigerung von Quaint.

Ein weiteres Ziel ist der Kompetenzausbau der Firma, der durch Partnerinnen und Partner sowie Mitarbeitende geschehen soll. Manche befreundete Freelancer – Interaction Designer, Sound Designer – binden wir schon seit einiger Zeit in grössere Projekte ein. Ziel ist jedoch, längerfristiger und verbindlicher Personen in die Firma zu integrieren.

Im Alltag gibt es ja immer wieder Projekte, auf die wir mehr oder weniger stolz sein können. Aber am stolzesten sind wir auf unser Hauptprojekt, nämlich unsere eigene Firma. Es ist ein tolles Gefühl, dass die Quaint seit sieben Jahren langsam aber stetig gewachsen ist und wir uns dadurch unseren Traumjob ermöglichen können.»

#### Porträt

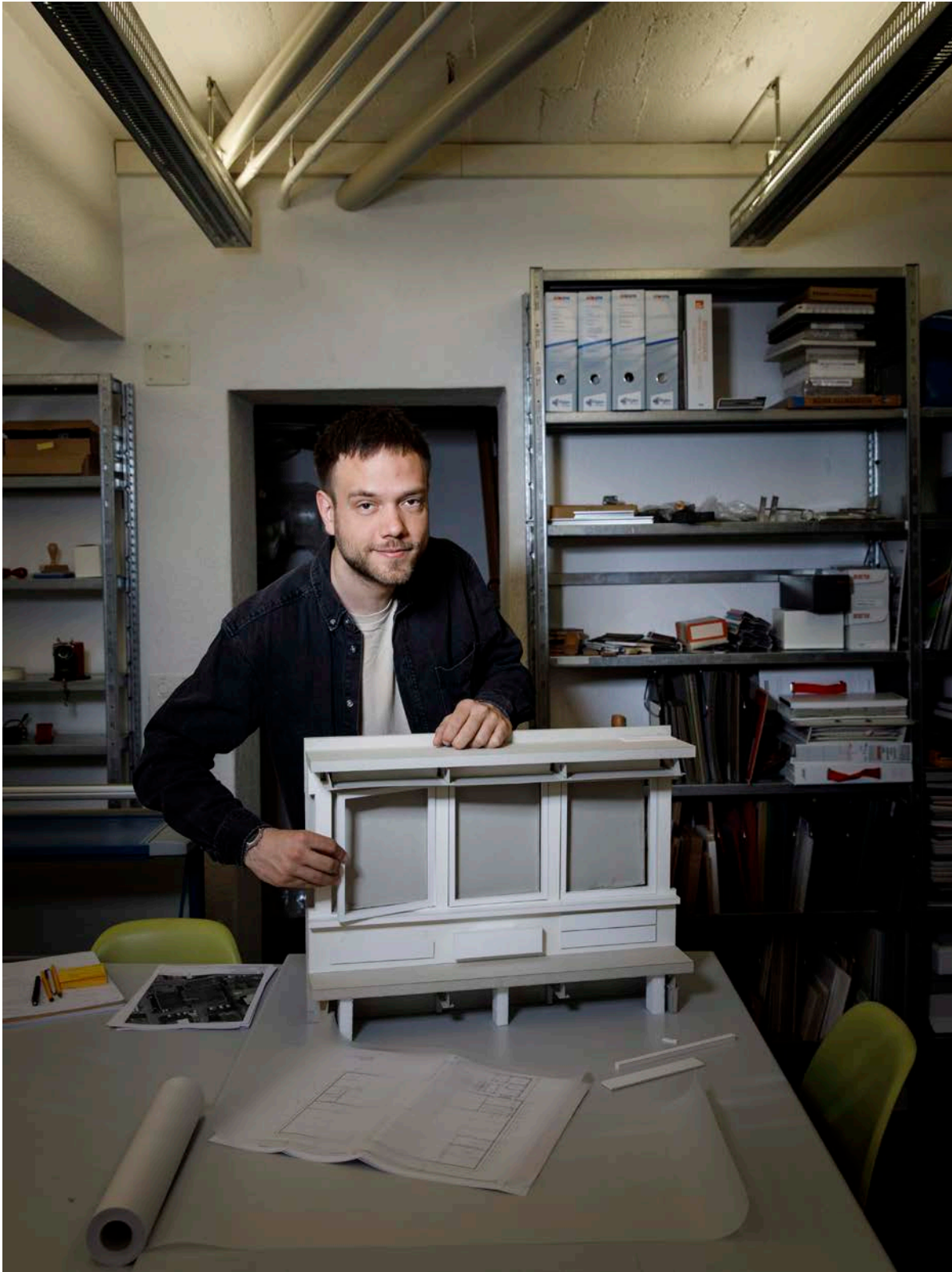
Andreas Demuth

Weitere Informationen

<https://quaint.ch>



Nicht nur kreative Arbeit, sondern auch Auseinandersetzung mit den Inhalten: Visualisierung einer Technik zur Regeneration von Knorpel im Kniegelenk, 3D-Rendering in Cinema 4D, Quaint GmbH; Auftraggeberin: Geistlich Pharma AG.



Max Riedi, Bachelor Innenarchitektur, Architekt bei Suter + Partner AG Architekten

## VIELSCHICHTIGKEIT UND HOHES TEMPO

Max Riedi (28) hat sich nach dem Gymnasium für ein Studium an einer Fachhochschule entschieden. Die fehlenden beruflichen Erfahrungen holte er sich in Praktika vor, während und nach seiner Ausbildung zum Innenarchitekten. Zurzeit arbeitet er in einem Architekturbüro Teilzeit, um sich auf einem Gebiet weiter-

## zubilden, das ihn besonders interessiert.

«Ich arbeite seit vier Jahren – also seit meinem Bachelorabschluss an der Hochschule Luzern – als Architekt in einem Architekturbüro in Bern. Wir sind zurzeit 18 Personen, davon drei in der Geschäftsleitung und drei Lernende. Obwohl ich Innenarchitektur studiert habe, war ich bis jetzt immer in Architekturbüros tätig, da hier die Bauprojekte als Ganzes bearbeitet werden.

An der Hochschule Luzern gehört das Studium Innenarchitektur zum Bereich Technik & Architektur. Wir hatten denn auch gemeinsame Kurse mit Architektur-Studierenden. Raum, Konstruktion, Bedürfnisse der Menschen, räumliche Qualitäten usw. sind ja auch Themen, die sich bei den beiden Studiengängen überschneiden. Von daher rührt mein Interesse, keine separaten Innenarchitekturprojekte zu machen, sondern diese als Teil des gesamten architektonischen Prozesses zu sehen. Die zwei, trotz allem, unterschiedlichen Sichtweisen ergänzen sich in der praktischen Zusammenarbeit gut.

## ABWECHSLUNGSREICHER BÜROALLTAG

Bei Suter + Partner führen wir viele Aufgaben durch: von Projekt-Studien, über Projektierung – Entwurf und Entwicklung – bis hin zu Ausführungsplanung und Ausführung. Und wir behandeln ein grosses Spektrum an Massstäben: vom Städtebau bis hin zur Möblierung. Der Arbeitsalltag ist sehr fest vom bearbeiteten Projekt und der aktuellen Projektphase geprägt. Grundsätzlich bin ich viel im Büro, koordiniere Planende und Unternehmen, telefoniere und schreibe Mails, erarbeite Entwürfe und Vorschläge für Projekte und stelle Dossiers zusammen. Das Büro verlasse ich für Objektbesichtigungen und Baustellenbesuche. Zusammen mit den internen und externen Sitzungen ergibt das einen abwechslungsreichen Büroalltag. Die Arbeit selbst ist sehr vielseitig. Sie reicht von theoretischen Diskursen bis hin zu konkret umgesetzten baulichen

Massnahmen. Zudem stehe ich ständig im Austausch mit anderen Leuten, sei es intern für Besprechungen im Büro oder extern mit Fachplanerinnen, Bauherren, Behörden und den Unternehmern und Unternehmerinnen. In der Baubranche herrschen zurzeit ein sehr hohes Tempo und viel Druck, die auch in den einzelnen Projekten zu spüren sind. Da darf man den Überblick nicht verlieren. Am Schluss jedoch hat man mit dem gebauten Projekt ein konkretes Resultat – das empfinde ich als sehr befriedigend.

## ÜBER PRAKTIKA INS BERUFSLEBEN

Vom Gymnasium kommend, also ohne Lehre, besass ich keine Berufserfahrung. Da ich aber vor und während des Studiums ein Praktikumsjahr eingelegt hatte, konnte ich mir ein Bild von unterschiedlichen Büros und der Arbeitswelt im Allgemeinen machen. Nach dem Studium arbeitete ich dann noch einmal ein halbes Jahr als Praktikant, um reisen zu können. Anschliessend habe ich mir die Freiheit genommen, mich bei einigen Büros, die

*«Raum, Konstruktion, Bedürfnisse der Menschen, räumliche Qualitäten usw. sind Themen, die sich bei den beiden Studiengängen Architektur und Innenarchitektur überschneiden.»*

mich angesprochen hatten, blind zu bewerben. Dabei war es hilfreich, Arbeiten aus den Praktika vorweisen zu können. Dadurch bin ich zu der jetzigen Stelle gekommen.

Meine ehemaligen Studienkolleginnen und -kollegen sind in unterschiedlichen Feldern tätig: Messebau und Gastronomie-Ausbau, Innenarchitekturbüros, Architekturbüros, als selbstständige Planer und Planerinnen, im Design usw.

Die berufliche Tätigkeit habe ich als logischen Anschluss an mein Studium empfunden. Das Studium selbst war für mich eine sehr wichtige und intensive Zeit. Es war eine gute Erfahrung, mich mit den vielen unterschiedlichen

Themenfeldern zu beschäftigen sowie meine eigenen Stärken und Interessen innerhalb des Studienbereichs kennenzulernen. Bei der Arbeit kommen dann zwar viele neue Aspekte dazu, die im Studium nicht berücksichtigt wurden, wie z.B. die Kosten- und Terminplanung. Die im Studium gelernten Themen und Methoden bilden jedoch den Kern der Arbeit: Zum Beispiel Aufgabenstellungen zu analysieren, zu verstehen und passende Lösungen zu entwickeln. Auch das Verständnis für das Zusammenspiel von Konstruktion, Material, Raum, Licht usw. ist etwas, das wir im Studium entwickelt haben.

## WEITERE LAUFBAHN NICHT DEFINIERT

Seit einem Jahr arbeite ich in einem Teilzeitpensum, da ich den Master of Advanced Studies Denkmalpflege und Umnutzung an der Berner Fachhochschule besuche. Dieses Themenfeld interessierte mich bereits im Studium, wo wir erste Berührungspunkte damit hatten. Denn unsere Projekte beschäftigten sich häufig mit Umnutzungen. Auch Denkmalpfleger und -pflegerinnen sowie Restauratorinnen und Restauratoren waren in verschiedenen Modulen als Expertinnen und Experten dabei. Dadurch entwickelten wir ein Bewusstsein für die kleinteilige Ebene, für Material, Oberfläche, Farbbeschaffenheit usw. Durch die Arbeit im Büro hat sich dieses Interesse verstärkt. Denn unser Büro legt den Fokus auf Sanierungen von denkmalgeschützten Objekten.

Wie nach dem Innenarchitekturstudium ist wohl auch nach dieser Weiterbildung die weitere berufliche Laufbahn nicht genau definiert. Ich denke aber, dass sich an meiner Situation nicht viel ändern wird, da ich mich jetzt auf dem Gebiet vertiefen kann, auf welchem ich bereits arbeite. Und das Entwickeln und Entwerfen sowie das Umsetzen von Projekten möchte ich unbedingt beibehalten.»

## Porträt

Andreas Demuth

## Weitere Informationen

[www.suterpartner.ch](http://www.suterpartner.ch)



**Ivie Onaiwu**, Bachelor Visuelle Kommunikation, Mitarbeiterin Grafik im Fachbereich Gestaltung & Kunst, Hochschule der Künste Bern HKB

## GESTALTERISCHE FREIHEIT UND OFFENE ZUKUNFT

**Ivie Onaiwu (26) hat nicht nur ihren Bachelor an der Hochschule der Künste Bern HKB gemacht, hier hat sie auch ihre erste feste Stelle gefunden. Wie bei vielen anderen ihrer Studienrichtung führte der Weg dahin über verschiedene Praktika. Wie es danach für Ivie Onaiwu weitergeht, ist noch offen. Momentan genießt sie die gestalterische**

## Freiheit, die ihr die Hochschule bietet.

«Ich arbeite an der Hochschule der Künste Bern für den Fachbereich Gestaltung und Kunst und bin hier in der Kommunikation tätig. Alles in allem bin ich zuständig für den visuellen Auftritt des Fachbereichs. Zu meinen Aufgaben gehören die grafischen Umsetzungen von Werbe- und Kommunikationsmitteln, die interne Kommunikation und die Mitplanung von Werbekampagnen. Die meiste Zeit verbringe ich am Computer und springe von Adobe-Programm zu Adobe-Programm. Je nachdem was es braucht, animiere ich kurze Videos oder gestalte Plakate und andere Druckprodukte.

### FREIHEIT IN DER GESTALTUNG

Am meisten schätze ich die Freiheit, die ich in meinem Job geniessen kann. Ich bin in der Gestaltung frei, kann ausprobieren und mich austoben.

Ein gutes Beispiel dafür ist die letzte Kampagne für «Diplome 21». Da habe ich zusammen mit einem Mitarbeitenden vom HKB-Atelier die komplette Umsetzung für den Diplomsommer der HKB übernommen. Wir hatten Lust, etwas Neues auszuprobieren und haben uns während dem Prozess das 3D-Programm «Blender» angeeignet. Wir wurden von unseren Vorgesetzten dabei unterstützt und die HKB war offen für den neuen gestalterischen Ansatz. Das hat extrem Spass gemacht. Dazu kommt, dass diese Plakate und anderen Werbemittel im ganzen Raum Bern und Biel an den jeweiligen Standorten prominent platziert wurden und ich ihnen immer wieder im Alltag begegnet bin.

### MIT PRAKTIKA INS BERUFSLEBEN

Während dem Studium und danach habe ich immer im Service gearbeitet, um mir meine Wohnung und Lebenshaltungskosten zu finanzieren. Das haben auch einige meiner Mitstudierenden so gemacht. Nach dem Studium sind dann alle ausgeschwärmt und sind meistens mit einem oder mehreren Praktika in der Grafik, Kommunikation oder Werbung gestartet. Daraus haben sich oftmals Festanstel-

lungen ergeben. Ich selbst habe nach dem Bachelorabschluss ein dreimonatiges Praktikum bei einem Grafiker in Amsterdam absolviert. Zurück in Bern, war ich für eine Saison Praktikantin in der Kommunikation des Schlachthaus-Theaters. Die Stelle an der HKB ist meine erste Festanstellung in der visuellen Gestaltung. Eine Mitarbeiterin an der HKB hat mich empfohlen, und so wurde ich zu einem Vorstellungsgespräch eingeladen. Neben meiner Arbeit an der HKB mache ich kleine selbstständige Aufträge für Kulturinstitutionen in Bern.

Rückblickend war der Einstieg ins Berufsleben ziemlich wackelig. Ich musste mich zuerst in diesem Feld orientieren, herausfinden, in welche Richtung

---

*«Was sich klar vom Studium unterscheidet, ist der Zeitdruck, unter dem man kreativ arbeiten und umsetzen muss. Für die Gestaltung bleibt gefühlt immer zu wenig Zeit.»*

---

ich konkret gehen wollte, was ich konnte und was ich noch lernen musste. Die erste Hürde war die Suche nach einem Praktikumsplatz. Dafür habe ich viele Bewerbungen verschickt. Oftmals Blindbewerbungen, bei denen keine Antworten oder Absagen zurückkamen. Damit umzugehen, war nicht nur leicht.

Im Herbst nach meinem Studium habe ich mit einigen Mitstudierenden ein Atelier gegründet, wo wir uns langsam eingerichtet und ein angenehmes Arbeitsklima geschaffen haben. Das war und ist extrem hilfreich. Wir tauschen uns regelmässig über aktuelle Arbeiten, Schwierigkeiten und Prozesse aus. Auch wenn wir selten Projekte zusammen umsetzen, hilft es, mit Menschen aus derselben Branche zusammen zu sein.

### TOLLES STUDIUM

Trotz holprigem Berufseinstieg würde ich klar noch einmal Visuelle Kommunikation studieren. Ich konnte dabei meinen eigenen Stil entwickeln und

klären, wo ich mich als Person positionieren möchte. Der Beruf selbst ist abwechslungsreich und wird nie langweilig. Das war schon im Studium so: Ich konnte mich vertiefen, wo ich wollte, und das hat mir sehr viel Spass gemacht. Auch erinnere ich mich gerne an die Klasse, die Leute, die Stimmung im Haus, die Partys usw.

Für meinen Berufsalltag habe ich vor allem die Ideenentwicklung und das konzeptionelle Denken aus dem Studium mitgenommen. Praktisch ist natürlich auch, dass ich da arbeite, wo ich studiert habe. Dadurch kannte ich schon die ganze Infrastruktur und Abläufe im Haus. Das hat mir vor allem den Start erleichtert.

Was ich erst während der Arbeit gelernt habe, ist der Kontakt mit Druckereien, die Koordination von grösseren Kampagnen und das Vertiefen von Computerprogrammen. Also die konkrete Arbeitswelt. Davor wird man im Studium ziemlich geschützt. Ich habe auch nicht damit gerechnet, einmal so viele Mails zu schreiben. Und was sich klar vom Studium unterscheidet, ist der Zeitdruck, unter dem man kreativ arbeiten und umsetzen muss. Für die Gestaltung bleibt gefühlt immer zu wenig Zeit.

### OFFENE ZUKUNFT

Meine Zukunft steht noch in den Sternen. Ich weiss nicht, ob es mich später irgendwann in die Selbstständigkeit zieht oder ob ich eine ganz andere Richtung einschlage.

Während meiner Bachelorarbeit habe ich mich mit Teppichen als textile Kommunikationsmittel auseinandergesetzt und am Ende mit Handtufting, einer Technik zur Herstellung dreidimensionaler textiler Flächen, einen eigenen Teppich produziert. Seitdem sind noch einige mehr dazugekommen. Neben meinem Beruf als Grafikerin möchte ich dem sicher weiter nachgehen und genug Raum dafür lassen. Oder mir damit sogar mal ein zweites Standbein aufbauen.»

---

#### Porträt

Andreas Demuth



**Marc Gerber**, Bachelor Industrial Design, Konstrukteur und technischer Leiter in der Maschinenbauindustrie sowie selbständiger Designer

## LEIDENSCHAFT FÜR TECHNIK UND DESIGN

Sein technisches Vorwissen und seine beruflichen Erfahrungen als Konstrukteur kann Marc Gerber (29) als Industriedesigner gut gebrauchen. An seiner Tätigkeit schätzt er zudem die Vielseitigkeit und die immer wieder neuen Herausforderungen. Ziel von Marc Gerber ist es denn auch, später einmal zu 100 Prozent als selbständiger Desi-



## **gner in seinem eigenen Studio zu arbeiten.**

«Ich arbeite 60 Prozent als Konstrukteur und technischer Leiter in der Maschinenbauindustrie. Den Rest meiner Zeit investiere ich in mein eigenes Produktdesign-Studio, das ich 2020 in Bern gegründet habe. In der momentanen Situation arbeite ich oft auch an den Wochenenden, um genügend Zeit in das eigene Unternehmen investieren zu können.

### **SKIZZIEREN UND MODELLBAU VON HAND**

In meinem Studio arbeite ich mehrheitlich an Möbel-Projekten. Viele dieser Projekte starten in Eigeninitiative. Nach der groben Ausarbeitung eines Entwurfs gehe ich auf potenzielle Hersteller zu. Für einige Firmen arbeite ich zudem als Freelancer in anderen Gebieten des Produktdesigns.

Steht das Grundkonzept des zu entwickelnden Produkts, beginne ich mit dem Skizzieren von Hand. Wenn ich die Ideen und Formen präzisieren konnte, geht es oft schon ans CAD, um das erste 3D-Modell aufzubauen. Anhand von 3D-Drucken und Modellbau überprüfe ich den Entwurf auf Proportion und Funktion. Danach geht es wieder ins CAD, um die Anpassungen vorzunehmen. Dieser Ablauf kann sich während des Designprozesses mehrmals wiederholen. Meine Tätigkeit besteht also mehrheitlich aus Modellbau von Hand, 3D-Modellieren im CAD und Visualisierungen.

### **VIELSEITIG UND HERAUSFORDERND**

Einen typischen Arbeitsalltag gibt es bei mir nicht. Das finde ich auch das Spannende an meinem Beruf. Es gibt ständig neue Herausforderungen und Lösungen. Zwischen den Projekten gibt es zwar Ähnlichkeiten, jedoch hat jedes Projekt seine Eigenheiten und beginnt auf einem weissen Stück Papier. Die Vielseitigkeit des Berufes ist für mich der grösste Reiz. Ich bin immer wieder auf neue Ideen angewiesen. Spannend sind auch die verschiedenen Gebiete, in denen man sich als Produktdesigner bewegen kann. Sei es die Art des Produkts oder das Arbeits-

feld. Einige Arbeiten drehen sich bei mir z.B. um Grafik oder ums Fotografieren.

### **WICHTIGE BERUFSERFAHRUNGEN**

Das Grundwissen meiner beruflichen Tätigkeit stammt sowohl aus dem Studium als auch aus meiner Berufserfahrung als Konstrukteur. Seit dem Abschluss meiner Lehre arbeitete ich immer wieder in diesem Beruf. Es ist wichtig, auch neben dem Studium in Wissen zu investieren. Besonders im Umgang mit der CAD-Software ist es zentral, nebst dem Unterricht auch eigene Projekte umzusetzen und dazu zu lernen.

Während meines Studiums arbeitete ich an den Wochenenden für Teleclub als Aufnahmeleiter bei Super-League-Fussballspielen. Um Geld zu verdienen und weitere Eindrücke zu sammeln, war ich in den Semesterferien zudem auf dem Bau tätig.

### **PRAKTIKUM IN BERLIN**

In meinem Beruf ist es üblich, den Einstieg ins Berufsleben mit einem Praktikum zu beginnen. Selbst konnte ich diesen Schritt schon während meines Studiums absolvieren, als ich nach dem vierten Semester das Studium für ein Jahr unterbrach. Ich nutzte die Zeit, um wertvolle Erfahrungen im Berliner Design-Studio von Konstantin Grcic – einem der weltweit einflussreichsten Produktdesigner – zu sammeln. Dort wurde ich von Anfang an gefordert und arbeitete an vielen verschiedenen Projekten.

Ich freute mich sehr, dass ich diese Chance schon vor Abschluss meines Studiums erhielt. In der Schweiz gibt es viele Design-Absolventinnen, jedoch nur wenige Praktikumsstellen. Ich hatte Glück und habe mich zur richtigen Zeit beworben. Bei der Praktikumsuche gilt es, geduldig zu sein und sich nach einem negativen Entscheid nicht hängen zu lassen. Wichtig ist auch, beim Portfolio seine Stärken gezielt hervorzuheben; auch wenige Arbeiten können ein Portfolio bereichern.

### **DER PARTNER AUS DER INDUSTRIE**

Zurück im Studium, entschloss ich mich, meine Bachelorarbeit zusammen

mit einem Industriepartner zu erarbeiten. Entstanden ist eine Möbelfamilie für die Röthlisberger Kollektion, die aus zwei Sesseln und dazu passenden Beistelltischen besteht, die sowohl im Innen- als auch im Aussenbereich eingesetzt werden können. Nach meinem Bachelorabschluss entschied sich die Firma Röthlisberger, den Entwurf weiterzuverfolgen. Die beiden Sessel wurden weiterentwickelt und werden dieses Jahr vorgestellt.

Bis zum vollendeten Produkt gab es einige Herausforderungen zu lösen und Änderungen am Entwurf vorzunehmen. Die Zusammenarbeit mit Röthlisberger war ein stetiger Austausch und führte zu vielen Prototypen. Für mich war dieser Prozess enorm wichtig, da ich dabei vieles lernen konnte. Mir gefiel der Gedanke, meine Ideen und Entwürfe in Zusammenarbeit mit interessanten Firmen zu realisieren. Deshalb entschied ich mich nach dem Studium, es selber zu versuchen und mein eigenes Studio für Produkt-Design und -Entwicklung in Bern zu gründen.

### **NICHT FÜR ALLE WIRD DER TRAUMBERUF REALITÄT**

Einige meiner Studienfreunde konnten ein Praktikum absolvieren und arbeiten heute als Festangestellte in verschiedenen Design-Büros oder Firmen. Andere jedoch arbeiten in ihrem alten Beruf oder orientieren sich neu. Der Wunsch, als Designerin oder Designer in der Berufswelt Fuss zu fassen, geht leider nicht für alle in Erfüllung.

Ich selbst hoffe, dass ich meinen Traum vom eigenen Design-Studio weiterführen kann. Dass ich einmal zu 100 Prozent als Produktdesigner arbeiten und mein Leben davon finanzieren kann. Dies braucht jedoch noch etwas Zeit, da ich erst begonnen habe, meinen Kundenkreis aufzubauen.»

#### **Porträt**

Andreas Demuth

#### **Weitere Informationen**

[www.marcgerber.design](http://www.marcgerber.design)

# SERVICE

## ADRESSEN, TIPPS UND WEITERE INFORMATIONEN

### STUDIERN

[www.berufsberatung.ch](http://www.berufsberatung.ch)

Das Internetangebot des SDBB (Schweizerisches Dienstleistungszentrum Berufsbildung, Berufs-, Studien- und Laufbahnberatung) ist das Portal für Berufswahl, Studium und Laufbahnfragen. Eine umfangreiche Dokumentation sämtlicher Studienrichtungen an Schweizer Hochschulen, Informationen zu Weiterbildungsangeboten und zu den Berufsmöglichkeiten nach einem Studium.

[www.swissuniversities.ch](http://www.swissuniversities.ch)

Das Internetportal von swissuniversities, der Rektorenkonferenz der Schweizer Hochschulen (Universitäre Hochschulen, Fachhochschulen und Pädagogische Hochschulen). Allgemeine Informationen zum Studium in der Schweiz und zu Anerkennungs- und Mobilitätsfragen sowie die Konkordanzliste zur Durchlässigkeit der Hochschultypen.

[www.studyprogrammes.ch](http://www.studyprogrammes.ch)

Bachelor- und Masterstudienprogramme aller Hochschulen.

[www.swissuniversities.ch/de/services/studieren-im-ausland](http://www.swissuniversities.ch/de/services/studieren-im-ausland)

Allgemeine Informationen zu einem Auslandssemester, einem Studium oder Praktikum im Ausland mit umfangreicher Linkliste zu Ländern auf der ganzen Welt.

Studium in Sicht – Studienrichtungen und Berufsperspektiven, SDBB Verlag, 2018



### Universitäre Hochschulen

[www.epfl.ch](http://www.epfl.ch): Eidgenössische Technische Hochschule Lausanne

[www.ethz.ch](http://www.ethz.ch): Eidgenössische Technische Hochschule Zürich

[www.unibas.ch](http://www.unibas.ch): Universität Basel

[www.unibe.ch](http://www.unibe.ch): Universität Bern

[www.unifr.ch](http://www.unifr.ch): Universität Freiburg

[www.unige.ch](http://www.unige.ch): Universität Genf

[www.usi.ch](http://www.usi.ch): Universität der italienischen Schweiz

[www.unil.ch](http://www.unil.ch): Universität Lausanne

[www.unilu.ch](http://www.unilu.ch): Universität Luzern

[www.unine.ch](http://www.unine.ch): Universität Neuenburg

[www.unisg.ch](http://www.unisg.ch): Universität St. Gallen

[www.uzh.ch](http://www.uzh.ch): Universität Zürich

[www.fernuni.ch](http://www.fernuni.ch): Universitäre Fernstudien der Schweiz

### Fachhochschulen

[www.bfh.ch](http://www.bfh.ch): Berner Fachhochschule BFH

[www.fhgr.ch](http://www.fhgr.ch): Fachhochschule Graubünden FHGR

[www.fhnw.ch](http://www.fhnw.ch): Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW

[www.supsi.ch](http://www.supsi.ch): Fachhochschule Südschweiz SUPSI

[www.hes-so.ch](http://www.hes-so.ch): Fachhochschule Westschweiz HES-SO

[www.hslu.ch](http://www.hslu.ch): Hochschule Luzern HSLU

[www.ost.ch](http://www.ost.ch): Ostschweizer Fachhochschule OST

[www.zfh.ch](http://www.zfh.ch): Zürcher Fachhochschule ZFH

[www.fernfachhochschule.ch](http://www.fernfachhochschule.ch): Fernfachhochschule Schweiz

[www.kalaidos-fh.ch](http://www.kalaidos-fh.ch): Fachhochschule Kalaidos FH Zürich

### Pädagogische Hochschulen

Eine vollständige Liste aller Pädagogischen Hochschulen sowie weiterer Ausbildungsinstitutionen im Bereich Unterricht und pädagogische Berufe ist zu finden auf:

[www.berufsberatung.ch/ph](http://www.berufsberatung.ch/ph) oder [www.swissuniversities.ch](http://www.swissuniversities.ch)

### Links zu allen Hochschulen und Studienfächern

[www.berufsberatung.ch/studium](http://www.berufsberatung.ch/studium)

### Weiterbildungsangebote nach dem Studium

[www.swissuni.ch](http://www.swissuni.ch)

[www.berufsberatung.ch/weiterbildung](http://www.berufsberatung.ch/weiterbildung)

### Informationsveranstaltungen zum Studium

Die Schweizer Hochschulen bieten jedes Jahr Informationsveranstaltungen für Studieninteressierte an. Dabei erfahren Sie Genaueres über Anmeldung, Zulassung und Studienaufbau. Ebenso lernen Sie einzelne Dozentinnen und Dozenten (mancherorts auch Studentinnen und Studenten) sowie die Örtlichkeiten kennen. Die aktuellen Daten finden Sie auf den Websites der Hochschulen und Fachhochschulen bzw. unter [www.swissuniversities.ch](http://www.swissuniversities.ch).

### Vorlesungsverzeichnisse, Wegleitungen, Vorlesungsbesuche

Die Ausbildungsinstitutionen bieten selbst eine Vielzahl von Informationen an. Schauen Sie sich ein kommentiertes Vorlesungsverzeichnis (auf den meisten Internetseiten der einzelnen Institute zugänglich) des gewünschten Fachbereichs an, konsultieren Sie Wegleitungen und Studienpläne oder besuchen Sie doch einfach mal eine Vorlesung, um ein wenig Hochschulluft zu schnuppern.

### Noch Fragen?

Bei Unsicherheiten in Bezug auf Studieninhalte oder Studienorganisation fragen Sie am besten direkt bei der Studienfachberatung der jeweiligen Hochschule nach. Vereinbaren Sie einen Besprechungstermin oder stellen Sie Ihre Fragen per E-Mail. Dies ist auch schon vor Aufnahme des Studiums möglich. Die verantwortliche Person beantwortet Unklarheiten, die im Zusammenhang mit dem Studium auftreten können. Für Studienanfängerinnen und Studienanfänger führen viele Universitäten Erstsemestrigentage durch. Bei dieser Gelegenheit können Sie Ihr Studienfach sowie Ihr Institut kennenlernen.

### Berufs-, Studien- und Laufbahnberatung

Die Berufs-, Studien- und Laufbahnberatung Ihrer Region berät Sie in allen Fragen rund um Ihre Studien- und Berufswahl bzw. zu Ihren Laufbahnmöglichkeiten. Die Adresse der für Sie zuständigen Berufs-, Studien- und Laufbahnberatungsstelle finden Sie unter [www.adressen.sdbb.ch](http://www.adressen.sdbb.ch).

### Antworten finden – Fragen stellen

Auf [www.berufsberatung.ch/forum](http://www.berufsberatung.ch/forum) sind viele Antworten zur Studienwahl zu finden. Es können dort auch Fragen gestellt werden.

## FACHGEBIET

### Fachwissen

[www.designwissen.net](http://www.designwissen.net): Die Website vermittelt grundlegendes Designwissen und informiert zu historischen sowie aktuellen Entwicklungen.

[www.designlexikon.net](http://www.designlexikon.net): Grösstes deutsches Online-Lexikon zum Thema Design

[www.bauhaus.de](http://www.bauhaus.de): Das Bauhaus existierte von 1919 bis 1933 und ist wohl die bedeutendste Schule für Architektur, Design und Kunst im 20. Jahrhundert.

[www.designpreis.ch](http://www.designpreis.ch): Design Preis Schweiz. Der zweijährlich stattfindende Wettbewerb will die Bedeutung des Schweizer Designs stärken.

[www.hochparterre.ch/nachrichten/design](http://www.hochparterre.ch/nachrichten/design): Zeitschrift für Architektur, Planung und Design

### Vereine, Vereinigungen und Berufsverbände

[www.swiss-design-association.ch](http://www.swiss-design-association.ch): Berufsverband für das Design (überwiegend Produkt- und Industriedesign)

[www.sgda.ch](http://www.sgda.ch): Swiss Game Developers Association

[www.vsi-asai.ch](http://www.vsi-asai.ch): Vereinigung Schweizer Innenarchitekten und Innenarchitektinnen

[www.sgv.ch](http://www.sgv.ch): Schweizer Grafiker Verband SGV

[www.sgd.ch](http://www.sgd.ch): SGD Swiss Graphic Designers, Berufsverband für Fachleute der visuellen Kommunikation

[www.illustratoren-schweiz.ch](http://www.illustratoren-schweiz.ch): Verein professioneller Illustratorinnen und Illustratoren mit dem Ziel, die Arbeit seiner Mitglieder zu präsentieren

### Arbeitsmarkt

*Die erste Stelle nach dem Studium.* Neuabsolventen und -absolventinnen der Schweizer Hochschulen auf dem Arbeitsmarkt, SDBB Verlag (2021)

# PERSPEKTIVEN EDITIONSPROGRAMM

Die Heftreihe «Perspektiven» vermittelt einen vertieften Einblick in die verschiedenen Studienmöglichkeiten an Schweizer Universitäten und Fachhochschulen. Die Hefte können zum Preis von 20 Franken unter [www.shop.sdbb.ch](http://www.shop.sdbb.ch) bezogen werden oder liegen in jedem BIZ sowie weiteren Studien- und Laufbahnberatungsinstitutionen auf. Weiterführende, vertiefte Informationen finden Sie auch unter [www.berufsberatung.ch/studium](http://www.berufsberatung.ch/studium)



2022 | Agrarwissenschaften  
Lebensmittelwissenschaften  
Waldwissenschaften



2021 | Altertumswissenschaften



2021 | Anglistik



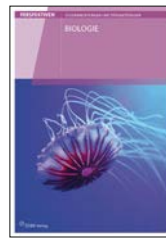
2018 | Architektur,  
Landschaftsarchitektur



2019 | Asienwissenschaften  
und Orientalistik



2018 | Bau und Planung



2020 | Biologie



2021 | Chemie,  
Biochemie



2022 | Geowissenschaften



2019 | Germanistik,  
Nordistik



2022 | Geschichte



2020 | Heil- und  
Sonderpädagogik



2020 | Informatik,  
Wirtschaftsinformatik



2019 | Internationale  
Studien



2019 | Kunst



2019 | Kunstgeschichte



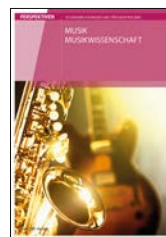
2020 | Medien und  
Information



2021 | Medizin



2020 | Medizinische  
Beratung und Therapie



2018 | Musik,  
Musikwissenschaft



2021 | Pflege,  
Geburtshilfe



2019 | Pharmazeutische  
Wissenschaften



2019 | Philosophie



2020 | Psychologie



2021 | Soziologie,  
Politikwissenschaft,  
Gender Studies



2019 | Sport, Bewegung,  
Gesundheit



2021 | Sprachwissenschaft,  
Literaturwissenschaft,  
Angewandte Linguistik



2021 | Theater, Film, Tanz



2020 | Theologie,  
Religionswissenschaft



2020 | Tourismus, Hotel  
Management, Facility  
Management



2020 | Umweltwissen-  
schaften



2019 | Unterricht  
Mittel- und  
Berufsschulen

## «Perspektiven»-Heftreihe

Die «Perspektiven»-Heftreihe, produziert ab 2012, erscheint seit dem Jahr 2020 in der 3. Auflage.

### Im Jahr 2022 werden folgende Titel neu aufgelegt:

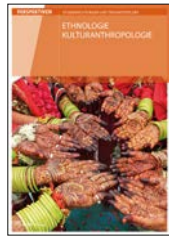
Geowissenschaften  
Agrarwissenschaften, Lebensmittelwissenschaften,  
Waldwissenschaften  
Veterinärmedizin  
Geschichte  
Slavistik, Osteuropa-Studien  
Design  
Bau  
Maschineningenieurwissenschaften, Automobiltechnik  
Romanistik  
Musik, Musikwissenschaft  
Unterricht Volksschule  
Architektur, Landschaftsarchitektur



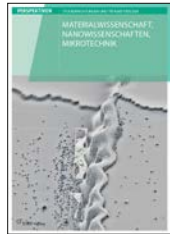
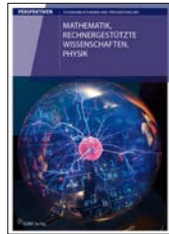
2022 | Design

2020 | Elektrotechnik und  
Informationstechnologie

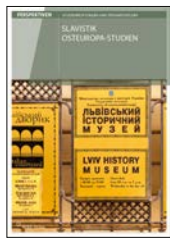
2021 | Erziehungswissenschaft

2019 | Ethnologie,  
Kulturanthropologie

2021 | Life Sciences

2018 | Maschinenbau,  
Maschineningenieurwissenschaften2020 | Materialwissenschaft,  
Nanowissenschaften,  
Mikrotechnik2021 | Mathematik,  
Rechnergestützte  
Wissenschaften, Physik2019 | Rechtswissenschaft,  
Kriminalwissenschaften

2018 | Romanistik

2022 | Slavistik,  
Osteuropa-Studien

2020 | Soziale Arbeit

2018 | Unterricht  
Volksschule

2022 | Veterinärmedizin

2021 | Wirtschafts-  
wissenschaften

## IMPRESSUM

© 2022, SDBB, Bern, 3., vollständig überarbeitete Auflage.  
Alle Rechte vorbehalten.

### Herausgeber

Schweizerisches Dienstleistungszentrum Berufsbildung  
Berufs-, Studien- und Laufbahnberatung SDBB, Bern, [www.sdbb.ch](http://www.sdbb.ch)  
Das SDBB ist eine Institution der EDK.

### Projektleitung und Redaktion

Heinz Stauer, René Tellenbach, SDBB

### Fachredaktion

Andreas Demuth, Amt für Jugend und Berufsberatung Kanton Zürich

### Mitarbeit

Jonilla Keller, Amt für Jugend und Berufsberatung Kanton Zürich

### Fachlektorat

Regula Waldesbühl, Berufs-, Studien- und Laufbahnberatung St.Gallen;  
Nadine Bless, Studien- und Laufbahnberaterin

### Porträtbilder von Studierenden und Berufsleuten

Dominique Meienberg, Zürich

### Bildquellen

Titelbild: Museum für Gestaltung Zürich, Designsammlung, ZHdK  
S. 6: Ivan Suta, 2021, ZHdK (Ausstellung 6 Zimmer x 6 Positionen im  
Museum für Gestaltung Zürich); S. 8: [www.shutterstock.com/ivandan](http://www.shutterstock.com/ivandan);  
S. 9: Frederic Meyer, Zürich; S. 11: HSLU/Joel Hügli;  
S. 12: [www.shutterstock.com/Photoroyalty](http://www.shutterstock.com/Photoroyalty); S. 13: Matthias Luggen;  
S. 14: [www.shutterstock.com/Preechar Bowonkitwanhai](http://www.shutterstock.com/Preechar Bowonkitwanhai);  
S. 15: Keystone/Branko de Lang; S. 16: Mina Monsef; S. 17: Mark Niedermann  
Photography, Riehen; S. 18: Raphaël Lutz; S. 19: studioraphaellutz;  
S. 20: ZHDK/Regula Bearth; S. 22: [www.shutterstock.com/ivandan](http://www.shutterstock.com/ivandan);  
S. 23: Alamy Stock Foto/Ton Koene; S. 24: ZHDK/Regula Bearth;  
S. 25: ZHDK/Betty Fleck; S. 26: [www.shutterstock.com/Grusho Anna](http://www.shutterstock.com/Grusho Anna);  
S. 30: ZHDK/Samantha Zaugg; S. 31: ZHDK/Samantha Zaugg;  
S. 43: Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW (HGK), Basel/Foto:  
Hans-Peter Huser; S. 48: ZHDK Museum für Gestaltung/Susanne Völlm;  
S. 49: Keystone/Christian Beutler; S. 50: Alexander Palacios, Basel;  
S. 52: VBZ Zürich; Bild: Patrick Mettes, Zürich; S. 56: Sabina Brägger;  
S. 59: [quaint.ch](http://quaint.ch); Bilder aus den Hochschulen (S. 32-35): Dominic Büttner,  
Zürich

### Gestaltungskonzept

Cynthia Furrer, Zürich

### Umsetzung

Viviane Wälchli, Zürich

### Lithos, Druck

Kromer Print AG, Lenzburg

### Inserate

Gutenberg AG, Feldkircher Strasse 13, 9494 Schaan  
Telefon +41 44 521 69 00, [german.beck@gutenberg.li](mailto:german.beck@gutenberg.li), [www.gutenberg.li](http://www.gutenberg.li)

### Bestellinformationen

Die Heftreihe «Perspektiven» ist erhältlich bei:  
SDBB Vertrieb, Industriestrasse 1, 3052 Zollikofen  
Telefon 0848 999 001  
[vertrieb@sdbb.ch](mailto:vertrieb@sdbb.ch), [www.shop.sdbb.ch](http://www.shop.sdbb.ch)

### Artikelnummer

PE1-1041

### Preise

Einzelheft	CHF 20.–
Ab 5 Hefte pro Ausgabe	CHF 17.–/Heft
Ab 10 Hefte pro Ausgabe	CHF 16.–/Heft
Ab 25 Hefte pro Ausgabe	CHF 15.–/Heft

### Abonnemente

1er-Abo (12 Ausgaben pro Jahr)	
1 Heft pro Ausgabe	CHF 17.–/Heft
Mehrfachabo (ab 5 Hefte pro Ausgabe, 12 Hefte pro Jahr)	CHF 15.–/Heft

Mit Unterstützung des Staatssekretariats für Bildung, Forschung  
und Innovation SBFI.



*vorwärts kommen*

## WEITERBILDUNG

Die umfassendste Datenbank für  
alle Weiterbildungsangebote in der Schweiz  
mit über 33 000 Kursen und Lehrgängen.

[www.berufsberatung.ch/weiterbildung](http://www.berufsberatung.ch/weiterbildung)

**Schweizerisches Dienstleistungszentrum** Berufsbildung | Berufs-, Studien- und Laufbahnberatung SDBB

**SDBB Verlag** | Belpstrasse 37 | Postfach | 3001 Bern | Telefon 031 320 29 00 | [info@sdbb.ch](mailto:info@sdbb.ch)

**SDBB Vertrieb** | Industriestrasse 1 | 3052 Zollikofen | Telefon 0848 999 001 | Fax 031 320 29 38 | [vertrieb@sdbb.ch](mailto:vertrieb@sdbb.ch)



**SDBB**

[www.sdbb.ch](http://www.sdbb.ch)

# Weiterbildungen in Medien, Kommunikation und Design

## Höhere Fachschule Visuelle Gestaltung

Die eigene Persönlichkeit als Gestalter\*in in einem professionellen und inspirierenden Umfeld entwickeln.

→ [www.sfgb-b.ch/vg](http://www.sfgb-b.ch/vg)

## Höhere Fachschule Interaction Design

Strategie, Konzeption und Planung für die Gestaltung interaktiver Systeme, Produkte und Dienste.

→ [www.sfgb-b.ch/iad](http://www.sfgb-b.ch/iad)

## Höhere Fachschule Medienwirtschaft und Medienmanagement

Der Wegbereiter für erfolgreiche Karrieren in der Kommunikations- und Medienbranche.

→ [www.sfgb-b.ch/tsm](http://www.sfgb-b.ch/tsm)

## Höhere Fachschule Produktdesign

Dein berufsbegleitendes Studium in der Welt der 3-dimensionalen Gestaltung.

→ [www.sfgb-b.ch/pd](http://www.sfgb-b.ch/pd)

## Höhere Fachschule Fotografie

Die professionelle Ausbildung im Umgang mit einem der mächtigsten Kommunikationsmittel unserer Zeit.

→ [www.sfgb-b.ch/foto](http://www.sfgb-b.ch/foto)

# B:B

Schule für Gestaltung  
Bern und Biel

Schänzlihalde 31  
CH-3013 Bern

T 031 337 0 337  
[office@sfgb-b.ch](mailto:office@sfgb-b.ch)

## Fokus Studienwahl



Die Studienwahl ist ein zeitintensiver Prozess und keine Entscheidung, die in kurzer Zeit gefällt wird. «Fokus Studienwahl» begleitet die Ratsuchenden durch diesen Prozess.

Das zum Buch gehörende Arbeitsheft (Art.-Nr. LI1-3068, CHF 5.–) regt zur aktiven Auseinandersetzung mit den entsprechenden Themen an. Das Paket eignet sich sowohl als Instrument für den Studienwahlunterricht, das Selbststudium von Maturandinnen und Maturanden, als auch für den Beratungsalltag in der Studienberatung.

Auflage: 5. unveränderte Auflage 2022  
Sprache: Deutsch  
Umfang: 76 Seiten  
Art.-Nr.: LI1-3022  
Preis: CHF 18.–

Schweizerisches Dienstleistungszentrum Berufsbildung | Berufs-, Studien- und Laufbahnberatung SDBB  
SDBB Verlag | Belpstrasse 37 | Postfach | 3001 Bern | Tel. 031 320 29 00 | [info@sdbb.ch](mailto:info@sdbb.ch) | [www.sdbb.ch](http://www.sdbb.ch)  
SDBB Vertrieb | Industriestrasse 1 | 3052 Zollikofen | Tel. 0848 999 001 | [vertrieb@sdbb.ch](mailto:vertrieb@sdbb.ch)

 SDBB | CSFO

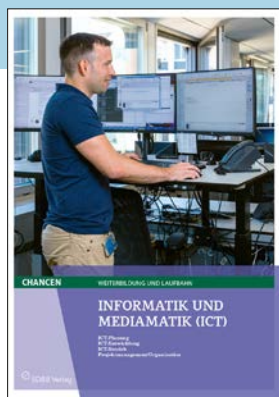
Online bestellen: [www.shop.sdbb.ch](http://www.shop.sdbb.ch)

# CHANCEN

## WEITERBILDUNG UND LAUFBAHN

Die 32-teilige Heftreihe bietet einen umfassenden Einblick in die jeweilige Branche. Dabei werden **Berufe, Funktionen und Weiterbildungsmöglichkeiten** übersichtlich aufgezeigt. Die Laufbahnbeispiele bieten interessante Einblicke in die Berufspraxis von Fachleuten.

Die Hefte werden im Vier-Jahres-Rhythmus überarbeitet. Pro Jahr erscheinen acht Hefte zu unterschiedlichen Branchen, die sowohl im Abonnement als auch als Einzelheft erhältlich sind.



## ALLE CHANCENHEFTE IM ÜBERBLICK

- Banken und Versicherungen
- Bau
- Begleitung und Betreuung, Therapie
- Beratung
- Bewegung und Sport, Wellness und Schönheit
- Bildung und Unterricht
- Bühne
- Chemie, Kunststoff, Papier
- Energieversorgung und Elektroinstallation
- Fahrzeuge
- Gastgewerbe und Hauswirtschaft/ Facility Management
- Gebäudetechnik
- Gesundheit: Medizinische Technik und Therapie
- Gesundheit: Pflege und Betreuung
- Handel und Verkauf
- Holz- und Innenausbau
- Informatik und Mediamatik (ICT)
- Kunst & Design
- Logistik
- Management, Immobilien, Rechnungs- und Personalwesen
- Marketing und Kommunikation
- Maschinen- und Elektrotechnik
- Medien und Information 1
- Medien und Information 2
- Nahrung
- Natur
- Öffentliche Verwaltung und Rechtspflege
- Sicherheit
- Textilien, Mode und Bekleidung
- Tourismus
- Metall und Uhren
- Verkehr