PERSPEKTIVEN | STUDIENRICHTUNGEN UND TÄTIGKEITSFELDER

DESIGN

Innenarchitektur
Produkt- und Industriedesign
Visuelle Kommunikation



SDBB Verlag



vorwärts kommen

WEITERBILDUNG

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

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
SDBB Vertrieb | Industriestrasse 1 | 3052 Zollikofen | Telefon 0848 999 001 | Fax 031 320 29 38 | vertrieb@sdbb.ch

SDBB

www.sdbb.ch



Eva Gentner

i.A. Amt für Jugend und Berufsberatung
Kanton Zürich
Verantwortliche Fachredaktorin dieser
«Perspektiven»-Ausgabe

LIEBE LESERIN, LIEBER LESER

Design ist omnipräsent: das Plakat, das für einen Kinofilm wirbt, die Brille, die auf der Nase sitzt, die öffentliche Toilette. Was auf den ersten Blick selbstverständlich wirken mag, ist das Ergebnis bewussten gestalterischen Denkens. Design beeinflusst, wie wir uns fortbewegen, kommunizieren, wohnen und arbeiten – und prägt damit einen Grossteil unseres Alltags und Lebensraumes. Es verbindet Funktion und Ästhetik, Konzept und Umsetzung. Dieses «Perspektiven»-Heft gibt Einblick in die Bereiche *Innenarchitektur und Szenografie*, *Produkt- und Industriedesign* sowie *Visuelle Kommunikation*.

Das Studium ist praxisnah, fordernd und vielschichtig. Es verlangt gestalterische Neugier, eine eigene Bildsprache und die Bereitschaft, in den Dialog zu gehen, zu hinterfragen und Neues zu schaffen. Was Design-Studiengänge besonders auszeichnet, ist die Interdisziplinarität, welche die Grenzen zwischen den Fachgebieten verschwimmen lässt. Eine eigene Haltung und Handschrift zu entwickeln, wird dabei gezielt gefördert.

Kreativberufe verlaufen selten geradlinig: Oftmals enthalten sind Praktika, selbstständige Arbeit oder Kollaborationen, wobei sich der eigene Weg erst im Gehen abzeichnet. Doch es ist gerade diese Flexibilität und Kreativität, die Designberufe spannend und erfüllend gestalten. Die Studien- und Berufsporträts in diesem Heft zeigen, wie unterschiedlich und überraschend diese Wege verlaufen können.

Viel Freude beim Entdecken!

Eva Gentner

Titelbild:
Wie gestalte ich eine Bühne für darstellende Künste oder Räume für verschiedene Nutzungen? Szenografie bzw. Innenarchitektur vermitteln das Know-how dazu.

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 66/67

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 zudem erhältlich sowie als PDF verfügbar unter www.shop.sdbb.ch.

Weitere Informationen zu den Heftreihen finden sich auf:
www.chancen.sdbb.ch
www.perspektiven.sdbb.ch

INHALT

DESIGN

Innenarchitektur, Produkt- und Industriedesign, Visuelle Kommunikation

6 FACHGEBIET

7 Zwischen Funktion und Vision
11 Gemeinsam eintauchen
12 Werkzeug statt Werk
14 Wie Raumfahrtbilder politische Botschaften transportieren
15 «Wer queer ist, nimmt seinen Körper oft ganz anders wahr»
16 Künstlich, aber intelligent
18 Kleider fürs Sterben
20 Beispiele aus der Forschung

22 STUDIUM

23 Design studieren
26 Studienmöglichkeiten in Design
29 Besonderheiten an einzelnen Hochschulen
31 Verwandte Studienrichtungen und Alternativen zur Hochschule

32 Porträts von Studierenden:
32 Nico Schläpfer, Szenografie
34 Chiara Tremml, Digital Ideation mit Fokus Design
36 Nanda Gysi, Visuelle Kommunikation
38 Sebastian Burckhardt, Game Design
40 Sophia Zurniwen, Innenarchitektur
42 Yannis Hotz, Industrial Design

18

Kleider fürs Sterben: Als sie für ihre todkranke Mutter nichts Schönes zum Anziehen fand, gründete sie ihr Modelabel. Bitten Stetter gestaltet Produkte für das Lebensende. Dafür hat sie den Schweizer Designpreis erhalten.



23

Studium: 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 vielfältige Studienprogramme in diesem Bereich an.



Ihr Feedback zu dieser Heftreihe
Jetzt Umfrage ausfüllen und Büchergutschein gewinnen.
Teilnahme bis 31.1.2027

44
WEITERBILDUNG

46
BERUF

47 Berufsfelder und Arbeitsmarkt

49 Berufsporträts:
50 Sarah Habarth, Gründerin und Geschäftsführerin KUORI
53 Alessandro Holler und Sandro Lochau, Geschäftsinhaber Designstudio Quaint GmbH
56 Ivie Onaiwu, selbstständige Grafik- und Teppichdesignerin
58 Victoria Juretko, Gründerin und Projektleiterin Peva Project
60 Anna Bolla, wissenschaftliche Assistentin und Museografin

62
SERVICE

62 Adressen, Tipps und weitere Informationen
63 Links zum Fachgebiet
66 Editionsprogramm
67 Impressum, Bestellinformationen

34

Studierendenporträts: Der interdisziplinäre Weg von Yannis Hotz (27) hat ihn von Ingenieurwissenschaften über Philosophie bis zum Design gebracht und prägt ihn bis heute. Er bewegt sich zwischen konzeptuellen Fragestellungen und deren praktischer Materialisierung; seine Arbeit beschreibt er dabei als philosophisch-handwerklich.



50

Berufsporträts: Nachhaltigkeit war für Sarah Habarth (29) nie ein Trend, sondern von Anfang an der rote Faden. Was als Experiment mit Bananenschalen in einem Semesterkurs begann, ist heute KUORI – ein Zürcher Start-up mit zwölf Mitarbeitenden, das biologisch abbaubare Materialien entwickelt.



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 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.

www.berufsberatung.ch/innenarchitektur
www.berufsberatung.ch/produktdesign
www.berufsberatung.ch/visuelle-kommunikation

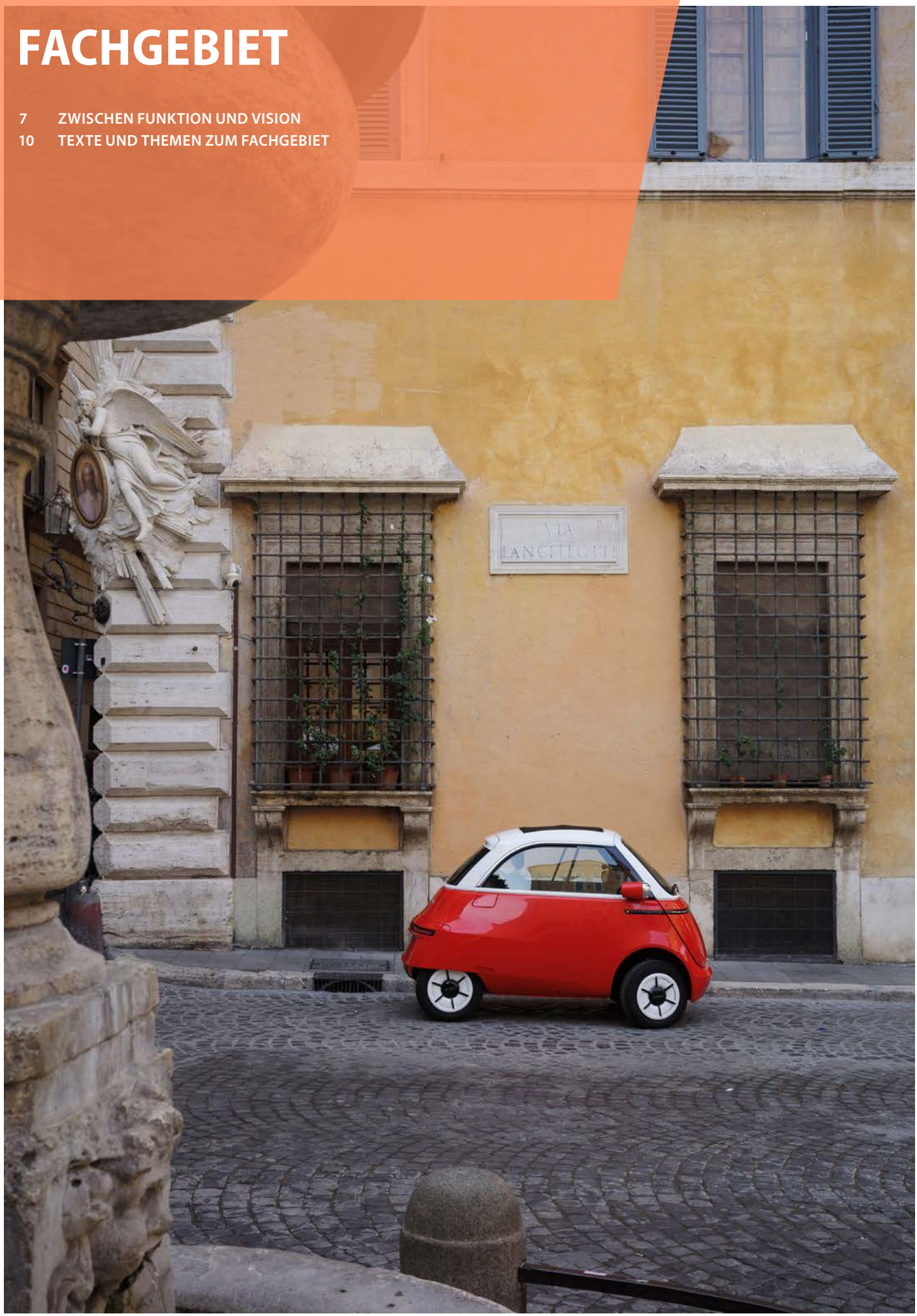
Weiterbildung
Die grösste Schweizer Aus- und Weiterbildungsdatenbank enthält über 30 000 redaktionell betreute Weiterbildungsangebote.

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.

FACHGEBIET

7 ZWISCHEN FUNKTION UND VISION
10 TEXTE UND THEMEN ZUM FACHGEBIET



ZWISCHEN FUNKTION UND VISION

Von der Innenarchitektur über Schmuck und Games bis hin zu Daten und digitalen Räumen – Design durchdringt heute nahezu alle Lebensbereiche. Doch hinter dem schillernden Begriff steckt mehr als Ästhetik: Gutes Design verbindet Funktion, Technik und gesellschaftliche Verantwortung.

Der Begriff Design ist schillernd, eine einheitliche Definition gibt es nicht. Design wird oft verstanden als etwas zu entwerfen und bewusst zu gestalten, was anschliessend in Material, Farbe, Form und Proportionen übersetzt wird.
Design ist im steten Wandel und Teil der gesellschaftlichen und technologischen Entwicklung. Das wird besonders deutlich bei Spezialisierungen wie *Data Design & Art*, *Digitale Räume*, *Interaction Design* oder *Creative Transformation*. Digitale Techniken, Tools oder Hardware beeinflussen zudem die Prozesse des Entwerfens, der Modellbildung und der Visualisierung sowie der Umsetzung.
Dieses Heft konzentriert sich auf *Innenarchitektur und Szenografie*, *Produkt- und Industriedesign* sowie *Visuelle Kommunikation*. Die drei Bereiche werden an Fachhochschulen unterrichtet, dabei kann oft zwischen verschiedenen Vertiefungen gewählt werden. Design entwickelt sich stetig weiter und wird vermehrt interdisziplinär gedacht und praktiziert, weshalb die Grenzen zwischen den Disziplinen oft verschwimmen.

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 spezifische Zwecke und Stimmungen gestaltet. Besonders deutlich wird dies bei bedeutsamen und gesellschaftlich wichtigen Räumen wie beispielsweise Kongressgebäuden, Kirchen oder selbst im öffentlichen Verkehr.
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 Funktion: In einem Grossraumbüro soll der Raum so gestaltet sein, dass die Mitarbeitenden sich wohl fühlen und produktiv ihrer Arbeit nachgehen können.
Innenarchitektinnen und Innenarchitekten kommen überall dort zum Einsatz, wo Räume funktional und sthetisch gestaltet werden sollen. Dies ist oft bei öffentlichen Räumen der Fall: Museen, Krankenhäuser, Wellnesseinrichtungen, Geschäfte, Opern, Diskotheken, Restaurants, Wohnungen, Ateliers, Bibliotheken, Schulen, Grossraumbüros, aber auch Flugzeuge und Bahnhöfe oder temporäre Räume wie Messebauten und Museumsausstellungen. Die lange Aufzählung widerspiegelt die unterschiedlichen Bedürfnisse der Nutzerinnen und Nutzer sowie die damit verbundenen Anforderungen an Funktion und Zweckmässigkeit. Gearbeitet wird an der Schnittstelle zwischen Architektur, Gestaltung und Technik. Dabei werden technisch-konstruktive Aspekte genau so wie ästhetisch-künstlerische Themen bearbeitet.
Während in der *Innenarchitektur* die Funktion und atmosphärische Wirkung des Raumes gestaltet wird, geht es in der *Szenografie* um die Inszenierung. Geschichten sollen mit räumlichen Mitteln erzählt werden: Mithilfe von Licht, bewegtem Bild, Farbe und Ton 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 und vielem mehr.
Zunehmend rücken Fragen der Nachhaltigkeit und des Wohlbefindens in den Vordergrund: Wie können Räume gestaltet werden, die langfristig zu Gesundheit, Produktivität und Lebensqualität beitragen? Diese Fragen verbinden Innenarchitektur und Szenografie mit Erkenntnissen aus Psychologie, Soziologie und Umweltwissenschaften.

PRODUKT- UND INDUSTRIEDESIGN

Design dient als Sammelbegriff für eine Vielzahl von verschiedenen Spezialisierungen mit underschiedlichen Schwerpunkten. *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*, *Spatial*

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 Ausflugsschiff, zur Laserschneidmaschine und zum 3D-Drucker. Das Ziel sind meist industriell gefertigte Serienprodukte. Gutes Design entsteht aus einem ganzheitlichen Gestaltungsprozess: Es konzentriert das Produkt auf das Wesentliche, optimiert die Brauchbarkeit und schafft dabei einen eigenständigen gestalterischen Ausdruck.

Designqualität ist schwer messbar. Verschiedene Auszeichnungen wie der «Design Preis Schweiz», der «iF Design Award» oder der «Red Dot Award» bieten Anhaltspunkte. Die Kriterien, nach denen etwa die Jury des Red Dot Award bewertet, umfassen Innovationsgrad, Funktionalität und Ergonomie, aber auch emotionalen 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.

Damit verwandt ist 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 oder die Verknüpfung von digitaler Fabrikation mit dem Handwerk.

Mode, Stoffe und Schmuck sind ein weiteres grosses Feld: Im *Mode-Design* wird Kleidung entworfen und gestaltet. *Textildesign* entwickelt textile Flächen unter Miteinbezug von Materialien, Strukturen, Mustern und Farben; das *Schmuckdesign* arbeitet an Broschen, Ringen, Colliers und Anhängern.

Eine vergleichsweise junge Richtung ist *Game Design*. Spätestens seit Videospiele auch auf mobilen Geräten verfügbar sind, haben sie eine globale und kulturelle Bedeutung 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 vermehrt Games ergänzend oder anstelle traditioneller 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 Internettechnologie 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 Geräte sein. Nicht die Produkte stehen beim Interaction Design im Vordergrund, sondern die Frage, welche Erfahrungen mit ihnen gemacht werden können und welche Möglichkeiten sie uns eröffnen sollen. Der Entwurf von Schnittstellen und Prozessen zwischen Menschen, Diensten und Produkten steht im Vordergrund.

Ebenfalls ein noch junges Teilgebiet ist *Digital Ideation*, das die beiden Disziplinen Informatik und Design verbindet. 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 *Trends & Identity* 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 recherchieren und analysieren Trends und Moden. Wie werden Menschen zukünftig leben und welche konstruktiven Beiträge kann 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 gesell-

DESIGN UND KUNST

Design und Kunst teilen eine gemeinsame Wurzel: Beide entstehen durch gestalterisches Denken und den Willen, die Welt und ihre Prozesse sichtbar zu machen. Doch ihre Ziele unterscheiden sich grundlegend. In der Kunst wird reflektiert, provoziert, hinterfragt – eine Antwort oder Lösung zu finden, ist nicht das Ziel. Eine primäre Funktion gibt es nicht; das Kunstwerk existiert um seiner selbst willen. Design hingegen antwortet. Es löst ein Problem, erfüllt einen Zweck, bewegt sich stets im Spannungsfeld zwischen Form und Funktion. Ein gut gestaltetes Objekt erklärt sich durch seinen Gebrauch und überzeugt gerade dann, wenn Ästhetik und Nutzen ineinandergreifen. Doch die Grenze ist durchlässig und die interessantesten Arbeiten entstehen oft dort, wo es Überschneidungen und Interaktion gibt.

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 Designerinnen und Designern 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.



Während in der Innenarchitektur die Funktion und atmosphärische Wirkung des Raumes gestaltet wird, geht es in der Szenografie um die Inszenierung.

schaftlicher 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.
Verwandt mit der Prozessgestaltung, aber mit eigenem Profil ist das *Transformation Design*. Der Fokus liegt auf institutionellem und sozialem Wandel: Designerinnen und Designer begleiten Organisationen aus Gesundheit, Verwaltung oder Bildung bei tiefgreifenden Veränderungen und entwickeln gemeinsam neue Prozesse und Strukturen. Dabei wird an Ideen rund um eine lebenswerte Zukunft gearbeitet, was sich oft als interdisziplinärer Austausch gestaltet.
Design Management kombiniert Designkompetenz mit Unternehmensführung. Dabei geht es darum, Design und Designdenken in Organisationen zu unterstützen, etwa durch den Aufbau und die Führung eines Designteams oder einer Designabteilung. In anderen Fällen bedeutet es die Integration von Designmethoden in andere Bereiche einer Organisation, um kreative Problemlösungsstrategien zu entwickeln.
Bei *Spatial Design* steht zunächst nicht die Beschäftigung mit dem gebauten Raum im Vordergrund, sondern es geht um die Erfahrungen von Menschen im Raum, um deren Wahrnehmungen, Handlungen und Interaktionen. In einem zweiten Schritt geht es dann um die Gestaltung der Räume auf Grundlage dieser Erfahrungen. Spatial Design beschäftigt sich nicht nur mit Ausstellungen, Museen und Messen, sondern auch mit sämtlichen von Menschen genutzten Arbeits- und Freizeitumgebungen sowie virtuellen Räumen wie beispielsweise in Computerspielen.

VISUELLE KOMMUNIKATION

Das Übersetzen von Botschaften in eine visuelle Sprache ist das zentrale Anliegen der *Visuellen Kommunikation*. Der Begriff 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 nahe verwandt mit Graphic Design.
Ob beim Gestalten von Plakaten, Büchern und interaktiven Anwendungen oder beim Konzipieren von Infografiken, Logos und Schriften: Graphic Design und Visuelle Kommunikation sind dort gefragt, wo es um die bildhafte Vermittlung von Inhalten oder die Vermarktung eines Produkts geht, also in der Werbung, der Öffentlichkeitsarbeit und Ausstellungsgestaltung, im Verlagswesen, Corporate Design oder im Marketing.
Im *Graphic Design* werden Bildideen entworfen und geplant. Beim Realisieren von Gestaltungskonzepten werden verschiedene Gestaltungsmittel wie Typografie, Fotografie, Zeichnung, Farbe und Form verknüpft. Neben den klassischen Printmedien wie Zeitschriften und Büchern gehören insbesondere elektronische Medien mit ihren interaktiven Eigenschaften zum Anwendungsgebiet.

Die *Fotografie bzw. Camera Arts* 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 Kriegsfotografie. Der Wandel zur digitalen Ausführung hat dieses Medium stark verändert und komplett 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 oftmals auch die Möglichkeiten von Interaktion und Animation. Die Wissenschaftliche Illustration wird insbesondere dort benötigt, wo fotografische Darstellungen nicht möglich sind, beziehungsweise zu viel oder zu wenig abbilden. Durch Abstraktion, Interpretation und Verdeutlichung entsteht weit mehr als ein Abbild der Wirklichkeit.

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.

Digitale Inhalte haben in den letzten Jahren stark an Bedeutung und Anwendungen zugenommen. Die Designrichtung *Cast/Audiovisual Media* befasst sich mit dem, was auf dem Bildschirm läuft. Plattformübergreifende audiovisuelle Medieninhalte werden anhand von Video, Audio und Animation konzipiert, gestaltet und verbreitet. Der Name leitet sich aus Ausdrücken wie Podcast, Webcast oder Broadcast ab.

Bei *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 grosse Mengen an Daten produziert und verarbeitet. 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
www.red-dot.de



Im Fachgebiet Design haben digitale Inhalte in den letzten Jahren stark an Bedeutung zugenommen.

TEXTE UND THEMEN ZUM FACHGEBIET

Die folgenden Texte bieten Einblicke in Themen, Produkte und Projekte aus der vielfältigen Welt des Designs.

Gemeinsam eintauchen: Das neu gestaltete Restaurant Rhyvage berücksichtigt konsequent die Beeinträchtigungen und Bedürfnisse seiner Mitarbeitenden. (S. 11)

Werkzeug statt Werk: Der Industriedesigner Yves Ebnöther zeigt, wie das Do-it-yourself-Prinzip nachhaltig und lokal neu definiert werden kann. (S. 12)

Wie Raumfahrtbilder politische Botschaften transportieren: Bilder aus dem Weltraum erzählen mehr, als sie auf den ersten Blick erahnen lassen. (S. 14)

Wer queer ist, nimmt seinen Körper oft ganz anders wahr: Die Illustratorin Andrea Vollgas gestaltet Banner und Flyer der Zürich Pride. (S. 15)

Künstlich, aber intelligent: Die KI ist in der grafischen Gestaltung angekommen. Eine Herausforderung für Designerinnen und Kuratoren. (S. 16)

Kleider fürs Sterben: Die Designerin Bitten Stetter entwickelt Produkte für die letzte Lebensphase. (S. 18)

Beispiele aus der Forschung: Projekte und Diplomarbeiten von Circular Workwear bis zum Data-Design für Abstimmungen. (S. 20)

GEMEINSAM EINTAUCHEN



Der neu gestaltete Gastraum bietet eine behagliche Atmosphäre für Gäste und Mitarbeitende.

Die Gestaltung des integrativen Restaurants Rhyvage schafft ein stimmungsvolles Ambiente für die Gäste und sorgt sich um die Bedürfnisse seiner Mitarbeitenden mit Beeinträchtigungen.

Mitte Oktober hat das neu gestaltete Restaurant Rhyvage im Breitequartier am Rhein in Basel seine Türen geöffnet. Seit 2022 begleitet das Innenarchitekturbüro «Dobas – Interior Creation and Realisation» den Umbau der Restauration im «DASBREITEHOTEL» der Stiftung Weizenkorn. Das integrative Haus bietet rund vierzig begleitete Arbeits- und Ausbildungsplätze für Menschen mit Beeinträchtigungen.

BEDÜRFNISGERECHTER GRUNDRISS

«Wir wollten einen Raum schaffen, in dem sich alle sicher fühlen und selbstverständlich bewegen können», sagt die Innenarchitektin Verena Zaugg. So wurde der Grundriss gezielt auf die Bedürfnisse der Mitarbeitenden mit Handicaps abgestimmt. Das führte zu einer klaren Wegeführung, ausreichend Bewegungsraum zum Servieren, angepasster Möblierung und einer umfassenden Ausleuchtung.
Besonders wichtig war dem Innenarchitekturbüro in diesem Zusammenhang eine gute Akustik. Der zuvor hallende Raum wurde mit Holzwolleplatten verkleidet und mit einer neuartigen Akustiktapete ergänzt. Wichtig war den Gestalterinnen auch die Konzeption von unterschiedlichen Zonierungen und Rückzugsorten. Hierfür dienen beispielsweise Vorhänge an der grossen Glasfront. Diese schützen vor Sonneneinstrahlung und geben den Mitarbeitenden die Möglichkeit, sich den äusseren Eindrücken und der unübersichtlichen Verkehrssituation der Schwarzwaldbrücke zu entziehen, während sie den Gastraum vorbereiten.

GROSSZÜGIGE KÜCHE UND KINDERECKE

Durch den Umbau hat sich einiges verändert: Der Barbereich dient nun den Hotelgästen zugleich als Rezeption. Das Restaurant verfügt neu über eine grosszügige Küche, die mit einem vielseitigen gastronomischen Angebot bis zu 64 Personen versorgt. Auch an die jüngsten Gäste wurde gedacht. In der Kinderecke wurde eine Strassenkarte mit den Hauptstrassen rund um das Hotel für Spielzeugautos in einen Kinderspieltisch eingelassen. Die zugehörigen Holzautos sind aus der Spielzeugkollektion der Stiftung Weizenkorn.

Mit vielen Details sucht das Restaurant immer wieder Verbindungen zum Rhein und dem Element Wasser. Hierbei stützt sich Dobas auf das Branding-Konzept der Agentur «Community Creative Collective». Verena Zaugg empfiehlt potenziellen Auftraggeberinnen, sich möglichst frühzeitig über das Branding Gedanken zu machen. So kann die Innenarchitektur Aspekte des Brandings, wie Farben oder den Namen des Restaurants, aufnehmen und in ein stimmiges Gesamtkonzept überführen.

NATÜRLICHE MATERIALIEN

«Wir haben bewusst Materialien gewählt, die natürlich und handwerklich gefertigt sind und sich mit der Zeit durch Gebrauchsspuren verändern», sagt Zaugg. Der bestehende Gussboden wurde aufgefrischt und ergänzt. Die Wände werden durch einen Kalkputz mit einer horizontalen Besenstruktur und Tapeten horizontal gegliedert. Auch das Farbkonzept und die bildhaften Motive folgen dem Farb- und Formenspiel des Rheins. Der tiefblaue Eingangsbereich symbolisiert das Eintauchen in das Wasser und in die Welt der Gastfreundschaft. Hellblaue Fliesen setzen mit glänzenden Oberflächen Akzente und bringen Leichtigkeit in den Innenraum.

BEZIEHUNG ZUM QUARTIER

Das Restaurant nimmt nicht nur durch seine Sichtbezüge eine Beziehung zum Quartier auf, sondern auch durch einen grossformatigen Schwarzplan im Eingangsbereich. Die magnetische Karte soll Gäste und Mitarbeitende motivieren, ihre Lieblingsorte im Quartier zu markieren. Das Hotel stellt einen Polaroiddrucker zur Verfügung. Die Gäste können ihre aufgenommenen Bilder an der Rezeption drucken und direkt an die Karte pinnen. Unter dem Motto «Live Like a Local» wird so die Identität des Quartiers und auch der Austausch zwischen Gästen und Mitarbeitenden gestärkt.

Quellen
Redaktion, www.hochparterre.ch, 10.11.2025 (gekürzt)

WERKZEUG STATT WERK

Der Industriedesigner Yves Ebnöther interpretiert mit digitaler Technologie das Do-it-yourself-Prinzip neu.

Krumme Linien und abgebrochene Sägeblätter – viele von uns erinnern sich an frustrierende Laubsäge-Momente in der Schulzeit. Die schiefen Endprodukte entmutigten oft mehr, als dass sie inspirierten. Yves Ebnöther, Industriedesigner und Dozent an der ZHAW, ändert mit seinem Projekt «Stool around the World» diese Erfahrung und rückt das Do-it-yourself-Prinzip in ein neues Licht.

VOM LASER ZUM KONFIGURATOR

Die Geschichte beginnt 2010 in Äthiopien. Yves Ebnöther arbeitete am Future Cities Laboratory in Singapur und leitete in Addis Abeba einen Workshop zu lokalen Produktionsmethoden und Materialien. Es ging darum, einen Laser für ein Prototyping-Lab in Betrieb zu nehmen. Aus diesem Auftrag entwickelte sich ein Projekt, das bis heute andauert. Yves Ebnöther verfolgt eine einfache, aber wirkungsvolle Idee: Anstatt das Lasergerät nur einzurichten, entwickelte er gleichzeitig ein adaptierbares Design, das sich leicht an die lokalen Bedingungen, Materialien und Bedürfnisse anpasst: Der erste «Stool around the World» war ein Demonstrationsobjekt, ein Hocker aus einem einzigen Brett.

Als Nächstes entwickelte der Industriedesigner einen parametrischen Konfigurator. Mit diesem digitalen Helfer kann der Entwurf angepasst werden, ohne dass dafür tiefgehende technische Kenntnisse nötig wären. «Wir produzieren weltweit, aber immer mit lokal verfügbaren Materialien», erklärt Yves Ebnöther. «So verkürzen wir nicht nur die Transportwege, sondern nutzen auch Recyclingmaterialien oder Holzabschnitte, die sonst im Abfall landen würden.» Der als Open-Source-Projekt entwickelte Konfigurator ermöglicht es, über das Internet alle Masse eines Möbels einzugeben und so einen eigenen Entwurf zu kreieren – innerhalb weniger definierter Parameter.

PRÄZISION STATT LEIM

Besonders bemerkenswert: Der Konfigurator berücksichtigt auch die Materialstärke und berechnet die Verbindungen so präzise, dass sie ohne Leim halten. Dies macht das Projekt auch zirkulär, da sich die Möbel leicht demontieren und die Materialien wiederverwenden lassen.

Aus dem einfachen Hocker entwickelte Yves Ebnöther im Laufe der Jahre ein ausgeklügeltes Möbelsystem. «Durch Variation der Parameter entstehen spielerisch neue Typologien», sagt er. «Vom Hocker zur Bank, zum Tisch und sogar zum Bett – alles lässt sich realisieren.» Diese Flexibilität macht «Stool around the World» zu einem Beispiel für anpassungsfähiges und damit auch nachhaltiges Design. Ebnöther iteriert das System kontinuierlich. Jeder Workshop und jede Ausstellung bringen neue Erkenntnisse und lassen das Konzept wachsen. Besonders wichtig war die Optimierung des Schnittmusters. Ebnöther erklärt: «Mit der ‹Langenbank› verringerten wir den Verschnitt drastisch. Das Stecksystem wurde auf ein elegantes Minimum reduziert – weniger geht nicht.» Aktuell arbeitet er daran, eine Lehne und schräge Elemente zu integrieren. «Das erweitert die Möglichkeiten», sagt er. «Wir bewegen uns hin zu komplexeren Möbelstücken, ohne die Einfachheit des Systems zu opfern.»

EINE BEEINDRUCKENDE REISE

«Stool around the World» hat bisher eine beeindruckende Reise zurückgelegt. Das Museum für Gestaltung Zürich stellte das Projekt aus, das Museum für angewandte Kunst (MAK) in Wien kaufte einen von Yves Ebnöthers Entwürfen. Doch ihm geht es um mehr als Ausstellungsstücke. In zahlreichen Workshops vermittelt er sein Wissen und befähigt die Teilnehmenden zum Selbermachen. Es ist bemerkenswert, wie digitale Technologien neue Möglichkeiten für das handwerkliche Arbeiten eröffnen. Computergestütztes Berechnen und intelligente Werkzeuge verwandeln das Selbermachen von einer holprigen Bastelei in einen kreativen Prozess. Selbst Laien stellen Verbindungen her, die auf 0,1 Millimeter genau passen. Dabei spielt eine handgeführte CNC-Fräse in den Workshops eine Schlüsselrolle: Präzise verbindet sie digitale Fertigung mit flexibler, haptischer Handwerkskunst.



An einem Workshop in Wien arbeiteten die Teilnehmenden erstmals mit Abfallmaterialien.



Aus einem einfachen Hocker entwickelte Yves Ebnöther im Laufe der Jahre ein ausgeklügeltes Möbelsystem

Ein Workshop im MAK in Wien markiert einen Höhepunkt in der Entwicklung. Dort arbeiteten die Teilnehmenden erstmals mit Abfallmaterialien aus Ausstellungen, die das Museum über ein halbes Jahr angesammelt hatte. «Es faszinierte uns zu sehen, wie aus Materialien, die normalerweise im Müll landen, plötzlich wertvolle Möbelstücke entstanden», erinnert sich Ebnöther. Die Workshops haben sich als ideales Format erwiesen, um die Ideen hinter «Stool around the World» zu vermitteln. «Die Menschen zeigen sich regelmässig davon überrascht, dass sie innerhalb kurzer Zeit ein so genaues Möbel herstellen können», berichtet Ebnöther. «In den Kursen an der ZHAW, die über ein Semester laufen, entwickeln die Studierenden jeweils nach kurzer Zeit neue, eigene Ideen, verknüpfen Dinge unkonventionell – sie fühlen sich dazu ermächtigt.»

VON MÖBELN ZUR ARCHITEKTUR

Für Yves Ebnöther ist das Projekt weit mehr als eine neue Art, Möbel zu bauen. Er arbeitet daran, die Prinzipien von «Stool around the World» auf architektonische Strukturen zu übertragen. «Diese Prozesse könnten auch in der Baubranche die CO_2-Emissionen reduzieren», erklärt er. Die modulare Bauweise, nachwachsende Rohstoffe und die Anpassungsfähigkeit an lokale Gegebenheiten sind hier Schlüsselbegriffe. Natürlich bleibt es komplex, die gestützte Do-it-yourself-Produktion auf die Architektur zu übertragen, spielen doch Faktoren wie Statik, Vorschriften und die Lebensdauer von Gebäuden eine entscheidende Rolle. Dennoch können Yves Ebnöthers Erkenntnisse wertvolle Impulse für eine zirkuläre Bauwirtschaft liefern.

Ein konkreter Schritt in diese Richtung: Der Designer hat erfolgreich einen Projektantrag für eine Hallenrenovation eingereicht. Darin überträgt er die Prinzipien des modularen, anpassbaren Designs auf architektonische Elemente. Auch für die kommende Design-Biennale in Zürich im September plant Yves Ebnöther eine Intervention: Im Botanischen Garten werden individualisierte Möbel aus Abfallmaterialien hergestellt. «Wir wollen die Grenzen dessen ausloten, was mit unserem System möglich ist», erklärt er. Vorangegangen ist dieser Idee ein Workshop während der «Future of Construction»-Konferenz in Mendrisio. «Hier produzierte nicht mehr jemensch ein Möbel für sich, sondern stellte ein paar Teile her, die wir dann zusammen zu einer grösseren, kollaborativen Struktur zusammenfügten», erläutert Ebnöther.

EIN FREUNDLICHES WERKZEUG

Und so geht die Reise weiter: Mit jedem Workshop, mit jeder Ausstellung und mit jedem neuen Anwendungsbereich entwickelt sich das Projekt. «Stool around the World» übersteigt bei Weitem die Dimension eines einzelnen Möbelstücks oder Designprojekts. Es zeigt, wie digitale Werkzeuge das traditionelle Handwerk nicht ersetzen, sondern bereichern. Vielleicht liegt die grösste Stärke in seinem vermittelnden Potenzial. Denn es befähigt Menschen, ihre eigenen Ideen zu entwickeln und Technik nicht nur konsumierend, sondern gestaltend zu begreifen. In einer Zeit, in der sich viele Menschen von Technologie überfordert oder entfremdet fühlen, erlaubt Yves Ebnöthers Projekt es, Technologie als freundliches Werkzeug zu erleben.

Quelle
Lilia Glanzmann, www.hochparterre.ch, 17.04.2025

WIE RAUMFAHRTBILDER POLITISCHE BOTSCHAFTEN TRANSPORTIEREN

Bilder aus dem Weltraum erzählen mehr, als sie auf den ersten Blick zeigen. Sie sind beeindruckend und haben wissenschaftlichen Wert. Doch ihre politische Tragweite sollte nicht unterschätzt werden. Hinter jeder Weltraumaufnahme stehen Menschen, die ihre öffentliche Wirkung bedenken.

Raumfahrtagenturen wie NASA oder ESA nutzen visuelle Kommunikation, um ihre Marke auf Bildern zu platzieren. Oft mit spezifischer Farbgebung, die sie sofort erkennbar macht. Sie investieren viel in ihre Kommunikation. «Grosse Teams mit Grafikern und Technikern gestalten Layouts, Texte und Bilder», erklärt der Astrophysiker Olivier Berné. «Diese teuren Missionen sollen Macht demonstrieren.»

SYMBOLE DER MACHT

Im Kalten Krieg galten Raumfahrtbilder als Beweis politischer Überlegenheit. Dies setzt sich heutzutage mit staatlichen Organisationen wie der europäischen oder der amerikanischen Raumfahrtagentur fort. Hinzu kommt das Auftreten neuer, privater Akteure wie Elon Musk und Jeff Bezos, die ihre Programme visuell inszenieren. Ihr Ziel: ein Platz unter den grossen Weltraummächten und in der politischen Arena.

«Ihre Kommunikation und die Legitimation ihrer Projekte beruhen stark auf emotionaler Verführung», sagt Joël Vacheron, Kulturwissenschaftler an der Kunsthochschule in Lausanne und Autor von «Cosmovisions – eine visuelle Studie der kolonialen Grundlagen der Weltraumforschung». In Musks Aussagen und den Bildern von SpaceX zeige sich klar sein politischer Wille: eine Zukunftsvision zu entwerfen, die eng mit der aktuellen politischen Realität verknüpft ist.

LIBERALE WERTE PROPAGIEREN

Die Videos der Starts von SpaceX-Raketen haben es Musk vermutlich erlaubt, den Boden für seinen Einzug ins Weisse Haus zu bereiten.

Indem er Erfolge und selbst Misserfolge seiner Missionen über X teilt, propagiert Elon Musk liberale Werte. «Das ist Teil seines Projekts zur Privatisierung der Raumfahrt, bei dem Raumfahrtagenturen als altmodisch dargestellt werden», betont Olivier Berné. Musk kritisiere die Nasa als ineffizient und undurchsichtig – ein Narrativ, das seine Privatisierungsstrategie stütze.

Ein Blick in die Geschichte der Weltraumbilder zeigt: Sie wurden von Beginn an politisiert, manipuliert und ästhetisiert, um bestimmte Vorstellungen von Fortschritt und Moderne zu vermitteln.

Ein gutes Beispiel ist das erste Foto der Erde, aufgenommen während der Apollo-17-Mission am 7. Dezember 1972. Als «The Blue Marble», auf Deutsch «Die Blaue Murmel», wurde es zur Ikone: «Ein extrem starkes Symbol, das für unterschiedlichste Zwecke genutzt wurde, vom ökologischen Bewusstsein bis zur wirtschaftlichen Globalisierung», erklärt Joël Vacheron.

WER BESTIMMT DEN BLICK AUF DIE ERDE?

«Es gibt ein ziemlich interessantes Detail: Ursprünglich war dieses Bild nicht auf den afrikanischen Kontinent zentriert, wie auf Weltkarten üblich. Das Original zeigte den Südpol oben», ergänzt Vacheron. Für den Autor ist diese Manipulation bedeutsam: «Man hat sofort versucht, es nach kulturellen Kriterien neu auszurichten.» Hier stecke eine klare politische Absicht dahinter.

Mit der Zeit wurden die Bilder perfekter. Der blaue Planet erschien als kostbares, fast kunstvolles Objekt.

Quelle

RTS Radio Télévision Suisse – RTS Info – 2025 – Radiosendung: Sophie Iselin – Webartikel: Stéphanie Jaquet (gekürzt)



«The Blue Marble»: Aufgenommen am 7. Dezember 1972 von der Apollo-17-Besatzung.

«WER QUEER IST, NIMMT SEINEN KÖRPER OFT GANZ ANDERS WAHR»



Nach Zürich gezogen wegen der Arbeit, geblieben wegen der Liebe: Andrea Vollgas.

Mit ihrer Kunst gestaltet die Illustratorin Andrea Vollgas die Banner und Flyer der Zürich Pride sowie etlicher queerer Vereine Zürichs. Ihre Figuren sind üppig, bunt – und oft nackt. Für sie ist klar: Körperakzeptanz ist auch ein queeres Thema.

Kurvige, oft nackte Figuren, meistens mit üppigen, lockigen Haaren in allen Farben des Regenbogens. Wer in der Stadt Zürich wohnt und besonders in queeren Kreisen unterwegs ist, der hat sie vielleicht schon mal gesehen. Sie schmücken die Flyer der beliebten Partyreihe Offstream, sind auf Postkarten der Lesbenorganisation Schweiz oder des Vereins Checkpoint zu sehen und illustrieren das Magazin der letztjährigen Zürich Pride.

Die Figuren stammen aus dem Pinsel von Andrea Vollgas. Die in Zürich wohnhafte Künstlerin zeichnet seit drei Jahren Stickers, Kunstdrucke und Postkarten und verkauft sie unter dem Label Vollgas Studio. Zu ihrem bisherigen Kundenstamm gehören mittlerweile fast alle grösseren queeren Vereine Zürichs.

KÖRPERKUNST IST AUCH QUEERE KUNST

Wir treffen sie in ihrem Studio in Dübendorf, wo sich die 39-Jährige erst kürzlich einquartiert hat. Vollgas erwartet momentan mit ihrer nicht binären Partnerperson, mit der sie verheiratet ist, ihr erstes Kind.

«Ich betrachte meinen Körper jetzt nochmals anders als vorher», sagt sie. Dabei beschäftigte sie sich schon lange mit der eigenen Körperwahrnehmung. «Als dicke Person musste ich mich schon sehr früh damit auseinandersetzen, wie ich gesellschaftlich gesehen und positioniert werde», sagt Vollgas.

Ihre sexuelle Orientierung habe ihr nochmals einen anderen Zugang dazu gegeben. «Ich fing an, meine Sexualität zu hinterfragen, und das hat eine Art Dominoeffekt ausgelöst. Plötzlich hinterfragte ich auch meine eigene, negative Körperwahrnehmung, wie diese zustande kam und wer davon eigentlich profitiert», sagt sie. «Wer queer ist, nimmt seinen Körper deswegen oft nochmals anders wahr», sagt Vollgas. Mit ihrer Kunst möchte sie nun Körper aller Art zelebrieren.

GEBOREN MIT DEM STIFT IN DER HAND

Die Ungarin kam in Rumänien zu Zeiten des Kommunismus zur Welt. Aufgewachsen ist sie in Deutschland, wo sie Grafikdesign studierte. Gemalt habe sie schon als Kind, sie sei «mit dem Stift in der Hand auf die Welt gekommen», sagt sie. Vor 13 Jahren zog sie der Arbeit wegen zuerst nach London und danach nach Zürich. Hier outete sie sich und lernte ihre jetzige Partnerperson kennen. Als Grafikerin arbeitete sie in verschiedenen Werbeagenturen und danach selbstständig, der Illustration widmete sie sich in ihrer Freizeit. Vor drei Jahren machte sie schliesslich auch als Illustratorin den Schritt in die Selbstständigkeit.

Ihre Figuren sind oft mit Parolen und Sprüchen geschmückt, die politisch gefärbt sind. «Trans Rights Are Human Rights» steht auf einem Sticker, «Mind Your Own Uterus» auf einem anderen. Die Themen dahinter sind oft schwer, gleichzeitig wirken die Illustrationen hell und einladend. «Es ist mir wichtig, auch komplexere Dinge möglichst positiv darzustellen, ohne sie dabei zu verharmlosen», sagt Vollgas.

Durch ihre Schwangerschaft habe sie viel dazugelernt. «Mir war nicht bewusst, welche Ungleichheiten queere und insbesondere nicht binäre Eltern erleben müssen. Wir haben zwar einen Zugang zur Schwangerschaft, aber es herrschen noch so viele Vorurteile», sagt sie. Das Elternsein sei immer noch sehr heteronormativ geprägt. Sie könne sich entsprechend vorstellen, in Zukunft die «queere Elternschaft» künstlerisch stärker zu thematisieren.

Quelle
Sepinud Poorghadiri & Urs Jaudas, Tages-Anzeiger, 17.06.2024 (gekürzt)

KÜNSTLICH, ABER INTELLIGENT

Es gibt kein Zurück mehr: Die KI ist in der grafischen Gestaltung angekommen. Wie finden sich Designerinnen und Kuratoren zwischen Hype und Magie zurecht?

Das Internet ist voller Matsch. Und Matsch meint nicht diesen waldbadduftenden, getränkten Humus, sondern ein technoides Datenschlamassel. Im Englischen hat die KI-generierte Bilderflut den Übernamen «Slop», Schlick, bekommen.

GEGLÄTTERTER, HOCHGESÄTTIGTER BILDERMATSCH

In den Sozialen Medien kann man sich bei Influencerinnen oder Trampolin springenden Hasen ihrer Echtheit nicht sicher sein. In Tageszeitungen und auf Newsportalen ersetzt die KI-Illustration das Symbolbild. Auf Plakatwänden simulieren künstlich generierte Inhalte die perfekte Warenwelt. Dieser geglättete, hochgesättigte Bildermatsch verleitet einen dazu, der KI jeden gestalterischen Wert abzusprechen. Das wäre jedoch zu bequem. Die neue Technologie hat unmittelbare Konsequenzen für die Bildproduktion und die Ästhetik. Was bedeutet dies für Gestaltende und wie gehen sie damit um?

«KI ist ein gesellschaftliches Phänomen, das uns alle im Alltag betrifft, sie ist aber auch Teil einer künstlerischen Auseinandersetzung», sagt Nadine Wietlisbach, Direktorin des Fotomuseums Winterthur. «Ich glaube, dass der Einfluss der Technologie auf Kunst und Design unterschätzt wird, da viele meinen, sie könnten die künstliche von der menschlichen Handschrift unterscheiden. Doch der technologische Fortschritt der Tools wird die Ästhetik in Kunst und Design beeinflussen.»

Erkannte man vor einem Jahr KI-Bilder noch an deformierten Anatomien, an zu vielen Fingern an der Hand und zu vielen Zähnen im Mund, ist der Foto- beziehungsweise Hyperrealismus inzwischen überzeugend. «Den vermeintlichen KI-Stil gibt es schon jetzt nicht mehr», so Marco De Mutiis, Digitalkurator am Fotomuseum. Wird das die Art, wie wir Bilder betrachten, verändern? «Ich behaupte, dass wir generell aufhören werden, Bildern zu glauben.» Die Aufmerksamkeitsökonomie habe sich hin zu einer Reaktionsökonomie entwickelt, so der Kurator. Das lässt sich an der Bildsprache ablesen: «Anfangs reichte Schönheit, um aufzufallen. Inzwischen zielt man eher auf Wut oder ‹Cringe›, sprich Fremdscham, um Reaktionen auszulösen. Die Emotionalisierung ist der mächtigste und gefährlichste Aspekt der Technologie.»

PER KNOPFDRUCK ZUR KÜNSTLERIN ZUM KÜNSTLER

Wenn Marco De Mutiis über KI spricht, verwendet er gerne das Wort Magie. Die Prozesse, die zum Bild führen, seien jedoch komplex: «Es geht allem voran um eine Agency, das heisst, Gestaltende übergeben die Handlungsmacht der Maschine. Dabei muss ihnen bewusst sein, dass sie in einer Blackbox agieren.» Dies akzentuiert die Frage nach der Autorinnenschaft, die sich schon mit dem Aufkommen der Fotografie stellte: Reicht es, einen Knopf zu drücken, um als Künstler zu gelten?

Grit Wolany ist freischaffende Art-Direktorin und AI-Scout des Digitalrats der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK). «Als Designerin finde ich es gerade spannend, den Prozess nicht vollständig kontrollieren zu können. Der Zufall erhält im Entwurf eine neue Rolle. Es ist ein Spiel zwischen Kontrolle und Freiheit.» Das fordert Gestaltende heraus, ihre eigene Handschrift nicht von der Technologie überschreiben zu lassen. Wolany löst dies, indem sie entgegen der vorgesehenen Nutzung der meisten Programme eigene Daten verwendet und Fehler und Störungen provoziert. Für ihre Bilder arbeitet sie mit verschiedenen Werkzeugen, manche sind KI-basiert, manche manuell. So entstehen Collagen, in denen sich die Grenzen zwischen künstlerischer und Künstlicher Intelligenz überlagern.

KLISCHEES UNTERWANDERN

Mit präzisen Prompts an die KI hat Grit Wolany für die aktuelle Ausstellung Sammlungswerke des Museums für Gestaltung erweitert und zu neuen Formen zusammengesetzt. «Durch die Remix-Methode entstehen Brüche und Spannungen, die mich visuell reizen.» Ihre Bilder brechen die Erwartungen und unterwandern die Klischees, die man sich von KI-generierten Bildern gewohnt ist. Die überzeichnete Künstlichkeit fordert die Wirklichkeit heraus. Irritationen erreicht die Designerin über inhaltliche Setzungen, Texturen und Belichtung. Die Resultate haben einen freien, fast künstlerischen Charakter.

Gestalten ist Denken – auch mit digitalen Instrumenten. Diese können den Gestaltungsprozess bereichern. Ihr Effekt auf die Branche hingegen ist fundamental. Gab sich das World Economic Forum in seinem vorletzten KI-Barometer noch zuversichtlich und prognostizierte es lediglich leichte Veränderungen im Arbeitsalltag, korrigiert es sich in seiner Studie von 2025. Dort steht Grafikdesign nun an elfter Stelle der am stärksten bedrohten Branchen.

Als Dozentin an der ZHdK begegnet Grit Wolany gelegentlich Skepsis gegenüber KI. «Als Werkzeug kann KI hilfreich sein, vor allem, wenn man bereits einen eigenen Ausdruck gefunden und Arbeitsstrategien entwickelt hat. Daher sind KI-basierte Programme gerade für erfahrene Gestaltende interessant.» Generative Künstliche Intelligenzen stehen unter Verdacht, weniger einem ästhetischen Zweck zu dienen als der Effizienzsteigerung.



Was geschieht, wenn eine Designerin und eine Künstliche Intelligenz Museumswerke neu betrachten? Das testete Grit Wolany für die Ausstellung «Museum of the Future».

Grit Wolany: «Dahinter steckt die Vorstellung, dass etwas, das mit wenig Aufwand entsteht, automatisch weniger Wert hat.» Die Sehnsucht nach Echtheit ist ungebrochen. «Authentizität» ist das Modewort.

HANDWERK UND AUTOMATIK

Die Grafiker Ivan Weiss und Michael Kryenbühl vom Studio Johnson/Kingston arbeiten nahe an den technologischen Entwicklungen. «Trotzdem überrascht es mich immer noch, was in der Gestaltung rein rechnerisch, basierend auf statistischen Modellen möglich ist», so Weiss. Das Studio arbeitet oft für eine Klientel aus der Kultur, für Veranstaltungen oder Museen und nutzt dafür immer wieder KI-basierte Werkzeuge. Doch KI-generierte Inhalte eignen sich nicht für alle Aufträge. Die Vermittlungsarbeit und Übersetzungsleistungen etwa lassen sich nicht automatisieren. «Diese Aufgaben brauchen Sensibilität und Erfahrung», sagt Weiss.

Mit dem Aufkommen der KI-Technologie verstärkte sich in der Branche auch die Diskussion um Datenschutz und Urheberrecht. Dass KI-Modelle mit lizenzierten Werken trainiert werden und schonungslos Stile imitieren, gefährdet ohnehin unter Druck stehende Berufsfelder. Illustratoren, Grafikerinnen und Kunstschaffende protestierten.

ZWISCHEN NEUGIERDE UND REFLEXION

Über eine gesetzliche Regulierung sind sich Branche und Politik bislang uneins. Zugleich wächst die Abhängigkeit von den grossen Anbietern, sagt Kryenbühl: «Wer seine Urheberrechte schützt, indem er dem System seine Daten vorenthält, verliert seine Präsenz. Wenn KI-Chatbots die Google-Suche ablösen, verliert die Arbeit, die wir für unsere Kundinnen machen, an Sichtbarkeit.» Diese Ambivalenz lässt sich bislang nicht auflösen, nur aushalten.

Das Studio sucht seine Position zwischen Neugierde und kritischer Reflexion. Dabei interessiert die beiden Grafiker auch der «Hack»: Um den Anforderungen ihrer Aufträge gerecht zu werden, unterwandern sie die Technologie gestalterisch.

DIE KI ÜBERRASCHEN

KI ist nicht Selbstzweck, sondern ein Mittel, um die Intention und Aussage ihrer Entwürfe zu unterstreichen. «Was über die Programme entsteht, ist für uns kein Endresultat, sondern Material, das wir weiterverarbeiten», erklärt Kryenbühl. Vielleicht ist bei der Arbeit mit generativen Künstlichen Intelligenzen nicht der Weg, sondern der Umweg das Ziel. Oder wie Johnson/Kingston sagen: «Das Ziel sind Ergebnisse, die im besten Fall nicht nur uns, sondern auch die KI überraschen.»

Quelle
Anna Raymann, www.hochparterre.ch, 27.10.2025 (gekürzt)

KLEIDER FÜRS STERBEN

Als sie für ihre todkranke Mutter nichts Schönes zum Anziehen fand, gründete Bitten Stetter ihr eigenes Modelabel und gestaltet Produkte für das Lebensende. Dafür hat sie den Schweizer Designpreis erhalten.

Es sah gut aus. Nach der Chemotherapie dachten die Ärzte noch, die Mutter von Bitten Stetter würde wieder gesund. Fünf Monate später war sie tot. Der Lungenkrebs hatte bereits in die Knochen gestreut.
Als ihre Mutter im Jahr 2011 wegen Nackenschmerzen zum Arzt ging, rechnete sie nicht mit dieser schrecklichen Diagnose. Danach folgten Operationen, Chemotherapie, Bestrahlung. Während dieser Zeit stellte die Mutter ihrer Tochter eine Frage, die sie bis heute begleitet: «Kannst du mir etwas Schönes zum Anziehen kaufen?»
Aus dieser Frage wurde ein eigenes Modelabel. Und aus diesem Modelabel ist im April 2024 ein Laden im Zürcher Kreis 4 entstanden. «Finally», zu Deutsch «endlich», heisst die Marke von Bitten Stetter. Der Name spiele auf unsere Vergänglichkeit an, auf den letzten Weg, den jeder von uns gehen müsse: das Lebensende.

STERBEN ALS «LEBENSPHASE»

Vier Jahre lang hat Stetters Mutter mit Krebs gelebt. Oder um es mit Stetters Worten zu sagen: Vier Jahre lang ist sie gestorben. «Ich sehe den Tod nicht als ein Ereignis, sondern Sterben als eine Lebensphase», sagt Stetter, während sie in ihrem Laden sitzt.
Viele Krebspatientinnen und -patienten leben dank der fortgeschrittenen Medizin heute länger. Fünf, sechs oder gar zehn Jahre. Fast so lange wie eine Kindheit dauert. «Wie kommt es, dass wir in guten Zeiten so viel Auswahl an Produkten haben, aber in schlechten Zeiten, in denen wir vielleicht umso dringender etwas Schönes und Nützliches bräuchten, überhaupt nicht?», fragt Stetter.
Sie weiss, wovon sie spricht. Als ihre Mutter sie bat, ihr etwas Schönes zum Anziehen zu kaufen, klapperte Stetter Dutzende Läden ab, suchte im Internet. Vergeblich. «Ausser den standardisierten Spitalhemden gab es nichts.» Also beschloss die Designerin, die hauptberuflich als Professorin an der Zürcher Hochschule der Künste arbeitet, selbst etwas zu nähen. Sie nahm ein Nachthemd, nähte eine Knopfleiste vorne an und arbeitete eine Öffnung am Rücken ein. Heute erinnert sich Stetter daran und sagt: «Ich fand das entwürdigend. Wenn man nicht mehr leistungsfähig ist, hat man anscheinend kein Anrecht mehr auf Auswahl, Vielfalt und Schönheit.»

FORSCHUNG AUF DER PALLIATIVSTATION

Insofern war Finally auch eine Antwort auf die Frage ihrer Mutter, die sie so lange umgetrieben hat. Doch damals, als ihre Mutter 2015 starb, wusste Stetter das noch nicht. Im Gegenteil. Sie fiel in ein grosses Loch. Ans Kleiderdesignen war nicht zu denken.
Stattdessen nahm sie sich eine Auszeit, ein Sabbatical, und fing an, zu forschen. Sie machte eine Weiterbildung und ein dreimonatiges Praktikum auf der Palliativstation. Ihr Ziel: das Sterben besser verstehen. «Ich wollte einfach vorbereitet sein», sagt sie. «Beim nächsten Todesfall will ich nicht mehr so in eine Krise stürzen. Auch für den Fall, dass ich sterbe.» Aus dem Praktikum auf der Palliativstation im Waidspital Zürich ist ein nationales, mehrjähriges Forschungsprojekt entstanden.
«Sterbesettings» war eine Kooperation zwischen der Berner Fachhochschule und der Zürcher Hochschule der Künste und wurde finanziert vom Schweizerischen Nationalfonds. Es lief von 2020 bis Sommer 2023. Dabei erforschten diverse Spezialisten das Thema Sterben in jeglichen Facetten. Und in diesem Rahmen entwickelte Stetter auch die Produkte, die sie heute in ihrem Laden verkauft. Zum Beispiel den «Turn-around», ein Spitalhemd, das auch als Kleid oder Bademantel getragen werden kann. Oder ein Würfelspiel, mit dem schwierige Themen angesprochen werden können.

«Im engen Austausch mit Expertinnen, Experten und Betroffenen entwickelt Finally feinfühlige Produkte, die auf die Leiden von Sterbenden wie Angehörigen eingehen und damit Menschen, die an ihrem Lebensende angekommen sind, einen Abschied in Würde ermöglichen.»
Jury Schweizer Designpreis 2023

2023 gewann Stetter dafür den Schweizer Designpreis. In ihrer Beurteilung hielt die Jury fest: «Im engen Austausch mit Expertinnen, Experten und Betroffenen entwickelt Finally feinfühlige Produkte, die auf die Leiden von Sterbenden wie Angehörigen eingehen und damit Menschen, die an ihrem Lebensende angekommen sind, einen Abschied in Würde ermöglichen.»

IST DER TOD KOMMERZIELL?

Stichwort: Angehörige. «Meine Idee ist es auch, dass Angehörige hier etwas finden, was sie mitbringen können», sagt Stetter. Während ihrer mehrjährigen Forschung im Spital fiel ihr nämlich auf, wie viele Genesungskarten, Blumen oder Essen kranken Menschen geschenkt werden. Aber meistens haben Krebspatienten kaum Appetit. «Die Angehörigen fühlen sich dann abgewiesen, und so entstehen unnötigerweise viele Krisen.»



«Kannst du mir etwas Schönes zum Anziehen kaufen?» – Aus dieser Frage entstand das neue Modelabel von Bitten Stetter.

Aus diesem Grund hat sich Stetter entschieden, ihre Produkte auch ausserhalb des Spitals anzubieten. «Meine Idealvorstellung ist, dass meine Kundinnen sich vorbereiten und ausstatten mit den Dingen, die sie auf ihrer fragilen Gesundheitsreise irgendwann begleiten», sagt Stetter. «Damit eine Entabuisierung des Verletzlichen und des Sterbens stattfindet.»

Aber muss man wirklich auch das Sterben kommerzialisieren? Bitten Stetter wurde diese Frage schon oft gestellt. Sie antwortet mit einer Gegenfrage: «Sind Sterben und Tod denn nicht schon lange kommerziell?» Die verschiedenen Urnen, die Grabsteine, die Bestattungsinstitute oder die Übertherapierungen seien nur einige Beispiele. «Und ich zwinge ja niemanden, meine Produkte zu kaufen.»

SPITAL USTER IST ÜBERZEUGT

Auch die Palliativabteilung des Spitals Uster wurde nicht gezwungen, Stetters Produkte zu kaufen. Im Gegenteil. Sie haben Trinkbecher, Lufterfrischer, Eiswürfelformen und Würfelspiele von Stetter bezogen – und gute Erfahrungen gemacht.

Das Feedback der Patientinnen und Patienten sei erfreulich gewesen, sagt Helen Stolz, Abteilungsleiterin. «Überzeugt hat, dass man von der oft sterilen Spitaleinrichtung ablenken kann», sagt sie. Das sei wichtig, betont Helen Stolz. Deshalb habe man beispielsweise andere Bettwäsche auf der Palliativabteilung als sonst im Spital.

THEMA GEHT UNS ALLE AN

«Das Personal und oft auch Angehörige wollen die letzte Zeit eines Patienten, einer Patientin würdevoll gestalten», erklärt Stolz. «Und wenn es jemandem wichtig ist, gut gekleidet zu sein, dann soll das auch noch möglich sein, wenn man im Sterben liegt.»

Auch an Stolz die Frage: Muss man den Tod kommerzialisieren? «Ja, unbedingt», entgegnet sie prompt. Und schiebt nach: «Weil man dann nämlich anfängt, darüber zu sprechen. Dieses Thema geht uns irgendwann alle an.» Auch Bitten Stetter sagt: «Nur wenn ich erkenne, dass ich fragil bin, kann ich auch verstehen, dass ich endlich bin.»

Derzeit sind ihre Produkte jedoch mehr Luxusware als Kommerz. Ein «Turnaround», also ein Spitalhemd, kostet 189 Franken. «Wir arbeiten daran, die Preise runterzubringen», sagt Stetter. «Aber wir haben uns entschlossen, fair in Europa zu produzieren. Und das wird immer teurer sein als die Massenware aus China.»

Quelle
Sascha Britsko, www.tagesanzeiger.ch, 31.12.2024 (gekürzt)

BEISPIELE AUS DER FORSCHUNG

CWW – CIRCULAR WORKWEAR

Forschungsprojekt: Die von der Textilindustrie verursachten Treibhausgasemissionen müssen drastisch reduziert werden, um das global gesetzte 1.5-Grad-Klimaziel zu erreichen. Hierfür braucht es neue Konsummuster, die Entwicklung zirkulärer Geschäftsmodelle und die Verringerung der produktionsbedingten Emissionen.



Das Modell der Kreislaufwirtschaft bietet zentrale Strategien für einen nachhaltigen Umgang mit Alttextilien. Arbeitsbekleidung bildet eine ideale Ausgangslage für die Untersuchung zirkulärer Produktsysteme. Die Textilien werden als robuste Ware mit geringen Schwankungen in der Materialzusammensetzung konzipiert, die Nutzungsphase ist einheitlich, kontrolliert und dokumentiert. Dennoch werden grosse Mengen an Arbeitsbekleidung verbrannt oder einem Downcycling zugeführt, weil keine geschlossenen Materialkreisläufe bestehen.
Das Forschungsprojekt CWW untersuchte kreislauffähige Designstrategien, Wiederverwendungspraktiken, Wasch- und Nutzungsprozesse sowie Produktlebenszyklusdaten. Grosse Herausforderungen dabei waren hohe funktionale Ansprüche an Arbeitsbekleidung, nicht existierende Prozesse in der Rückhollogistik sowie ungenutztes Potenzial bezüglich digitaler Produktdatennutzung. Das Projektkonsortium ermöglichte eine tiefgreifende Auseinandersetzung mit zirkulären Werterhaltungsstrategien.
www.hslu.ch

EPIC STEPS!

Forschungsprojekt: Der Austritt aus einem Kinder- und Jugendheim ist ein herausfordernder Schritt in ein selbstbestimmtes Leben. Dieser Übergang ist entscheidend für die gesellschaftliche Integration, den Einstieg in Bildung und Arbeit sowie für Wohlbefinden und die gesundheitliche Entwicklung. Die Forschung weist jedoch darauf hin, dass die jungen, häufig vulnerablen Menschen, die in Heimen aufwachsen, noch besser auf ihren Austritt vorbereitet werden müssen – Hier setzt das Projekt «Epic Steps!» an: In Zusammenarbeit mit dem Game Design der ZHdK und der ZHAW Soziale Arbeit entsteht eine neue Bildungsreihe, in deren Zentrum ein Spiel steht, das niederschwellig Zugang zum Thema bietet und gezielte Bildungserfahrungen ermöglicht.
www.zhdk.ch

SCHNUDERLUMPÄ!

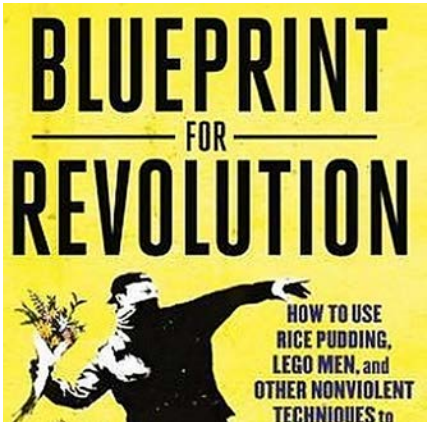
Diplomarbeit Trends & Identity: «Schnuderlumpä» ist eine Neuinterpretation des Taschentuchs. Deutschschweizerische Mundart-Schimpfwörter treffen



auf das Traditionshandwerk des Stickens: Im Spannungsfeld zwischen grober Sprache und filigraner Handarbeit wird durch eine sinnliche Auseinandersetzung alltäglicher Frust verarbeitet und durch humorvolle Selbstreflexion eingeordnet. Resultat ist ein symbolisches Objekt der Reinigung, das durch eigene Stickerei zu physischer und psychischer Entladung beiträgt.
https://design.zhdk.ch

KOMMUNIKATIONSDESIGN IM GEWALTFREIEN AKTIVISMUS

Forschungsprojekt: Personen und Organisationen, die sich für gewaltfreien Aktivismus einsetzen, verwenden in ihrer Kommunikation oft Poster, Videos, Performances usw. Dabei wurde das Design solcher Kommunikationsmassnahmen bisher kaum beachtet. Es fehlen Konzepte und Perspektiven, um in diesem Zusammenhang über Gewalt und Gewaltfreiheit zu sprechen, Massnahmen zu identifizieren und ihre Wirkung zu bewerten. Die Designpraxis und -theorie wiederum brauchen grundlegende Überlegungen zu Gewalt und Gewaltfreiheit, denn weder die Designphilosophie noch pragmatische Anweisungsästhetiken des Designs reflektieren die dazu gängigen Theorien.



Hier schliesst das vorliegende Projekt an und untersucht, wie sich Gewaltfreiheit als aktivistische Praxis im Design von Kampagnen niederschlägt und hinterfragt deren Verhältnis. Das Projekt fragt danach, wie Gewalt und Gewaltfreiheit im Designdiskurs konzipiert und verhandelt werden. Anschliessend werden Thesen über designrhetorische Merkmale aktivistischer Kampagnen aufgestellt und das Kommunikationsdesign in der aktivistischen Praxis anhand dreier Feldstudien analysiert. Alle Ergebnisse werden diskutiert und mit empirischen Befunden zu Wirkmechanismen von designrhetorischen Merkmalen verglichen. Basierend auf dieser Untersuchung erfolgt schliesslich das Redesign einzelner Beispiele aus dem gesammelten Kampagnenmaterial, um die gewonnenen Erkenntnisse zu illustrieren.
www.hkb.bfh.ch

COMMONS DER ALPEN

Forschungsprojekt: Für den Alpenraum soll ein Design-Commons entstehen, das traditionelles und innovatives Handwerkswissen digital archiviert. Anders als herkömmliche Archive soll es offen, frei zugänglich und partizipativ sein. Wir fokussieren auf den Zeitraum vom Beginn des 20. Jahrhunderts bis heute, wobei Frauen eine angemessene Repräsentation erhalten sollen. Das primäre Ziel des Projekts besteht darin, ein Design-Commons zu schaffen, das Handwerkskunst schützt, Design bewahrt und kulturgeschichtlich wertvolle Praktiken durch Teilen vervielfältigt. Dazu werden im Alpenraum traditionelles Handwerk und innovative Ansätze, die auf alten Techniken basieren, erforscht und dokumentiert. Die Untersuchungen erstrecken sich über den Kanton Graubünden, spezifisch über vier Naturpärke: Biosfera Val Müstair, Naturpark Beverin, Parco Val Calanca und Parc Ela. Darüber hinaus soll das Projekt eine neuere Perspektivierung auf die Commons-Forschung ermöglichen und damit einen wichtigen Beitrag zur Designforschung leisten.



Das Projekt steht im Kontext der Designforschung und trägt zur Erweiterung des Verständnisses von Handwerk und Design im Alpenraum bei. Durch die Dokumentation und Weitergabe von Handwerkstraditionen wird kulturelles Erbe bewahrt und für zukünftige Generationen zugänglich gemacht. Gleichzeitig leistet das Projekt einen Beitrag zur Frauengeschichte im Alpenraum, indem es Frauen eine angemessene Plattform bietet und ihre historische Rolle würdigt.
www.fhnw.ch

IN A WHITE ROOM WITH PIRANHAS

Diplomarbeit Design: Das Projekt erforscht die Herausforderungen von Farbentscheidungen in Gebäuden des Gesundheitswesens und konzentriert sich auf die Überwindung von Widerständen gegen Veränderungen. Es stellt zudem innovative Ansätze für das Design im Gesundheitswesen vor, indem es Kreativität mit wissenschaftlichen Erkenntnissen verbindet.



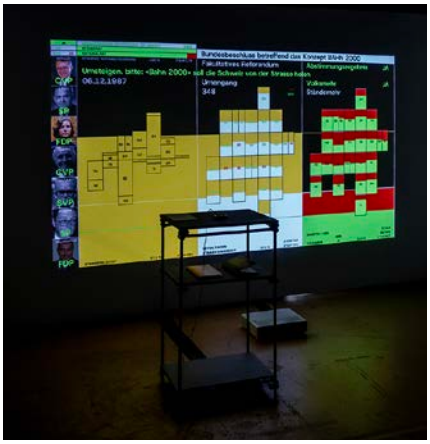
Die Arbeit befasst sich eingehend mit Farbe und Material und nutzt datengestützte Strategien und partizipative Methoden, um eindringliche Raumerlebnisse zu schaffen. Diese Forschung soll zu neuen Entwürfen für Gesundheitsumgebungen inspirieren und Industriepartner bei der Weiterentwicklung ihrer Produkte unterstützen, um den sich wandelnden Anforderungen des Gesundheitssektors gerecht zu werden.
www.hslu.ch

SOMA

Diplomarbeit Interaction Design: Die weltweit einzigartige Installation ermöglicht die direkte Kommunikation mit im Labor gezüchteten, lebenden Neuronenzellen – sogenannten Gehirn-Organoiden. Durch Berührung einer künstlichen Haut erzeugen Nutzer:innen Impulse im Organoid, dessen Reaktion als Bewegung in derselben Membran zurückkommt.
Indem wir dieses neu entstehende Feld transparenter machen, laden wir zum Nachdenken über eine nachhaltige und organische Zukunft ein, in der biologisches Material als Lösung für die moderne Computertechnik vorgeschlagen wird.
https://design.zhdk.ch

URNENGANG

Diplomarbeit Data Design + Art: Die Mehrheit entscheidet, auch wenn sie eine Minderheit ist. Stimmst du ab – oder wird für dich mitbestimmt?
Volksabstimmungen formen die Schweiz. Jeder Urnengang seit 1848 ist Teil einer stetig wachsenden Datensammlung. Die interaktive Dateninstallation «Urnengang» macht politische Partizipation und Ausgrenzung sichtbar. Die Besuchenden werden per Controller aufgefordert, durch vergangene Debatten zu navigieren, Debatten zwischen JA- und NEIN-Lagern, die bis heute um Mehrheiten ringen.
Wer frühere Vorlagen betrachtet, erkennt: Demokratie verlangt ständige Aufmerksamkeit – und früher war sicher nicht alles besser. Die Installation greift den Akt des Urnengangs auf und übersetzt ihn in eine subtile, interaktive Erfahrung. Eine Steuerung ermöglicht den Betrachtenden eine direkte, individuelle Auseinandersetzung mit



dem Werk. Sämtliche Volksabstimmungen seit der Gründung des Bundesstaats laufen durch und lassen Entwicklungen bei Stimmbeteiligung und Berechtigung eindrucksvoll nachvollziehen. Porträts des Bundesrats bieten Orientierung im Zeitverlauf. Per Tastendruck lässt sich die Animation anhalten, um einzelne Abstimmungen im Detail zu erkunden. Sichtbare Parteiparolen bringen vergangene Debatten zurück ins Bewusstsein. Die gezielte Datenfülle lädt zur eigenständigen Erkundung ein.
www.hslu.ch

STUDIUM

23 DESIGN STUDIEREN
26 STUDIENMÖGLICHKEITEN IN DESIGN
29 BESONDERHEITEN AN EINZELNEN STUDIENORTEN
31 VERWANDTE STUDIENRICHTUNGEN UND ALTERNATIVEN ZUR HOCHSCHULE
32 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 vielfältige Studienprogramme in diesem Bereich an.

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

EIGNUNGSABKLÄRUNG

Ob jemand fähig und motiviert genug für ein Designstudium ist, wird in einem anspruchsvollen Aufnahmeverfahren geklärt. Die Elemente der Eignungsabklärung (Arbeitsmappe, Hausaufgabe, Eignungsgespräch und/oder Aufnahmeprüfung) werden je nach Hochschule und Studienfach unterschiedlich kombiniert.

Für die Zulassung wird in der Regel eine Berufs-, Fach- oder gymnasiale Maturität vorausgesetzt. Wer eine *Fachmaturität* in Gestaltung und Kunst besitzt, kann sich direkt bewerben. Zusätzlich ist ein einjähriges Propädeutikum oder ein Jahr Berufserfahrung in einem verwandten Bereich erforderlich, ausser bei einer *Berufsmaturität* mit Grundausbildung im entsprechenden Fachbereich. Wer über die Passerelle an eine Fachhochschule wechselt, muss ebenfalls die Eignungsabklärung bestehen. Es gibt gewisse schulspezifische Abweichungen.

In Ausnahmefällen ist eine Aufnahme ohne formale Vorbildung möglich («sur dossier»), wenn eine ausserordentliche gestalterische Leistung nachgewiesen werden kann.

PROPRÄDEUTIKUM (VORKURS)

Das Propädeutikum vermittelt eine intensive gestalterische Grundbildung in den Bereichen Zeichnen, Malen, dreidimensionales Gestalten, Fotografie, Film und Multimedia und hilft, die eigenen Stärken und die passende Studienrichtung zu klären. Auch für das Propädeutikum selbst ist eine Eignungsabklärung notwendig, bestehend aus Hausaufgabe, Gespräch und teils einer Arbeitsmappe.

Propädeutika werden von den Fachhochschulen sowie von öffentlichen und privaten Schulen für Gestaltung und Kunst angeboten. Bei privaten Anbietern empfiehlt sich eine Rückfrage bei der Wunsch-Hochschule bezüglich Anerkennung (vgl. Linkliste im Kasten S. 24).

PRAXISORIENTIERTES BACHELORSTUDIUM

Das Bachelorstudium verbindet gestalterische Fertigkeiten mit technischem Know-how, Projekt- und Teamarbeit sowie der Entwicklung einer eigenen gestalterischen Position. Studierende lernen, den Entwurfsprozess eigenständig zu erarbeiten wie auch kritisch zu hinterfragen.

Vermittelt werden die Inhalte in einer Kombination aus Projektarbeit, Werkstattkursen, Seminaren und Theorieblöcken. Exkursionen und Gastreferate von Berufsleuten ergänzen das Programm. Viele Studiengänge sehen zudem ein Pflichtpraktikum oder ein Auslandssemester vor, um Erfahrungen ausserhalb der Hochschule zu sammeln. Das Selbststudium spielt eine wichtige Rolle: Eigenständiges Recherchieren, Experimentieren und Reflektieren gehören zum Studienalltag.

ANFORDERUNGEN DER EINZELNEN STUDIENRICHTUNGEN

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 Vielfältigkeit des Designstudiums.

Nicht alle Studienrichtungen sind gleich verbreitet. Während etwa Visuelle Kommunikation fast an allen Hochschulen studiert werden kann, werden gewisse Vertiefungsrichtungen nur an einem Ort angeboten.

ONLINE-INFORMATIONEN RUND UMS STUDIEREN

Was sind ECTS-Punkte? Wie sind die Studiengänge an den Hochschulen strukturiert? Was muss ich bezüglich Zulassung und Anmeldung beachten? Was kostet ein Studium? Weitere wichtige Informationen rund ums Studieren finden Sie auf www.berufsberatung.ch/studium.

INNENARCHITEKTUR UND SZENOGRAFIE

Innenarchitektur verlangt ein Gespür für Dimensionen, Materialien und die Bedürfnisse von Menschen. Wer hier studiert, sollte handwerklich-zeichnerische Begabung mitbringen und Interesse an technischen Zusammenhängen wie Beleuchtung, Akustik oder Bauplanung haben.
Szenografie richtet sich an Personen, die Räume nicht nur gestalten, sondern bespielen wollen und Freude daran haben, mit Licht, Bild und Ton Geschichten zu erzählen und Erlebnisse zu inszenieren – etwa in Museen, Ausstellungen oder im Film.

DESIGN

Industrial Design verlangt technisch-konstruktives Verständnis und ein ausgeprägtes räumliches Vorstellungsvermögen. Werkstattarbeit – Sägen, Bohren, Schweissen – ist ebenso Teil des Studiums wie Freihandzeichnen, Modellbau und die kritische Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Fragen der Produktion.
Objektdesign bewegt sich zwischen Industriedesign und Kunst. Im Fokus stehen die eigene gestalterische Position, Materialkenntnisse und die Auseinandersetzung mit dem Verhältnis von Mensch und Objekt.
Schmuckdesign verbindet handwerkliche Verarbeitungstechniken mit gestalterischen und gesellschaftlichen Fragestellungen rund um materielle Kultur. Der Studiengang wird nur in Genf angeboten, mit engem Bezug zur Uhren- und Schmuckbranche.
Modedesign verlangt ein Sensorium für Trends, Körper und Proportionen sowie die Bereitschaft zur kritischen Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Themen. Das Studium umfasst ein Pflichtpraktikum und schliesst mit der Graduate Show ab.
Textildesign erfordert Faszination für textile Materialien, Strukturen und Fertigungstechniken. Neben praktischen Modulen – Weben, Stricken, Drucken – gehören Theorie, Trendforschung und die Auseinandersetzung mit Nachhaltigkeitsfragen zum Studium.
Game Design befähigt zur eigenständigen Entwicklung von Spielen und Spielprototypen. Vorausgesetzt werden Interessen in konzeptionellen, gestalterischen oder technologischen Bereichen – etwa Zeichnung, 3D-Modelling oder Programmierung. Das generalistisch angelegte Studium umfasst Storytelling, Usability Design, Programming und Character Design.
Interaction Design richtet sich an kreative Menschen mit gestalterischen oder technologischen Interessen. Das Studium verbindet konzeptionelles Denken mit Programmier- und Elektronikkenntnissen sowie Methoden zur Vermittlung von Ideen über Prototypen, Animationen und 3D-Modelle.
Transformation Design richtet sich an alle, die gesellschaftlichen Wandel aktiv mitgestalten wollen. Gefragt sind Eigeninitiative, interdisziplinäre Offenheit und Interesse an systemischem Denken.
Trends & Identity verbindet gestalterische Praxis mit Trend- und Zukunftsforschung, Soziologie und Kulturwissenschaften. Studierende entwickeln und inszenieren Produkte, Events und Szenarien. Der breite Ansatz bedingt ein hohes Mass an Eigenverantwortung.
Prozessgestaltung ist ein experimentelles, transdisziplinäres Studium mit starker Selbstorganisation. Im Zentrum stehen gesellschaftliche Fragestellungen und die Entwicklung eigener Projekte. Zentral sind Initiative, Eigenständigkeit und Kommunikationsfähigkeit.
Design Management, International richtet sich an Personen, die Design und Business verbinden wollen. Der Studiengang wird auf Englisch unterrichtet; C1-Kenntnisse sind zwingend. Eine gestalterische Eignungsprüfung entfällt; stattdessen werden ein einseitiger Motivationsessay sowie der Nachweis eines Jahres Berufserfahrung verlangt.
Spatial Design richtet sich an Menschen mit Gespür für Raum und Erlebnis. Gefragt sind handwerklich-zeichnerische Begabung und Interesse an der Schnittstelle von physischen, digitalen und medialen Gestaltungsmitteln. Digitale Vorkenntnisse sind von Vorteil, aber keine Voraussetzung.
Digital Ideation verbindet Informatik und Design in zwei Fokusbereichen: gestalterisch (Visual Design, Storytelling) oder technisch (Programmierung, Web & Mobile). Nach dem Grundstudium vertiefen transdisziplinäre Module die gewählten Schwerpunkte.

VISUELLE KOMMUNIKATION

Graphic Design verbindet handwerkliche Grundlagen – Typografie, Zeichnen, Fotografie – mit digitalen Technologien. Das Studium vermittelt gestalterische Haltung und ein breites Methodenrepertoire von Layout und Webdesign bis Editorial und Informationsdesign.
Illustration Nonfiction bzw. *Knowledge Visualization* verbindet gestalterisches Können mit didaktischer Vermittlung wissenschaftlicher Inhalte. Gefragt sind Konzentrationsvermögen, Freude an Naturwissenschaften und handwerkliche Zeichenfähigkeit.
Illustration Fiction richtet sich an Studierende, die eigene Bildwelten und

PROPÄDEUTIKA UND VORKURSE

Einige Adressen, wo Vorkurse angeboten werden.
www.sfgbasel.ch
www.skdz.ch
https://kunstschulechur.ch
https://propaedeutikum.zhdk.ch
www.sfgb-b.ch

DESIGN AND TECHNOLOGY LAB ZURICH

Das Design and Technology Lab ist eine hochschulübergreifende Ausbildungsplattform für interdisziplinäre Innovationsprojekte. Industrial Designerinnen und Designer der ZHdK und Maschinenbau-Ingenieurinnen und -Ingenieure der ETH Zürich bearbeiten gemeinsam während drei Monaten eine Aufgabenstellung aus Industrie oder Forschung und entwickeln ein Produktkonzept sowie einen Prototypen.
www.designtechlab.ch



Game Design befähigt zur eigenständigen Entwicklung von Spielen und Spielprototypen. Vorausgesetzt werden Interessen in konzeptionellen, gestalterischen oder technologischen Bereichen.

Geschichten entwickeln wollen. Das Studium umfasst Zeichnen, Textinterpretation, digitale Bildbearbeitung und gegen Ende Einblicke in die Selbstständigkeit.

Cast/Audiovisual Media fokussiert auf multimediales Storytelling für Online- und Mobileplattformen. Erwartet werden erste eigene Erfahrungen mit Video, Audio oder journalistischen Formaten sowie ein Interesse an der Schnittstelle von Bewegtbild und Social Media.

Data Design & Art richtet sich an Personen mit Flair für Zahlen, Gestaltung und Technologie. Das Studium vermittelt den Umgang mit Daten – von der Analyse bis zur visuellen Aufbereitung. Programmierkenntnisse sind keine Voraussetzung.

Digitale Räume verbindet Gestaltung, Analyse und Technologie im Bereich digitaler Medien – von Animation und Creative Coding bis zu Augmented Reality. Vorausgesetzt werden gestalterische Begabung, analytisches Denken und technisches Grundverständnis.

Camera Arts geht über klassische Fotografie hinaus und versteht Bildproduktion als hybrides Feld aus visuellen Medien, Fotografie und Transmedia Storytelling. Grundkenntnisse in Fotografie und visuellem Kommunikationsdesign werden erwartet.

*Photography v*ersteht Fotografie im klassischen Sinne und deckt die ganze Bandbreite von künstlerischen Arbeiten über Dokumentarfotografie bis zu Mode ab. Crossover-Kurse in Grafikdesign, Film und Interaktionsdesign ergänzen das Angebot.

OPTIONALES MASTERSTUDIUM

Im Bereich Design ist der Bachelor der berufsbefähigende Regelabschluss. Nur ein geringer Prozentsatz der Absolventinnen und Absolventen steigen in ein Masterstudium ein. Als Gründe dafür 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 auf Interdisziplinarität ausgerichtet. Entsprechend unterscheiden sich die Zulassungsbedingungen: Je nach Masterstudium wird ein abgeschlossenes Bachelorstudium im entsprechenden Studienfach oder zumindest im erweiterten Bereich des Designs vorausgesetzt. Das Masterstudium richtet sich an überdurchschnittlich qualifizierte Bachelorabsolventinnen und -absolventen.

Quellen
Websites der anbietenden Hochschulen
www.berufsberatung.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 Bachelorstudiengänge aufgeführt, anschliessend die Masterstudiengänge. Ebenfalls wird auf die Besonderheiten der einzelnen Studienorte und die Alternativen zur Hochschule eingegangen.

Zu Beginn des Studiums sind die Inhalte recht ähnlich. Forschungsschwerpunkte, mögliche Spezialisierungen und Masterstudiengänge unterscheiden sich hingegen. Es lohnt sich deshalb, die einzelnen Hochschulen und ihre Studiengänge genauer anzuschauen. Ebenso ist es empfehlenswert, den Übergang vom Bachelor- ins Masterstudium frühzeitig zu planen – allenfalls ist es sinnvoll, für die gewünschte Masterstudienrichtung die Hochschule zu wechseln. Je nach Hochschule ist es möglich, nach einem Bachelorabschluss auch einen eher fachfremden Master zu wählen. Aktuelle und weiterführende Informationen finden Sie auf www.berufsberatung.ch sowie auf den Websites Fachhochschulen.

Weitere Informationen

www.berufsberatung.ch/innenarchitektur

www.berufsberatung.ch/produktdesign

www.berufsberatung.ch/visuelle-kommunikation

BACHELORSTUDIEN AN FACHHOCHSCHULEN

BA = Bachelor of Arts; **BSc** = Bachelor of Science

Studiengang	Studienort	Modalität	Vertiefungsrichtungen
INNENARCHITEKTUR/SZENOGRAFIE			
Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW/Hochschule für Gestaltung und Kunst HGK: www.fhnw.ch/hgk			
Innenarchitektur und Szenografie BA	Basel	Vollzeit, teilweise Englisch	
Fachhochschule Südschweiz SUPSI/ Dipartimento ambiente costruzioni e design DACD: www.supsi.ch/dacd			
Architettura d'interni BA	Mendrisio (TI)	Vollzeit, Teilzeit	
Fachhochschule Westschweiz HES-SO/Art & Design: www.hesge.ch/head			
Interior Design/Architecture d'intérieur BA	Genf	Vollzeit	
Hochschule Luzern HSLU/Technik & Architektur: www.hslu.ch/technik-architektur			
Innenarchitektur BA	Luzern	Vollzeit, Teilzeit, berufsbegleitend	

Studiengang	Studienort	Modalität	Vertiefungsrichtungen
PRODUKT- UND INDUSTRIEDESIGN			
Berner Fachhochschule BFH/Hochschule der Künste Bern HKB: www.hkb.bfh.ch			
Transformation Design BA	Bern	Vollzeit, Teilzeit, teilweise Englisch	
Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW/Hochschule für Gestaltung und Kunst HGK: www.fhnw.ch/hgk			
Design BA	Basel	Vollzeit, teilweise Englisch	– Industrial Design – Mode-Design
Prozessgestaltung BA	Basel	Vollzeit	
Fachhochschule Westschweiz HES-SO/Ecole cantonale d'art de Lausanne ECAL: https://ecal.ch			
Product and Industrial Design/Design Industriel et de Produits BA	Lausanne (VD)	Vollzeit, Französisch	
Fachhochschule Westschweiz HES-SO/Haute École Arc: www.he-arc.ch **Fachhochschule Westschweiz HES-SO/Haute école d'art et de design Genève HEAD:** www.hesge.ch/head			
Industrial Design Engineering BSc	Neuenburg	Vollzeit, Französisch	– Concept and Design Engineering – Mechanical Design Engineering
Product and Industrial Design/Design Industriel et de Produits BA	Genf	Vollzeit, Französisch	– Design Bijou et Accessoires – Design Mode
Hochschule Luzern HSLU/Design, Film & Kunst: www.hslu.ch/design-film-kunst			
Produkt- und Industriedesign BA	Luzern-Emmenbrücke	Vollzeit	– Creative Transformation – Design Management, International (Englisch) – Objektdesign – Spatial Design – Textildesign
Zürcher Hochschule der Künste ZHdK: www.zhdk.ch			
Design BA	Zürich	Vollzeit	– Cast / Audiovisual Media – Game Design – Industrial Design – Interaction Design – Knowledge Visualization – Trends & Identity
VISUELLE KOMMUNIKATION			
Berner Fachhochschule BFH/Hochschule der Künster Bern HKB: www.hkb.bfh.ch			
Visuelle Kommunikation BA	Bern	Vollzeit, teilweise Englisch	
Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW/Hochschule für Gestaltung und Kunst HGK: www.fhnw.ch/hgk			
Visuelle Kommunikation und digitale Räume BA	Basel	Vollzeit, teilweise Englisch	– Digitale Räume – Visuelle Kommunikation
Fachhochschule Südschweiz SUPSI/Dipartimento ambiente costruzioni e design DACD: www.supsi.ch/dacd			
Comunicazione visiva BA	Mendrisio	Vollzeit, Italienisch	
Fachhochschule Westschweiz HES-SO/École cantonale d'art de Lausanne ECAL: https://ecal.ch **Fachhochschule Westschweiz HES-SO/Haute école d'art et de design Genève HEAD:** www.hesge.ch/head			
Visual Communication/ Communication visuelle BA	Renens/Lausanne (VD)	Vollzeit, Französisch	– Design Graphique – Media & Interaction Design – Photographie
Visual Communication/ Communication visuelle BA	Genf	Vollzeit, Französisch	– Communication visuelle – Illustration
Hochschule Luzern HSLU/Design, Film & Kunst: https://www.hslu.ch/design-film-kunst			
Visuelle Kommunikation BA	Luzern-Emmenbrücke	Vollzeit	– Camera Arts – Data Design & Art – Digital Ideation (Fokus Design) – Graphic Design – Illustration Fiction/Nonfiction
Zürcher Hochschule der Künste ZHdK: www.zhdk.ch			
Visuelle Kommunikation BA	Zürich	Vollzeit	– Cast/Audiovisual Media – Knowledge Visualization – Visual Communication

MASTERSTUDIEN AN FACHHOCHSCHULEN

Wer ein Design-Fach 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 einige Beispiele für Masterstudiengänge zu finden, die sich nach einem Designstudium anbieten.
Über Details zu diesen Masterstudiengängen gibt die betreffende Hochschule gerne Auskunft.

MA = Master of Arts

Studiengang	Studienort	Modalität	Vertiefungsrichtungen
Berner Fachhochschule BFH/Hochschule der Künste Bern HKB: www.hkb.bfh.ch			
Design MA	Bern	Vollzeit/Teilzeit, teilweise Englisch	– Design Entrepreneurship – Design Research
Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW/Hochschule für Gestaltung und Kunst HGK: www.fhnw.ch/hgk			
Digital Communication Environments MA	Basel	Vollzeit, Englisch	
Masterstudio Design MA	Basel	Vollzeit, Englisch	– Masterstudio Industrial Design – Masterstudio Fashion Design – Masterstudio Scenography
Transversal Design MA	Basel	Vollzeit, Englisch	
Fachhochschule Südschweiz SUPSI/Dipartimento ambiente costruzioni e design: www.supsi.ch/dacd			
Interaction Design MA	Mendrisio (TI)	Vollzeit/Teilzeit, Englisch	
Fachhochschule Westschweiz HES-SO/École cantonale d'art de Lausanne ECAL: https://ecal.ch **Fachhochschule Westschweiz HES-SO/Haute école d'art et de design Genève HEAD:** www.hesge.ch/head			
Design MA	Renens/Lausanne (VD)	Vollzeit, Englisch	– Design de Produit – Digital Experience Design – DXD – Photographie – Type Design
Interior Design/Architecture d'intérieur MA	Genf	Vollzeit, Französisch/Englisch	
Design MA	Genf	Vollzeit, Französisch/Englisch	– Design Installation – Design Mode et accessoires – Media Design – Visual Knowledge
Hochschule Luzern HSLU/Design & Kunst: www.hslu.ch/design-film-kunst			
Design MA	Luzern-Emmenbrücke	Vollzeit, Teilzeit	– Design – Digital Ideation – Eco-Social Design – Service Design
Zürcher Hochschule der Künste ZHdK: www.zhdk.ch			
Design MA	Zürich	Vollzeit	– Game Design – Industrial Design – Interaction Design – Knowledge Visualization – Trends & Identity – Visual Communication

BESONDERHEITEN AN EINZELNEN STUDIENORTEN



Zum interdisziplinären Masterstudio Design in Basel gehört auch das Studio «Fashion Design».

Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW

Das Institut Digitale Kommunikations-Umgebungen bietet in Zusammenarbeit mit der University of Illinois, Chicago (USA), *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 HGK.
www.mdesbasel.ch

Die HGK Basel bietet auf Masterstufe zudem das interdisziplinäre *Masterstudio Design* an, eingegliedert in das Institute Contemporary Design Practices ICDP. Es vereint drei Studios unter einem Dach: *Industrial Design, Scenography* und *Fashion Design*. Jedes Studio hat einen eigenen disziplinären Schwerpunkt, die drei sind jedoch bewusst durchlässig gestaltet, sodass fachübergreifende Zusammenarbeit stattfindet. Basis der angewandten Forschungs- und Projektarbeit ist der Designbegriff «Advanced Design». Aktuelle Fragestellungen zu globalen Krisen, Klimaveränderung und sozialer Ungleichheit werden diskutiert und weiterentwickelt; Nachhaltigkeit, Inklusion, Technologie und Materialität sind die zentralen Felder. Das Programm richtet sich an Absolventinnen und Absolventen eines Bachelorabschlusses in Design oder verwandten Bereichen; der Unterricht findet auf Englisch statt.
www.masterstudiodesign.ch

Hochschule der Künste Bern HKB

Das Doktoratsprogramm *Studies in the Arts SINTA* ist eine Kooperation der Philosophisch-historischen Fakultät der Universität Bern und der Hochschule der Künste Bern HKB. Es richtet sich sowohl an forschende Künstlerinnen und Künstler als auch an Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler mit Interesse an künstlerischer Praxis. Theorie und Praxis greifen eng ineinander; die Doktorierenden profitieren von einer Doppelbetreuung durch beide Hochschulen. Master-Absolventinnen und -Absolventen von Schweizer Kunsthochschulen können über einen Spezialmaster der Universität Bern den universitären Masterabschluss erwerben und sich so für das Doktorat qualifizieren.
www.sinta.unibe.ch

Der Master *Design* an der HKB ist projektbasiert und bietet zwei Vertiefungen: «Entrepreneurship» (Entwicklung eines eigenen Projekts oder Geschäftsmodells) und «Research» (forschungsorientiertes Projekt mit Anschluss ans Doktorat). Voll- und Teilzeitstudium sind möglich. Zusammen mit dem Bachelor *Transformation Design* und dem Doktoratsprogramm SINTA ermöglicht die HKB eine der wenigen durchgehenden Designausbildungen vom Bachelor bis zum Doktorat in der Schweiz.
www.hkb.bfh.ch

Hochschule Luzern,
Technik & Architektur HSLU

Innenarchitektur kann an der Hochschule Luzern auch Teilzeit in acht bis 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.
Das Departement Technik & Architektur der HSLU vereint Innenarchitektur, Architektur, Bauingenieurwesen und weitere Baustudiengänge, was interdisziplinäre Zusammenarbeit bereits während des Studiums ermöglicht und fördert.
www.hslu.ch/technik-architektur

Zürcher Hochschule der Künste ZHdK

Die ZHdK bietet 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.
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.
www.zhdk.ch/vorbildung

Wer nach dem Bachelorabschluss der ZHdK ein Studium zum Sekundarlehrer 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 sechs Semester.
https://phzh.ch/studium



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

Das Design and Technology Lab ist eine gemeinsame Ausbildungs- und Forschungsplattform der ZHdK und der ETH Zürich. In dreimonatigen Tandemprojekten entwickeln je eine Designstudentin oder ein Designstudent der ZHdK und eine Ingenieurin oder ein Ingenieur der ETH gemeinsam Produktkonzepte und Prototypen für Industrie- und Forschungspartner. Ziel ist es, die Stärken beider Disziplinen zu verbinden. Studierende erhalten dabei ein gezieltes Coaching von beiden Institutionen.
www.designtechlab.ch

École cantonale d'art de Lausanne ECAL

Die ECAL betreibt gemeinsam mit der ETH Lausanne (EPFL) das *EPFL+ECAL Lab* – ein Designforschungszentrum, das im ECAL-Gebäude angesiedelt ist und an der Schnittstelle von Design, Ingenieurwissenschaften und Psychologie neue Technologien in nutzerzentrierte Anwendungen übersetzt. In diesem Rahmen bieten ECAL und EPFL auch das hochselektive Masterstudium Design Research for Digital Innovation an.
www.epfl-ecal-lab.ch

Darüber hinaus ist der Master *Type Design* der ECAL schweizweit einzigartig; er vertieft eine der prägenden Disziplinen der Schweizer Grafikdesign-Tradition.
www.ecal.ch

VERWANDTE STUDIENRICHTUNGEN

In den nebenstehenden «Perspektiven»-Heften sind weitere Studiengänge enthalten, die sich mit ähnlichen Themen befassen wie die in dieser Ausgabe vorgestellten Design-Studiengänge.

Informationen zur Heftreihe «Perspektiven» sowie Aktuelles zu einzelnen Studienrichtungen finden Sie unter www.sdbb.ch/perspektiven sowie auf www.berufsberatung.ch/studiengebiete.

«PERSPEKTIVEN»-HEFTE
Architektur, Landschaftsarchitektur
Kunst, Kunstgeschichte
Theater, Film, Tanz

ALTERNATIVEN ZUR HOCHSCHULE

Vielleicht sind Sie nicht sicher, ob Sie überhaupt studieren wollen. 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 und 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 Berufsinformationsfaltblätter und die Heftreihe «Chancen. Weiterbildung und Laufbahn» des SDBB Verlags. Die Medien sind in den Berufsinformationszentren BIZ oder (auch als PDF) verfügbar beim SDBB: 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.sdbb.ch/adressen).
Im Folgenden einige Beispiele von alternativen Ausbildungen zu einem Hochschulstudium:



In kreative Tätigkeiten bieten auch berufliche Grundbildungen wie Polydesigner/in 3D EFZ oder Raumausstatter/in EFZ einen praxisorientierten Einstieg.

AUSBILDUNGEN
Architekturmodellbauer/in EFZ
Bekleidungsgestalter/in BP/HFP
Bekleidungsgestalter/in EFZ
Einrichtungsplaner/in BP
Farbdesigner/in BP
Fashiondesigner/in HFP
Fotograf/in EFZ
Gestalter/in HF
Gestalter/in Kommunikationsdesign HF
Gestalter/in Werbetechnik EFZ
Grafik-Designer/in HFP
Grafiker/in EFZ
Innendekorateur/in BP/HFP
Interactive Media Designer/in EFZ
Kommunikationsdesigner/in HF
Medientechnologe/-technologin EFZ
Polydesigner/in 3D EFZ
Raumausstatter/in EFZ
Techniker/in Bauplanung, Innenarchitektur HF
Techniker/in HF Textil
Textilwirtschafter/in HF
Typograf für visuelle Kommunikation BP
Wohntextilgestalter BP
Zeichner/in EFZ, Fachrichtung Innenarchitektur

PORTRÄTS VON STUDIERENDEN

In den folgenden Interviews berichten Studierende verschiedener Hochschulen, wie sie ihre Ausbildung erleben.

NICO SCHLÄPFER
Szenografie,
Masterstudium,
Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW

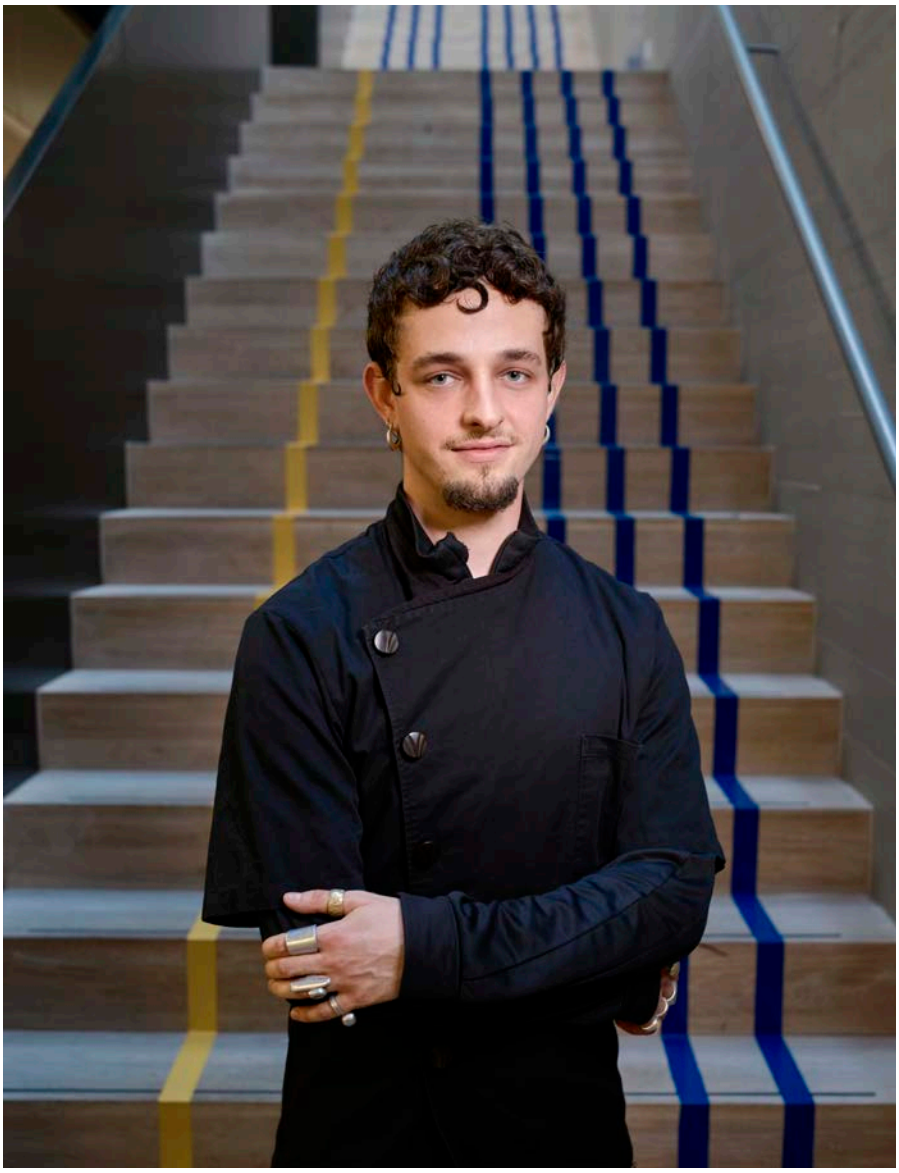
CHIARA TREMML
Digital Ideation mit Fokus Design,
Bachelorstudium,
Hochschule Luzern HSLU

NANDA GYSI
Visuelle Kommunikation,
Bachelorstudium,
Berner Fachhochschule BFH

SEBASTIAN BURCKHARDT
Game Design,
Masterstudium,
Zürcher Hochschule der Künste ZHdK

SOPHIA ZURNIWEN
Innenarchitektur,
Bachelorstudium,
Hochschule Luzern HSLU

YANNIS HOTZ
Industrial Design,
Bachelorstudium,
Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW



Nico Schläpfer, Szenografie, Masterstudium, 4. Semester, Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW

VON KLANGLINIEN, AUDIO-INSELN UND FLÜSTERBOXEN

Nico Schläpfer (24) sieht die Szenografie als Feld, in dem sich künstlerische Praxis und konkrete Umsetzung verbinden. Die Schnittstelle zu Architektur, Innenarchitektur und Kunst begleitet ihn dabei, so ist es auch insbesondere die Auseinandersetzung mit dem Raum, die ihn interessiert.

Woran arbeiten Sie zurzeit?
Aktuell beschäftige ich mich im Rahmen meiner Thesis mit Feldforschung in ökologischen Kontexten und untersuche natürliche Prozesse wie Wachstum, Zirkulation und Veränderung. Mich interessiert, wie sich solche oft unsichtbaren Dynamiken in räumliche Situationen übersetzen lassen. Meine Arbeit bewegt sich generell an der Schnittstelle zwischen Szenografie und Kunst. Ich entwickle Situationen, in

denen der Raum selbst zum Thema wird. Architektur wird spürbar und Atmosphären verdichten sich. Ich bewege mich zwischen Recherche, Beobachtung und konkreter materieller Umsetzung. Raum verstehe ich dabei nicht als neutralen Hintergrund, sondern als handelnde Instanz. Ein wichtiger Teil ist die Frage, wie sich solche Ansätze mit einfachen Mitteln unter realen Bedingungen umsetzen lassen. In meinen Projekten entwickle ich daraus räumliche Systeme und Installationen, die Orientierung geben und gleichzeitig Bewegung und Wahrnehmung strukturieren.

Wie war Ihr Studium aufgebaut?
Im ersten Jahr des Masters war das Studium noch stärker strukturiert, mit vielen interdisziplinären Seminaren und Gruppenprojekten. Nun arbeite ich deutlich freier und vertiefe mich in eigenen Fragestellungen. Ein grosser Teil der Arbeit findet selbstorganisiert statt, von der Recherche bis zur konkreten Umsetzung. Begleitet werde ich von einzelnen Dozierenden.
Das Studium ist sowohl theoretisch als auch praktisch. Es gibt Vorlesungen zu Geschichte und Theorie sowie praktische Seminare, in denen Projekte zu verschiedenen Gegebenheiten entworfen und teilweise realisiert werden. Zudem ist es sehr interdisziplinär, wodurch ich mit verschiedenen Designrichtungen in Kontakt komme. Wir sind eine kleine Gruppe von fünf Personen in der Fachrichtung Szenografie, was grundsätzlich einen persönlichen Austausch ermöglicht. Gleichzeitig arbeitet aber jede Person stark an eigenen Projekten, wodurch das Studium sehr selbstständig wird. Der Austausch mit Dozierenden findet im Dialog statt. Zudem gibt es keine Prüfungen, der Fokus liegt auf Projekten und deren Präsentation.
Neben dem Studium arbeite ich als freischaffender Künstler und seit fünf Jahren in einem Generalplanungsbüro für Architektur. Diese beiden Tätigkeiten und das Studium beeinflussen sich gegenseitig stark. In meiner Freizeit bewege ich mich gerne in der Natur und stehe im Austausch mit Freunden und Familie. Ausserdem gehe ich regelmässig zu Ausstellungen, ins Theater oder an Performances.

Was war das Thema einer früheren Arbeit?
Für mein letztes Projekt konnte ich dank einer Kollaboration eine Ausstellung zum Thema 50 Jahre elektronisches Studio Basel zusammen mit der Grafikerin Mila Steiner planen und realisieren. Die Ausstellung «Klanglinien» basiert auf einem abstrahierten Schaltplan eines analogen Synthesizers. Ein Netzwerk aus blauen und gelben Linien wurde direkt in die bestehende Architektur der Bibliothek eingeschrieben und funktioniert als Leitsystem und räumliche Struktur zugleich. Die Besuchenden bewegen sich entlang dieser Linien und werden so Teil der Arbeit. Die blauen Linien führen tiefer in die materielle und historische Ebene des Studios: Archivmaterial, Klangbeispiele an Audioinseln und Stimmen aus dem Studio an Flüsterboxen machen die Praxis des elektronischen Studios erfahrbar. Hingegen eröffnen die gelben Linien eine Art Zeitreise und verbinden historische Entwicklung mit übergeordneten Fragen elektronischer Musik.

Was gefällt Ihnen besonders am Studium, was nicht?
Ich bin über die Architektur und Innenarchitektur auf die Szenografie gekommen. Mich hat schon länger interessiert, wie Räume wirken und unser Denken und Handeln prägen. Die Szenografie ist für mich ein Feld, in dem ich diese Fragen mit künstlerischer Praxis und konkreter Umsetzung verbinden kann.
Besonders schätze ich die Offenheit des Studiums und die Möglichkeit, eigene Fragestellungen zu entwickeln und praktisch umzusetzen. Mir war es wichtig, nicht im Entwurf zu bleiben, sondern Projekte zu realisieren – im und mit dem Raum zu arbeiten. Projekte wie die Ausstellung «Klanglinien» haben mir gezeigt, wie wichtig es ist, konzeptionelle Ideen so zu übersetzen, dass sie unter konkreten Bedingungen funktionieren. Diese Freiheit ist zugleich eine Herausforderung, da sie viel Eigeninitiative verlangt. Teilweise fehlt mir eine noch stärkere Vernetzung oder ein Austausch mit anderen Projekten im Studium.
Besonders intensiv ist das Studium in der Umsetzungsphase. Auch sind der Arbeitsaufwand und die organisatorischen Anforderungen in diesen Momenten sehr hoch. Es geht darum, viele Entscheidungen parallel zu treffen. Gerade diese Verdichtung macht den Prozess aber auch besonders spannend und lehrreich.

Haben Sie berufliche Pläne?
Ich möchte weiterhin an der Schnittstelle zwischen Szenografie und Kunst arbeiten. Konkret plane ich eine weitere Ausstellung im Zusammenhang mit meiner Thesis. Gleichzeitig möchte ich mehr Erfahrung im szenografischen Kontext sammeln und in der Architektur tätig sein. Mich interessiert weniger eine klar definierte Berufsrolle als die Möglichkeit, projektbasiert zu arbeiten und in unterschiedlichen Richtungen meine Erfahrungen zu machen. Mir ist wichtig, Projekte nicht nur zu denken, sondern auch umzusetzen und sowohl als Szenograf als auch als Künstler stärker Fuss zu fassen. Dabei entwickle ich Strategien, wie sich komplexe Ideen in reduzierte, realisierbare Formen übersetzen lassen. Die Hochschule unterstützt diesen Prozess vor allem durch Betreuung und kritischen Austausch, lässt aber gleichzeitig viel Eigenverantwortung.

Was raten Sie Studierenden?
Ich bin überzeugt von meiner Studienwahl, gerade weil alles so offen ist und keine klaren Antworten vorgegeben werden. Meine Erwartungen wurden nicht einfach erfüllt, sondern eher verschoben und erweitert. Jüngeren Studierenden würde ich raten, Unsicherheiten nicht zu vermeiden, denn sie sind ein zentraler Teil des Prozesses. Mir hat es geholfen, mir Zeit zu nehmen und zu verstehen, warum man etwas macht. Ausserdem: offen bleiben für Kollaborationen und unterschiedliche Perspektiven.

Interview
Eva Gentner



Chiara Tremml, Digital Ideation mit Fokus Design, Bachelorstudium, 6. Semester, Hochschule Luzern HSLU

«DIE SCHNITTSTELLE ZWISCHEN MENSCH UND MASCHINE INTERESSIERT MICH»

Chiara Tremml (23) kam eher zufällig zu Digital Ideation, schätzt das Studium und dessen individuelle Gestaltbarkeit aber sehr. Zurzeit arbeitet sie an ihrer Bachelorarbeit zu KI und kreativem Arbeiten, ist aber auch bereits auf der Suche nach einem Berufseinstieg.

Womit beschäftigen Sie sich zurzeit?
Ich arbeite aktuell an meiner schriftlichen und praktischen Bachelorarbeit. Mein Schwerpunkt liegt bei User Experience UX, wobei mich besonders die Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine/Technik/Interface interessiert. In der schriftlichen Arbeit setze ich mich ausserdem mit KI und dem kreativen Arbeitsprozess auseinander. Ein Schwerpunkt vom letzten Semester war ein Modul, in dem wir einen qualitativen Datensatz visuell darstellen sollten, ohne dabei die emotionale Ebene ausser Acht zu lassen. Das fand ich äusserst interessant.

Wie sieht Ihr Studienalltag aus?
Generell gibt es zwei Fokusse: Design im Bachelor of Arts und Informatik im Bachelor of Science, je nach Interessen und angestrebtem Abschluss. Im Fokus Design haben wir grundsätzlich fünf oder sechs Module parallel, manchmal auch als Blockmodul über sechs Wochen. Vorlesungen gibt es wenige; es gibt zu Beginn einen Input zum Modul, dann arbeitet man in Gruppen oder alleine am Projekt. Hier ist proaktives Handeln wichtig. Die meisten Module werden mit einem Projekt abgeschlossen.
Eines der wenigen theoretischen Module – eines meiner liebsten – war «Human Factors». Darin ging es, psychologisch und biologisch, um den Menschen. Das Studium ist sehr praxisorientiert. Das Meiste lernt man «by doing».
Einzigartig ist das sogenannte Mentorat. Man kann praktisch alles machen, was man möchte und mit dem Studium in Verbindung steht, etwa ein 3D-Programm lernen und sich im 3D-Druck austoben, animieren, Musik machen oder sein Portfolio gestalten. Ich finde das toll und habe es beinahe jedes Semester genutzt. Ausserdem kann man Angebote anderer Fachbereiche nutzen sowie Sprachkurse belegen. Für ein Austauschsemester war ich in Kopenhagen. Das würde ich allen empfehlen – es war eine unvergessliche Zeit.

Was gefällt Ihnen besonders am Studium? Was weniger?
Mir gefallen die Flexibilität und die Möglichkeit, sich dort zu fokussieren, wo man Interesse hat. Es gibt die Schwerpunktrichtungen Game, Web & Mobile und User Experience. Damit geht viel Selbstverantwortung einher. Allerdings hätte ich mir mehr Theorie-Inputs gewünscht, zum Beispiel Designgrundlagen sowie eine kritische Auseinandersetzung mit KI, was noch nicht im Curriculum verankert ist. Dies insbesondere, weil viele aus unterschiedlichen Bereichen kommen.

Auch gefällt mir die Atmosphäre sehr – es ist wie eine «Familie»; wir sind pro Fokus nur zirka 15 Personen, also 30 pro Studienjahr, was ich sehr schätze. Die Gruppenarbeiten lehren den Umgang mit verschiedenen Persönlichkeiten, was im Arbeitsleben von Vorteil ist.
Was ich mir wünschen würde, ist mehr Unterstützung bei der Praktikumssuche. Vielen Kommilitoninnen und Kommilitonen fiel es sehr schwer, etwas für nur drei bis vier Monate zu finden.

Was ist besonders fordernd?
Im ersten Jahr finden bis zu sieben Module parallel statt. Dies zu koordinieren braucht Übung, es fällt mit der Zeit aber leichter. Studiengangsleitung und Studicoach können beide immer um Unterstützung gebeten werden. Es gibt einen jahrgangsübergreifenden Chat mit über 100 Personen; alles sehr informell, fast wie in einer Familie.
Fordernd finde ich vor allem, den eigenen Ansprüchen gerecht zu werden. Man möchte ein gutes Portfolio und tendiert daher zum Perfektionismus. Zu Beginn war es schwierig, die Balance zwischen Aufwand und Ertrag zu halten. Zudem braucht es viel Eigenmotivation, da man das Studium selbst gestaltet und vieles ausprobieren kann.

Wie ist die Studien-Atmosphäre und bleibt noch Freizeit?
Die Atmosphäre ist sehr gut: Sehr familiär, per Du mit den Dozierenden, man begegnet sich auf Augenhöhe. Die Beziehung zu den anderen Studierenden ist spannend, da alle einen etwas anderen Hintergrund haben. Allerdings ist es teilweise schwieriger, eine persönliche Verbindung ausserhalb des Studiums aufzubauen, da viele von weiter her anreisen. Mit den zwei Standorten Rotkreuz Suurstoffi und HSLU DFK Viscosistadt gibt es Abwechslung, aber die Planung ist aufwändiger. Ein Campus-Feeling wie an der Universität Zürich fehlt und man muss sich selbst organisieren. In Rotkreuz haben wir immerhin ein gesamtes Stockwerk mit Küche, Meetingräumen und Arbeitsplätzen.
Je nachdem, wie man sich das Studium einrichtet, hat einiges Platz. Ich habe dreimal die Woche Fussballtraining plus Match. Dazu kommen flexible Studijobs und natürlich Vergnügen. Im ersten Jahr hat man weniger Freiheiten, im zweiten und dritten Jahr wird es flexibler.

Wie sind Sie auf Digital Ideation gekommen?
Recht zufällig – ich wollte ursprünglich Grafik Design an der HSLU oder Visuelle Kommunikation an der ZHdK studieren. An einem Infotag entdeckte ich Digital Ideation und war neugierig. Ich wurde für verschiedene Studiengänge angenommen, entschied mich aber für DI. Ich sah dort mehr Möglichkeiten, meine gestalterische Persönlichkeit zu entwickeln und das Zukunftspotenzial von UX ist grösser. Da ich das Propädeutikum an der ZHdK gemacht hatte (was ich sehr empfehle), kannte ich das dortige Umfeld bereits; DI entsprach aber mehr meinem Vibe. Die Mittelschule hat mich dabei nicht direkt auf das Studium vorbereitet. Ich besuchte das musische Gymnasium in Wiedikon mit Schwerpunkt Bildnerisches Gestalten, was mein Interesse geweckt hat. Erst ein einjähriges Praktikum als E-Learning Producer bei einer IT-Firma hat die Richtung geschärft und mich zum Vorkurs an der ZHdK geführt.

Haben Sie Pläne für Ihren Berufsweg?
Ich suche eine Berufseinstiegsstelle oder ein Praktikum im Bereich User Experience/Product Design. Anschliessend kann ich mir gut vorstellen, einen Master zu machen, da ich sehr gerne studiere und mir neue Skills und neues Wissen aneignen möchte. In dieser sich rasch verändernden Berufslandschaft habe ich keine konkrete Bezeichnung für meinen späteren Beruf – ich bin gespannt, wohin mich die Reise treibt, und bleibe flexibel und anpassungsfähig. Die Unterstützung der Hochschule beim Berufseinstieg ist mittelmässig; wir konnten verschiedene Firmen besuchen, dabei ist aber viel Eigenverantwortung, Networking und Eigeninitiative gefragt.

Wie sieht Ihre Bilanz aus, was raten Sie jüngeren Studierenden?
Rückblickend habe ich enorm viel gelernt und hätte mir am Anfang nie vorstellen können, was alles möglich ist. Meine Erwartungen wurden erfüllt, auch wenn ich mir anfangs mehr Guidance und Theoriemodule gewünscht hätte. Das Schöne ist aber auch, dass das Curriculum jedes Jahr angepasst wird.
Mein Rat an jüngere Studierende: Probiert so viel wie möglich aus, legt euch aber auch früh genug auf eine der drei Fokusrichtungen fest. Nutzt das breite interdisziplinäre ISA-Angebot und die gratis Sprachkurse! Einmal Siebdrucken, Aktzeichnen, Wirtschaftsmodul – und so weiter und so fort. Ausserdem sich selbst nicht zu sehr unter Druck setzen: S'chunnt scho guet!

«Eines der wenigen theoretischen Module – eines meiner liebsten – war ‹Human Factors›. Darin ging es, psychologisch und biologisch, um den Menschen.»

Interview
Eva Gentner



Nanda Gysi, Visuelle Kommunikation, Bachelorstudium, 6. Semester, Berner Fachhochschule BFH

HOFFNUNGEN, WÜNSCHE UND POLITIK AUF TOILETTENWÄNDEN

Nanda Gysi (23) studiert Visuelle Kommunikation an der BFH. Das Studium regt sie zu sozialkritischem Denken an und so nutzt sie das Studium gezielt als Raum, um politische und gesellschaftliche Themen aufzugreifen und schwere Inhalte anschaulich zu kommunizieren.

Womit beschäftigen Sie sich zurzeit?
Ich befinde mich im letzten Semester meines Bachelorstudiums und habe gerade den theoretischen Teil meiner Bachelorarbeit abgegeben. Darin geht es um die Kommunikation auf Toilettenwänden. Ich habe viele wissenschaftliche Artikel zum Thema gelesen und schliesslich drei sehr unterschiedliche Toiletten in Bern untersucht und analysiert. Ich konnte beobachten, wie Leute die Fläche nutzen, um ihren Hoffnungen, Wünschen, politischen Überzeugungen aber auch beleidigenden, negativen Inhalten Raum zu geben.

«Die Atelierplätze aller Jahrgänge befinden sich in einer grossen Halle – einer ehemaligen Textilfabrik. Mir gefällt es, von kreativem Chaos umgeben zu sein.»

Es ist mir generell sehr wichtig, politische und gesellschaftliche Themen in meinen Arbeiten aufzugreifen und den Raum im Studium zu nutzen, um diesen Interessen nachzugehen. Im praktischen Teil der Arbeit werde ich selbst subtile Interventionen an Toilettenwänden vornehmen und sehe ein Buch als das Endprodukt. Ich merke, wie ich in Arbeiten immer wieder bei Büchern lande, nicht nur weil mir die Gestaltung grossen Spass macht, sondern auch weil mich die Strukturierung und die Möglichkeit des Storytellings interessieren.

Wie war Ihr Studium aufgebaut?
Da ich mich im letzten Semester des Studiums befinde, ist die Struktur der letzten Jahre weggefallen. Ich habe Gespräche mit meiner Mentorin, ansonsten bin ich frei, wie ich meine Zeit für die Bachelorarbeit nutze.
In den letzten Jahren war es so, dass wir als Klasse ein Schwerpunktfach hatten, das sich meist über ein Quartal erstreckte, in dem entweder ein Thema oder ein Medium vorgegeben wurde. Meist beanspruchte dieses Schwerpunktmodul zwei bis drei Tage die Woche. Daneben gab es obligatorische Theoriekurse wie Geschichte der Visuellen Kommunikation oder Bildtheorie. «Politischer Puls» war ein Kurs, der mir besonders gefiel. Wir konnten dort aktuelle politische Themen ausserhalb des Kunstkontexts diskutieren.
Bei uns gibt es weder Noten noch Prüfungen, dafür Feedbackgespräche. Vor Semesterstart gibt es eine Jahrespräsentation, bei der jede Person dem Studiengang präsentieren muss, was im letzten Jahr entstanden ist. Das

Sprechen über die Arbeit ist extrem wichtig und später im Kontakt mit anderen Designerinnen und Kunden von grossem Vorteil.

Wie zeigt sich das Studium inhaltlich?
Das Studium ist praktisch orientiert und zum Schluss hält man immer ein Objekt in den Händen. Es wird viel Wert auf den Prozess gelegt; darauf, wie man Projekte und Konzepte angeht. Beispielsweise habe ich einmal ein Buch gemacht, wo ich typografische Experimente in verschiedenen digitalen Programmen vorgenommen habe, die Arbeit hiess «Detour, a typographic manual for distortion». Ich habe nun auch eine kleine Auflage drucken können, die ich bei Buchmessen verkaufe.
Inhaltlich beobachte ich eine Diskrepanz zwischen Studium und Beruf. Ich habe ein Praktikum absolviert und auch schon etwas Arbeitserfahrung als Freelancerin. Während ich im Studium dazu angeregt werde, kritisch zu denken und politische, soziale Themen zu behandeln, ist dies in der praktischen Arbeit oft weniger der Fall. Im Studium bin ich Autorin wie auch Ausführende, bei bezahlter Arbeit nur noch Handwerkerin und ich muss mir überlegen, wie ich vorgegebene Inhalte kommunizieren kann. Der Arbeitsmarkt ist sehr prekär und man hat nicht immer den Luxus, Projekte anzunehmen, die sinnvoll oder konzeptuell interessant sind.

Was gefällt Ihnen besonders, was weniger?
Der Studiengang ist sehr vielfältig und breit. Wir lernen neue digitale Anwendungen, Animationen, Video, Fotografie. Daneben sind auch Objekte mit analogem Endergebnis ein Teil des Studiums, etwa Bücher und Plakate oder T-Shirts. Es geht nicht nur um gute Konzepte und durchdachte Ideen, sondern auch um die Feinheiten des Endobjekts. Wie wird das Ganze gedruckt? Mit welchen Farben? Dabei kann ich sozial und politisch relevante Themen einbeziehen und versuchen, schwere Themen anschaulich zu kommunizieren. Manchmal darf es aber auch einfach Spass machen und der Prozess steht im Vordergrund.
Ein Nachteil ist, dass man aus dem Studium kaum als Expertin rausgeht. Ich habe viele verschiedene Dinge gelernt, mein Wissenslevel variiert aber. Ich weiss, wie man eine Kamera bedient, bin aber keine Fotografin. Je nachdem, wo man anschliessend arbeiten möchte, reicht dies und die Expertise entwickelt sich im Verlaufe der Zeit.
Das Vollzeitstudium kann sehr zeitintensiv sein. Ich arbeite nebenbei 20 Prozent, hinzu kommen Gestaltungsprojekte, manche bezahlt, manche ehrenamtlich, wie beispielsweise für das Geflüchtetenhilfsnetzwerk «Solidaritätsnetz Bern». Dies kann extrem anstrengend sein und abzuschalten ist schwer.

Wie ist die Studien-Atmosphäre?
Der Austausch mit anderen Studierenden gibt mir unglaublich viel. Die Atelierplätze aller Jahrgänge befinden sich in einer grossen Halle – einer ehemaligen Textilfabrik. Mir gefällt es, von kreativem Chaos umgeben zu sein. Bei gemeinsamen Ausstellungen, die meist am Ende des Semesters stattfinden, kann man sehen, was die Leute aus der eigenen Klasse und den übrigen Jahrgängen gemacht haben. Dazu treffen wir uns auch bei Talks, wo Gäste von ihrer Praxis erzählen.
Man merkt, dass die meisten Leute hier sehr motiviert sind und wir alle für die gleichen Sachen brennen. Dabei gibt es auch Kunstschaffende, die sich in einem Bereich besonders gut auskennen und man hilft sich gegenseitig. So entstehen manchmal gemeinsame Projekte ausserhalb des Studiums.
In Gesprächen mit Dozierenden erhält man Betreuung bei den Projekten, wobei die Kommunikation sehr auf Augenhöhe stattfindet. Bei den Feedbackgesprächen kommt es vor, dass verschiedene Dozierende unterschiedlicher Meinung sind und man selbst entscheiden muss, was man umsetzen möchte. Es geht nicht darum, die Dozierenden glücklich zu machen, sondern eine Praxis zu entwickeln, die einem entspricht.

Wie verlief Ihr Weg in die Visuelle Kommunikation?
Als ich den gestalterischen Vorkurs begann, wusste ich noch nicht genau, was ich später studieren wollte. Da ich das Bedürfnis verspürte, etwas zu machen, was einen praktischen Nutzen hat, wurde ich auf den Studiengang hingewiesen. Ich bin extrem froh über die Entscheidung und glaube, dass es kaum einen Studiengang gibt, der besser passen würde.
Das Schwerpunktfach Gestaltung und Kunst im Gymnasium hat mir bei der Aufnahme in den gestalterischen Vorkurs geholfen. Dort hatte ich die Möglichkeit, die gestalterische Sprache weiterzuentwickeln und erste Projekte zu entwickeln. Für die Studienbewerbung muss ein Portfolio eingereicht werden; eine Runde später bekommt man eine Hausaufgabe, die anschliessend präsentiert wird. Bei mir war das Thema «Original».

Was kommt nach dem Studium?
Nach dem Studium stelle ich mich auf einen etwas längeren Bewerbungsprozess ein aufgrund des übersättigten Arbeitsmarkts. Ich möchte wieder in einem kleineren Studio arbeiten, das im Kultursektor tätig ist, anstelle einer Agentur, die zu mehr unnötigem Konsum anregt. Im Praktikum gefiel mir die Vielfältigkeit der Aufträge. Obwohl ich dabei keine sozialen Anliegen kommunizieren konnte wie im Studium, hatte ich das Gefühl dazu beizutragen, dass Leute sich mit Kultur beschäftigen. Irgendwann könnte ich mir auch vorstellen, mich selbstständig zu machen; auch ein Masterstudium kommt infrage.

Interview
Eva Gentner



Sebastian Burckhardt, Game Design, Masterstudium, 3. Semester, Zürcher Hochschule der Künste ZHdK

«MEHR ALS ZEITVERTREIB UND UNTERHALTUNG»

Sebastian Burckhardt (27) kam nach einem kurzen Abstecher in die Informatik zum Game Design und es gefällt ihm so gut, dass er nach seinem Masterabschluss mit einem Doktorat fortfahren möchte. Dabei ist er überzeugt: Man erhält vom Studium, was man hineinsteckt.

Womit beschäftigen Sie sich aktuell?
Momentan befinde ich mich in meinem Nebenfach «Immersive Arts». Dafür sind wir für einige Wochen im sogenannten «Immersive Art Space» an der ZHdK. Ein sehr besonderer Raum, in dem es zirka 40 Motiontracking-Kameras, viele Lautsprecher und Beamer hat. Das Motiontracking ist auf ein Zehntel Millimeter genau und erlaubt, verschiedenste immersive Installationen umzusetzen. Wir haben gelernt, Visuals auf Objekte zu projizieren, bewegende Objekte zu tracken und Sound dreidimensional abzuspielen.
Im Hauptfach Game Design geht es momentan um das Fertigstellen meiner Masterarbeit. Ich setze mich mit den grundlegenden Elementen auseinander, aus denen Spiele zusammengesetzt sind; den Spielmechaniken und den Regeln. Ich arbeite an einem modularen und digitalen Werkzeugkasten, der diese Konzepte durch Ausprobieren und Experimentieren greifbarer macht. Damit möchte ich auch zeigen, dass Spiele viel mehr sein können als Zeitvertreib und Unterhaltung. Spiele waren schon immer ein Bestandteil der Menschheit und bringen durch die Interaktivität eine weitere Ebene mit, über die sehr oft gar nicht nachgedacht oder gesprochen wird.

Wie ist Ihr Studium aufgebaut?
Montags und dienstags erhalten wir in der Regel einen Input und/oder arbeiten an unseren Projekten. Mittwochs und donnerstags haben wir freie Arbeitszeit, in der wir an unserer Masterarbeit arbeiten und Zeit für Mentorate haben, zudem finden manchmal auch Vorlesungen statt, in denen es um Designtheorie und -forschung geht. Die Gestaltung des Freitagnachmittags fällt je nach Minor unterschiedlich aus. An der Zürcher Hochschuld der Künste HdK ist klar reglementiert, was besucht werden muss, und man kann die Module kaum frei wählen. Der Minor gibt eine gewisse Freiheit in der Modulwahl. Zudem gibt es ein bis zwei Wochen, in denen man zwischen verschiedenen Kursen wählen kann, etwa zwischen Keramik-, Holz- oder Kunststoffwerkstatt.
Der Bachelor ist eher praktisch orientiert und man baut sich Skills auf. Im Master wird das Praxiswissen dann vorausgesetzt und theoretisch vertieft. Während man mit der Masterarbeit beschäftigt ist fällt die Studiumsgestaltung recht frei aus. Besonders interessant finde ich die Vorlesungen im Modul «Insights» – sie gehen sehr in die Tiefe und sind äusserst vielfältig.

Prüfungen haben wir keine; stattdessen präsentieren wir am Anfang und Ende des Semesters unseren Stand im Prüfungskolloquium vor der Klasse und den Dozierenden, was extrem spannend ist.

Gibt es ein Thema, das Ihnen geblieben ist?
Im letzten Frühjahrssemester gab es eine Kollaboration mit der Haustieranatomischen Sammlung der ETH und wir konnten Konzepte erarbeiten, wie man Sammlungen mit unserem Fachwissen aus dem Game Design näher an das Publikum bringen könnte. Ich habe an einem «Tierspiegel» gearbeitet. Die Idee war, eine Kamera zu installieren, die den Betrachtenden trackt, dessen Bewegungen auf ein digitales Skelett überträgt und dieses auf einem Bildschirm anzeigt. So entstand zunächst ein Skelettspiegel – an sich nichts Aussergewöhnliches –, anschliessend konnte man aber zwischen verschiedenen Tieren der Sammlung wechseln und die eigenen Bewegungen auf das jeweilige Skelett übertragen. So liessen sich Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen den Tieren hautnah erleben und das Konzept der vergleichenden Anatomie konnte dem Publikum nähergebracht werden.

«Es gibt ein bis zwei Wochen, in denen man zwischen verschiedenen Kursen wählen kann, etwa zwischen Keramik-, Holz- oder Kunststoffwerkstatt.»

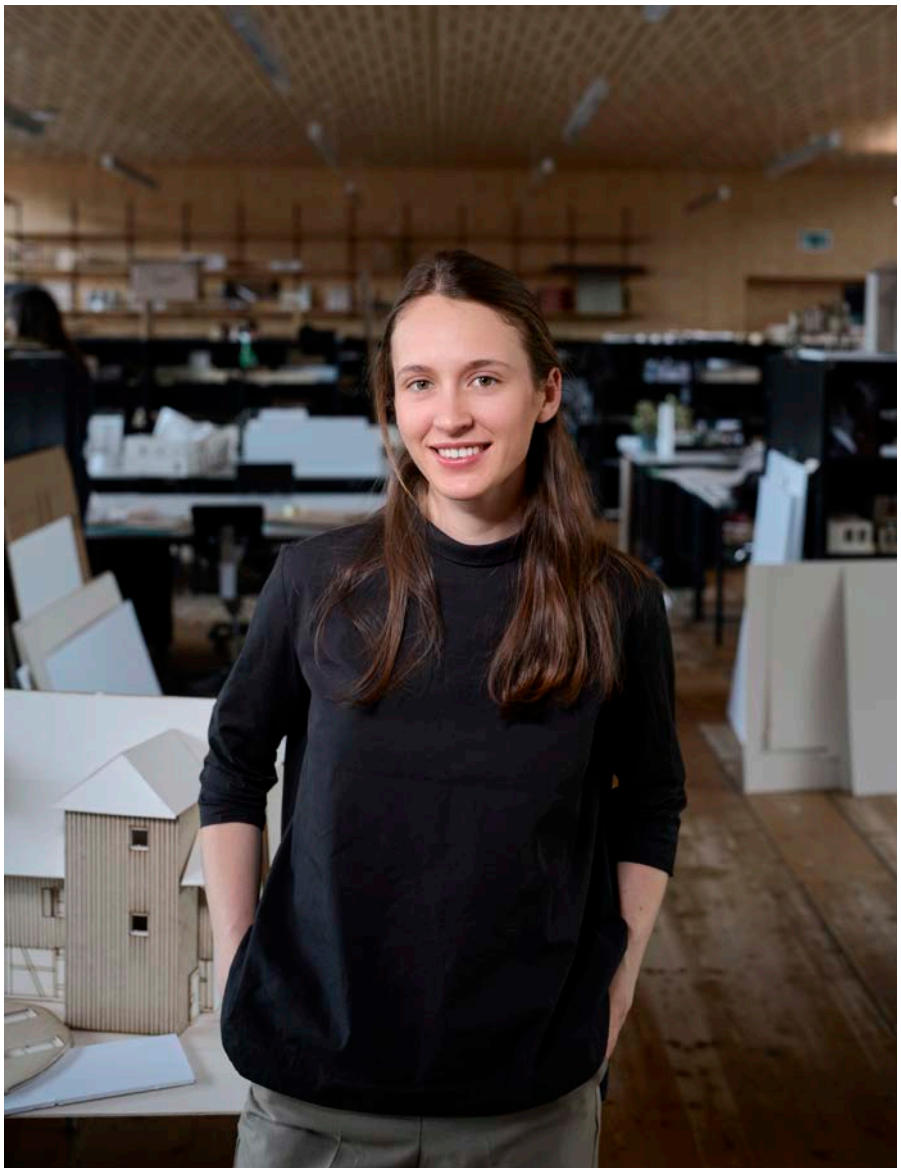
Wie intensiv ist das Studium?
Im Studium sind wir frei, wie wir unsere Zeit einteilen und wo wir unsere Schwerpunkte setzen; dies ist von Person zu Person unterschiedlich. Es gibt welche, die nebenbei arbeiten. Es gibt auch die Möglichkeit, ein Flex-Studium zu absolvieren, wobei man den Master statt in zwei in drei Jahren abschliesst. Neben dem Studium bin ich noch in einer Theatergruppe als Schauspieler und in der Produktionsleitung tätig. Obwohl das Theater vor allem gegen die Aufführungen hin recht intensiv werden kann, hat es bis jetzt immer gut geklappt, beides unter einen Hut zu bekommen. Die grösste Herausforderung dabei ist das eigene Zeitmanagement; Selbstständigkeit und Eigenverantwortung sind zentral. Man kann es sich leicht machen und erhält wenig zurück, oder zu schwer, und ist überfordert – die Kunst liegt im Mittelmass. Wenn man Hilfe benötigt, ist diese verfügbar, allerdings muss man danach fragen.

Wie sind Sie zu Game Design gekommen?
Im Rahmen meiner Maturaarbeit bin ich darauf gekommen, ein Spiel zu programmieren. Der Prozess hat mir sehr gefallen, sodass ich unbedingt in diese Richtung gehen wollte. Ich habe mich informiert, welche Möglichkeiten es gab, und bin auf die ZHdK gestossen. Allerdings habe ich mich zunächst für Informatik entschieden, da ich keinen künstlerischen Hintergrund mitbrachte. Nach einem Semester wurde mir aber klar, dass das Studium nichts für mich ist, und ich bewarb mich an der ZHdK. Glücklicherweise wurde ich aufgenommen, schloss nach drei Jahren den Bachelor in Game Design ab und bin nun im Master.
Das Aufnahmeverfahren lief in drei Runden ab: Zunächst wurde ein Portfolio mit zirka fünf studienrelevanten Arbeiten eingereicht, entweder unter Nachweis einer künstlerischen Tätigkeit, eines Vorkurses oder anhand eines herausragenden Portfolios «sur dossier». Anschliessend musste man innerhalb von zwei Wochen ein kleines Projekt zu einem vorgegebenen Thema entwickeln; in unserem Jahr war dies «asynchron». Ich erstellte ein zusätzliches Level zu einem Spiel, das ich damals entwickelte. Zuletzt wurde man für einen Tag an die ZHdK eingeladen, entwickelte vor Ort ein Spielkonzept zu einem vorgegebenen Thema und führte ein Eignungsgespräch mit den Dozierenden. Nach einem abgeschlossenen Bachelorstudium an der ZHdK ist der Mastereintritt einfacher und man muss lediglich eine Projektidee einreichen und ein Gespräch führen.

Haben Sie Pläne für nach dem Abschluss?
Ich würde sehr gerne ein Doktorat im Anschluss an den Master machen. Bis dahin kann ich mir vorstellen, an eigenen Projekten zu arbeiten und/oder in einem Studio tätig zu sein. Es wäre schön, an einem Ort zu arbeiten, der eine ähnliche Designphilosophie verfolgt und ein angenehmes Arbeitsklima hat. Auch würde ich gerne im Bereich Game Design bleiben, sei es akademisch oder beruflich. Ansonsten schaue ich, was auf mich zukommt.

Wie ist Ihre Bilanz und was raten Sie Jüngeren?
Die Atmosphäre in der Klasse war ziemlich gut und die Dozierenden sind sehr freundlich und kompetent. Die allgemeine Stimmung an der ZHdK ist aber eher gedämpft aufgrund des Sparkurses vom Bund und es gibt immer wieder Spekulationen über Kürzungen. Von meiner Studienwahl bin ich aber überzeugt. Ich wusste vor Beginn des Masters, was auf mich zukommt, und konnte mich darauf vorbereiten.
Wer nichts investiert, bekommt wenig zurück und das Studium ist nicht für jeden. Wer aber interessiert ist, sich einsetzt und offen für Neues bleibt, wird reichlich belohnt. Überlegt, worin eure Interessen und Stärken liegen und verfolgt diese. Es ist nicht schlimm, Umwege zu gehen, solange ihr immer etwas daraus ziehen könnt.

Interview
Eva Gentner



Sophia Zurniwen, Innenarchitektur, Bachelorstudium, 6. Semester, Hochschule Luzern HSLU

«INNENRÄUME HABEN EINEN STÄRKEREN EINFLUSS AUF MENSCHEN»

Sophia Zurniwen (24) studiert Innenarchitektur, schätzt dabei die Diversität der Projekte und die Freiheit, diese anhand der eigenen Handschrift zu etwas Persönlichem zu gestalten. Das Studium ist nicht immer einfach, Nachtschichten inklusive, aber sehr lehrreich.

Womit beschäftigen Sie sich aktuell?
Ich durfte gerade mein Projekt zur Bachelorthesis beginnen. Dieses Jahr befasst es sich mit einem denkmalgeschützten Güterschuppen, der an einem neuen Standort zu einem Restaurant umfunktioniert werden soll. Wir haben soeben die Analysephase beendet und gehen in die Konzeptphase über, in der wir sehr viel Spielraum für Kreativität haben. Das Ziel ist es, ein spannendes Konzeptthema zu entwickeln, auf welchem dann die kommende Projektierung aufbauen wird. Daneben besuche ich nur noch ein weiteres Modul, um mich voll auf die Bachelorarbeit konzentrieren zu können. Für das Modul konnten wir ein Thema frei wählen, das wir dann in einer gestalterischen Form analysieren. Ich befasse mich mit einem kulturellen Thema, das einen starken Bezug zu meiner Heimat hat. Auch hier ist gerade die Entwurfsphase fertig und ich mache mich an die Umsetzung eines Fotoessays.

«Jede und jeder hat eine eigene Handschrift und es ist immer spannend zu sehen, was alle am Ende des Semesters abgeben.»

Während des letzten Semesters haben wir uns in einer interdisziplinären Gruppe mit einem ehemaligen Elektrizitätswerk befasst, das zu einer Schulschwimmanlage umfunktioniert werden musste. Das war das erste grosse Projektmodul in einer solchen Gruppe. Es war sehr herausfordernd, aber ich konnte sehr viel Wichtiges daraus mitnehmen.

Woraus setzt sich das Studium zusammen?
Am Anfang des Studiums hat man überwiegend Pflichtmodule wie auch theoretische Inputs in Form von Vorlesungen, beides nimmt aber jedes Semester ein wenig ab. Gegen Ende gibt es mehr Raum für Diskussionen und Coachings.
In einer typischen Studienwoche zu Beginn des Studiums hat man beispielsweise an vier Tagen grosse Module, welche meistens einen Input und eine Coachingeinheit beinhalten. Je nach Modul macht man eine Gruppen- oder Einzelarbeit. In den Projektmodulen arbeitet man von Woche zu Woche an einem spezifischen räumlichen Projekt, in anderen Modulen dagegen vertieft man abstraktere Arbeitsweisen wie zum Beispiel das Arbeiten mit Farben. Die Abwechslung zwischen den jeweiligen Modulen ist sehr spannend. Prüfungen finden immer am Ende des Semesters statt. Je nach Modul ist es eine gewöhnliche, schriftliche

oder mündliche Theorie-Prüfung oder nur eine Präsentation des erarbeiteten Projekts. Dabei ist das Studium sehr beruflich orientiert. Der Bezug zur Praxis ist ein grosser Bestandteil, was das Studium an der HSLU so einzigartig macht. Die meisten Dozenten arbeiten nebenbei oder haben ihr eigenes Büro, was einen grossen Mehrwert bringt.
Am anstrengendsten finde ich die Schlussphasen, wenn jedes Projekt noch seinen Feinschliff bekommt. Meistens will man sehr viel Zeit in die Vollendung der Projekte stecken, da darin auch viel Persönliches steckt. Hier kann man schnell die Zeit vergessen und es gibt auch hin und wieder Nachtschichten. Das Gute ist, dass es meistens während der regulären Semesterwochen ruhiger zugeht. Nichtsdestotrotz ist ein Ausgleich neben dem Studium sehr wichtig. Ich probiere immer, alle Schularbeiten während der Woche zu erledigen, damit ich am Wochenende die Zeit für mich geniessen kann. Meistens funktioniert das auch, man muss sich einfach organisieren können und eine gute Zeitplanung haben.

Was gefällt Ihnen besonders, was weniger?
Mir gefallen die Diversität der Projekte und die Freiheit, die man hat, diese zu etwas Persönlichem zu gestalten. Jede und jeder hat eine eigene Handschrift und es ist immer spannend zu sehen, was alle am Ende des Semesters abgeben. Die Projekte sind immer unterschiedlich und die Kreativität, die wir einbringen können, finde ich sehr spannend. Wir arbeiten selbstständig daran und entwickeln so eine eigene Haltung. Auch haben wir sehr viele interdisziplinäre Module, unter anderem mit Studierenden der Fachrichtungen Architektur, Bauingenieurwesen, was einen starken Bezug zur Praxis schafft. Diese Projekte sind nicht immer einfach, aber man lernt sehr viel darin.
Wir haben viele Projektmodule und eher wenig theoretischen Input. Manchmal würde ich gerne mehr Wissensinhalte konsumieren anstelle wöchentlicher Abgaben und Coachings, wo man selbst aktiv sein muss. Es kann sehr stressig werden, den Überblick über so viele Projekte zu behalten.

Wie ist die Studien-Atmosphäre?
Innenarchitektur ist im Vergleich zu den sehr technischen Studiengängen einer der wenigen gestalterischen an unserer Hochschule. Dies zeigt sich natürlich auch in den Interessen der Studierenden. Dabei ist der Zusammenhalt innerhalb des Studiengangs sehr stark und alle sind sehr hilfsbereit. Dank der Ateliers, zu denen wir in allen Semestern Zugang haben, können wir viel untereinander besprechen und so auch Meinungen von anderen einholen, was hilfreich ist. Das bekannte Klischee vom Konkurrenzkampf unter den Architekturstudierenden nehme ich kaum wahr. Wir leben einen sehr unkomplizierten Umgang mit den Dozierenden, ohne grosse hierarchische Trennung.

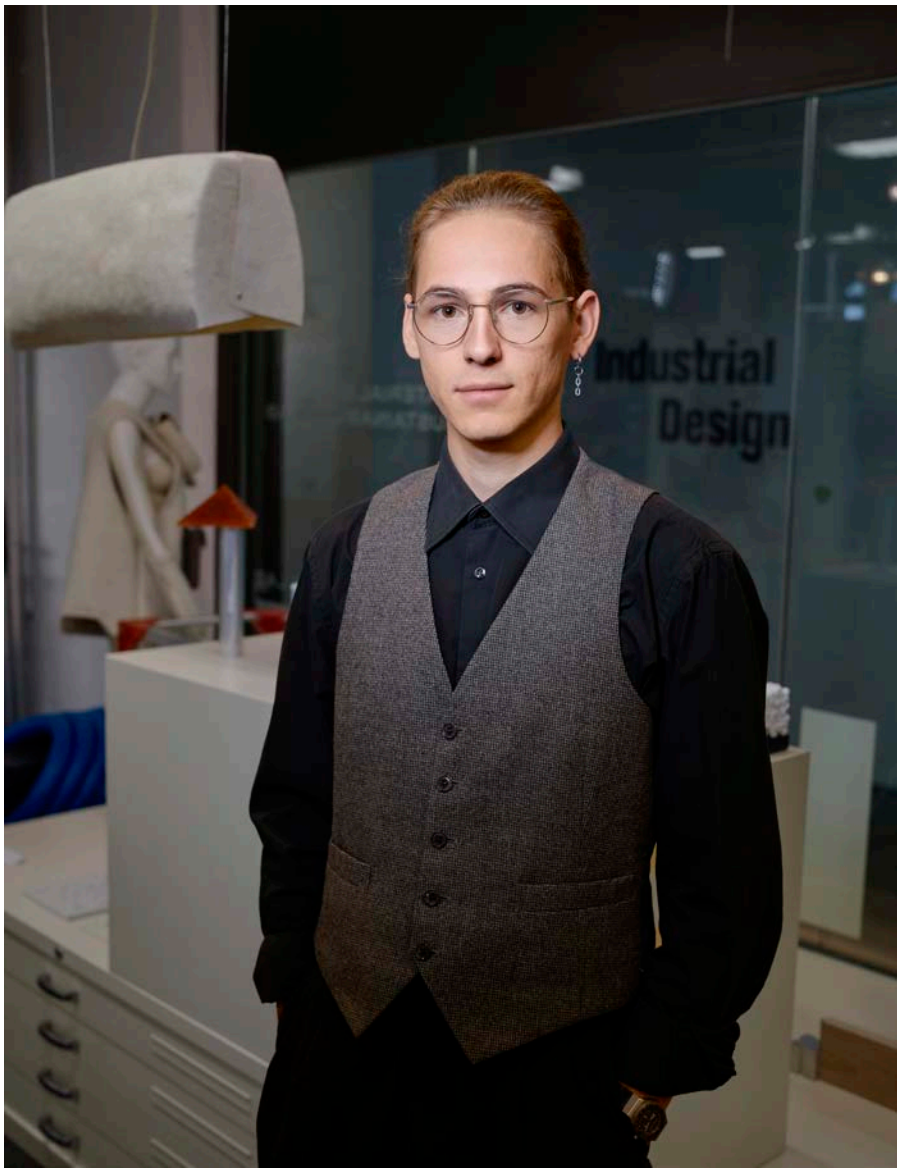
Weshalb haben Sie sich für Innenarchitektur entschieden?
Ich wusste immer schon, dass ich etwas Kreatives studieren möchte. Nachdem ich die Berufsmaturität abgeschlossen hatte, habe ich mich für ein einjähriges Praktikum in einem Architekturbüro entschieden, um in der Praxis zu sehen, ob mir der Beruf gefällt. Am Ende war ich immer noch sehr begeistert und musste mich dann nur noch zwischen den Studiengängen Architektur und Innenarchitektur entscheiden. Für Innenarchitektur habe ich mich letztlich entschieden, weil ich der Meinung bin, dass Innenräume einen viel stärkeren Einfluss auf Menschen haben, und auch weil ich mich mehr für Atmosphäre interessiere als für Gebäude.

Wie war das Aufnahmeverfahren?
Im Rahmen des Aufnahmeverfahrens erhält man eine Aufgabenstellung, zu welcher man eine Vorarbeit entwickeln muss. Hier werden vor allem die räumlichen Fähigkeiten getestet. Dazu muss man ein persönliches Portfolio entwickeln, das die eigenen Fähigkeiten am besten aufzeigt. Diese können künstlerischer, technischer oder konzeptioneller Natur sein – am besten ist es, das zu betonen, worin man einzigartig oder besonders begabt ist. Im Anschluss daran gibt es ein Gespräch, und wenn dann alles passt, ist man schon im Studium!

Gibt es ein Fazit zum Studium?
Ich bin im Grossen und Ganzen sehr zufrieden mit meiner Studienwahl. Meine Erwartungen wurden erfüllt. Jüngeren Studierenden würde ich raten, am Anfang des Studiums mehr Module zu besuchen, um dann gegen Ende ein bisschen herunterfahren zu können. Es wird thematisch aber immer schwieriger. Auch würde ich ein Auslandssemester empfehlen; ich konnte es mir leider nicht einrichten, habe aber von meinen Studienkolleginnen immer nur Positives gehört.

Wie sieht Ihre Zukunft aus?
Ich bin zurzeit noch zu sehr mit meinem Abschluss beschäftigt, als dass ich mich mit dem Nachher auseinandersetzen könnte. Auf jeden Fall weiss ich, dass ich einen Job auf dem Gebiet finden möchte. In ferner Zukunft könnte ich mir vorstellen, mich selbstständig zu machen.

Interview
Eva Gentner



Yannis Hotz, Industrial Design, Bachelorstudium, 6. Semester, Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW

«OBJEKTE ALS AUSGANGSPUNKTE OFFENER PROZESSE»

Der interdisziplinäre Weg von Yannis Hotz (27) hat ihn von Ingenieurwissenschaften über Philosophie bis hin zum Design gebracht und prägt ihn bis heute. Er bewegt sich zwischen konzeptuellen Fragestellungen und deren praktischer Materialisierung; seine Arbeit beschreibt er dabei als philosophisch-handwerklich.

Womit beschäftigen Sie sich aktuell?
Mit dem Abschluss eines intensiven fünften Semesters widme ich mich nun meiner Abschlussarbeit. Hierfür sind im sechsten Semester ungefähr drei Monate Zeit – sie beinhaltet einen wissenschaftlichen, theoretischen sowie praktischen Teil. Mein Hintergrund in der Philosophie begleitet mich – so lässt sich meine Arbeit am besten als philosophisch-handwerklich beschreiben. Ich entwickle weniger konkrete Produktvorschläge, sondern versuche, die von den uns umgebenen Objekten implizierten Lebensweisen zu thematisieren, hinterfragen und Alternativen aufzuzeigen.

Wie sieht Ihr Studienalltag aus?
Der Schwerpunkt liegt klar auf der Projektarbeit – die in Halbtage aufgeteilte Woche beinhaltet daneben zu einem Grossteil Fähigkeitsmodule wie Zeichnen, Modellieren, Modellbau, Grafik oder Fotografie. Dazu kommen einige Theoriemodule. Während diese und die Projektinhalte grösstenteils vorgegeben sind, lassen sich innerhalb der Module jeweils die eigenen Vertiefungen setzen. Je nach Projekt/Phase und eigener Arbeitsweise verbringt man die Zeit in der Werkstatt und im Atelier am Computer – wobei die handwerkliche Zeit aufgrund der grossen Auslastung nicht sehr ausgiebig ausfällt. Zudem gibt es ausserordentliche und studiengangsübergreifende Workshop-Wochen, wo innert weniger Tagen vertieft ein Projekt umgesetzt wird. Theorie ist ein Teil des Studiums und kann, falls gewünscht, vertieft werden; der Fokus liegt jedoch ganz klar auf der Praxis. Wir schliessen zwar mit einem Diplom und den üblichen Noten ab, in die Welt gehen wir aber mit gestalterischem Portfolio, Lebenslauf und breitem Fähigkeitsrepertoire.

Was gefällt Ihnen besonders an Ihrem Studium?
Von der Konzeption über die Visualisierungen, digitale Modellierung, Bauen in der Werkstatt zur Vermittlung von Zwischenständen und Endergebnissen – die Vielfalt des Projektmoduls treibt mich an. Trotz Fokus auf theoretischen und konzeptuellen Fragestellungen ermöglicht mir das Materialisieren ein Arbeiten mit den Händen, welches mich glücklich macht. Die kreative Arbeit – Dinge anders betrachten, sie darstellen zu können, Ideen zu generieren – und dabei ständig zwischen Tiefe und Breite zu wechseln, ist super spannend, kann aber auch schnell überwältigend sein.
Das Studium lebt vom Austausch. Die überschaubare Klassen- und Instituts

grösse hat etwas Familiäres, ohne sich konstant zu nahe zu sein. Man lernt über den Jahrgang und das Institut hinaus – sofern man das möchte und Offenheit zeigt – gut und schnell viele Menschen kennen. Der kreative Kuchen kann dabei genauso inspirierend wie anstrengend sein. Anlaufstellen innerhalb des Institutes sind offen und persönlich; Unterstützung erhält man, wenn man fragt, immer.

Welchem Thema haben Sie sich zuletzt gewidmet?
Als selbst gesetzter Fokus beschäftigte mich im letzten Semester das Thema der Wandelbarkeit. Was, wenn Objekte nicht als statische Endpunkte verstanden werden, sondern als Ausgangspunkte offener Prozesse? Wie können sich Dinge an sich verändernde Zeiten, Identitäten und Bedürfnisse anpassen?
Entstanden sind zwei Arbeiten: Ein Baukastensystem, das als offene Grundlage für die individuelle Gestaltung von Möbeln dient; und ein Tuch, das durch Knoten und Falten die Ausbildung einer Vielzahl unterschiedlicher Taschentypologien ermöglicht. Beide Arbeiten verstehen Gestaltung nicht als abgeschlossenen Zustand, sondern als fortlaufende Praxis der Aneignung und Transformation. Teil davon sind Modelle, Prototypen sowie ein dokumentarischer Anteil inklusive Fotografien.

Was findet neben dem Studium noch Platz?
Gestalterische Studiengänge, besonders designorientierte, sind äusserst zeitintensiv und der Workload ist gross – umso grösser, wenn viel Motivation vorhanden ist. Man lernt mit der Zeit, viele Dinge gleichzeitig zu bewältigen. Wie so oft hilft bei Überforderung der Austausch mit Mitstudierenden. Ich nehme nicht nur bei ihnen, sondern auch bei der Leitung, Assistenz und Administration offene Ohren und hilfsbereite Hände wahr. Dabei spielen Eigeninitiative und die Bereitschaft zum Aufwand eine grosse Rolle für die individuelle Auslastung.
Gestaltung als Hauptinhalt meines Lebens ist dabei klar keine Nebensache. Mit meiner durchschnittlichen 15-prozentigen Erwerbstätigkeit und grossem Engagement an und neben der Schule bin ich gut ausgelastet, habe aber nicht das Gefühl, meinen weiteren Interessen nicht nachgehen zu können.

Wie sind Sie zu Design gekommen?
Nach einigen Semestern an der ETH im Bachelor Maschineningenieurwissenschaften begannen mich gesellschaftliche Themen sehr zu interessieren, worauf ich einige Semester in Luzern Philosophie, Politikwissenschaften und Wirtschaft studiert habe. Da beides sehr theorielastig war, kribbelte es in meinen Fingern nach mehr Praxis und Materialisierung von Gedanken und Konzepten. Somit bin ich nach einigen Jahren Umweg mit viel Motivation bei der bereits nach dem Gymnasium angeschauten Richtung Design angelangt. Nach vielen Jahren wissenschaftlich und rational orientiertem Wirken war für mich das Propädeutikum essenziell und unabdingbar, um meine gestalterischen Fähigkeiten zu schärfen. Hier konnte ich mich auch ausreichend auf das Aufnahmeverfahren, besonders das Erstellen eines Portfolios, vorbereiten und die Aufnahmeprüfungen bewältigen.

«In der Mittelschule wurden wir ermutigt, im Lernen unabhängiger zu werden. An der Universität ist Selbstdisziplin ein Muss.»

Haben Sie Pläne für nach dem Abschluss?
Fühler ausstrecken und mit anderen ins Gespräch kommen, bald mein Portfolio in die Welt senden und mit viel Vertrauen den nächsten Schritt wagen. Nach langer Zeit im akademischen Kontext ist mein nächster Schritt der Einstieg in die berufliche Praxis. Es ist gut möglich, dass ich zu einem späteren Zeitpunkt für ein Masterstudium zurückkehre. Bis dahin erhoffe ich mir jedoch, eigenständige inhaltliche Auseinandersetzungen weiterzuführen und diese mit einer finanziell vergüteten Berufstätigkeit zu verbinden. Wie meine Berufstätigkeit genau aussieht, kann ich mir noch nicht vorstellen. Anfangs gehe ich davon aus, dass sie auch mehrere Standbeine beinhaltet. Ich hoffe, eine Teilzeitbeschäftigung zu finden, sodass ich mit gewisser finanzieller Absicherung eigene Projekte lancieren und verfolgen kann.

Was würden Sie jüngeren Studierenden raten?
Ich habe auf jeden Fall die richtige, äusserst faszinierende Tätigkeit gefunden. Für mich waren die Umwege über die anderen Studiengänge unabdingbar, um vollumfänglich von diesem gestalterischen Weg profitieren zu können. Ich will nicht sagen, dass man nicht direkt nach der Schule in die Gestaltung einsteigen kann – Perspektiven aus anderen Studiengängen oder Berufslehren sind aber eine sehr grosse Bereicherung. Selbst wenn der Berufseinstieg ein Fragezeichen im kreativen Sektor darstellt und im Anschluss noch Neuorientierungen nötig sind: Gestalterische Studiengänge bieten eine fantastische Entwicklung der eigenen Persönlichkeit und Perspektive und geben einem eine enorm breite, tolle Grundlage für weitere Schritte.

Interview
Eva Gentner

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 *Certificate of Advanced Studies CAS* 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.
Nach einem FH-Studium in Musik oder Bildnerischem Gestalten kann eine pädagogische, didaktische und unterrichtspraktische Ausbildung (Lehrdiplom-Ausbildung) im Umfang von 60 ECTS absolviert werden. Mit deren Abschluss wird das *Lehrdiplom für Maturitätsschulen* erworben (Titel: «dipl. Lehrerin/Lehrer für Maturitätsschulen [EDK]»). Diese rund einjährige Ausbildung zur Lehrerin, zum Lehrer kann im Anschluss an das fachwissenschaftliche Masterstudium absolviert werden oder sie kann ganz oder teilweise in dieses integriert sein. Wer gerne unterrichten würde, findet auch in der Erwachsenenbildung entsprechende Angebote oder kann sich etwa zur Berufsfachschul-Lehrperson in Berufskunde ausbilden lassen.

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 mit guten Noten.
Zurzeit (Stand 2024) kann ein Doktorat in der Schweiz nur an einer Universität erworben werden. Einige Fachhochschulen

und Pädagogische Hochschulen konnten aber Kooperationen mit Universitäten eingehen, in denen Doktoratsprojekte auch nach einem FH- oder PH-Masterabschluss 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 den Studien an universitären Hochschulen. Mit einem Zweitstudium an einer Universität stehen Fachhochschulabgängerinnen und -abgängern auch alle wissenschaftlichen Laufbahnen bis zur Habilitation offen.

ZULASSUNG UND KOSTEN

Auch die Zulassungsbedingungen sind unterschiedlich. Während einige Weiterbildungsangebote nach einem Hochschulabschluss frei zugänglich sind, wird bei anderen mehrjährige und einschlägige Praxiserfahrung verlangt. Die meisten Weiterbildungen werden nur berufsbegleitend angeboten.

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. Weitere Informationen: 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.

Design Direction (MAS)
Übergeordneter Rahmen für mehrere CAS mit Fokus auf Typografie und Design.
www.zhdk.ch/weiterbildung

Design for Luxury & Craftsmanship (MAS)
Eine Weiterbildung im Kontext der schweizerischen Tradition der Luxusgüter und Handwerkskunst.
www.ecal.ch > Formations

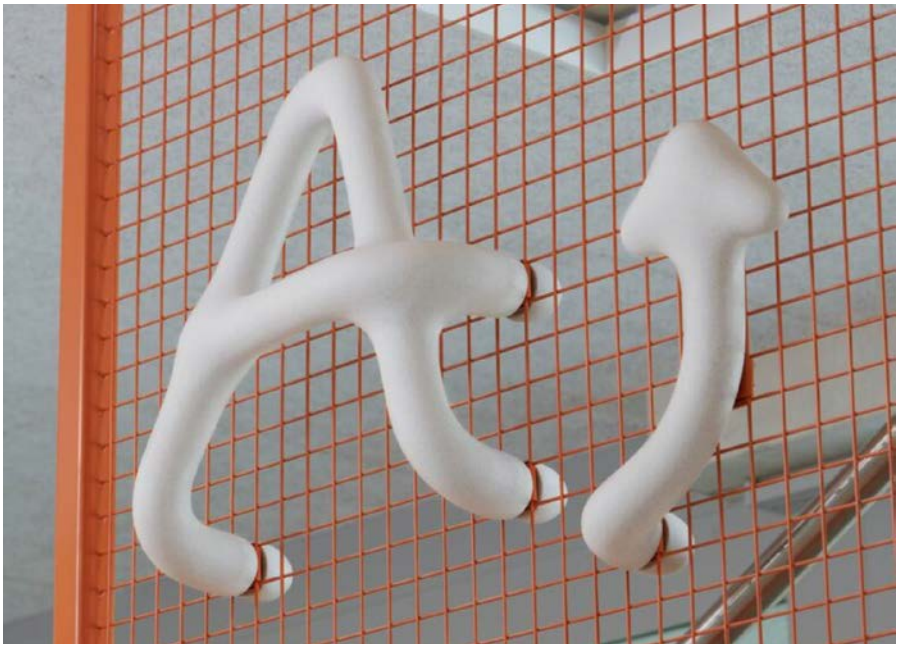
Signaletik – Environmental Communication Design (MAS)
Konzeptionell-strategische Planung anspruchsvoller und komplexer Signaletik-Projekte sowie gestalterische Entwicklung und Umsetzung innovativer Ansätze.
www.hkb.bfh.ch/weiterbildung

Strategic Design (MAS)
Mit Designmethoden Innovationsprozesse und Transformationen in Unternehmen gestalten und führen.
www.zhdk.ch/weiterbildung

Data Visualization (CAS)
Theorie, Methoden und Praxis für die Entwicklung und Gestaltung von Informationsgrafiken und Datenvisualisierungen.
www.hkb.bfh.ch/weiterbildung

Design Management (CAS)
Design im Unternehmen effektiv einsetzen und optimal managen.
www.hslu.ch/weiterbildung

Design Thinking (CAS)
Innovative Lösungen für unternehmerische und soziale Kontexte entwickeln.
www.zhdk.ch/weiterbildung



Ein Gebiet, in dem man sich im Verlauf des Arbeitslebens weiterbilden kann, ist z. B. Signaletik.

BERUF

47 BERUFSFELDER UND ARBEITSMARKT
49 BERUFSPORTRÄTS



BERUFSFELDER UND ARBEITSMARKT

Design ermöglicht den Zugang zu einer aussergewöhnlichen Vielfalt an Berufsfeldern. Wer bereit ist, den eigenen Weg aktiv zu formen, findet in Gestaltungsberufen abwechslungsreiche und sinnstiftende Perspektiven.

Der Einstieg in den Beruf gelingt vielen Designabsolventinnen und -absolventen mit Engagement und Eigeninitiative, verlangt aber oft mehr Geduld als in anderen Fachbereichen. Auch ist der Arbeitsmarkt nicht für alle Studienrichtungen gleich, und individuelle Voraussetzungen wie Vorbildung, Arbeitserfahrung und persönliches Netzwerk spielen eine wichtige Rolle. Insgesamt ist der Berufseinstieg im Design anspruchsvoller als in anderen Bereichen, weshalb oftmals zunächst ein Praktikum oder freischaffende Arbeit als erste Beschäftigung dient, bevor eine feste Stelle gefunden wird. Gleichzeitig eröffnet die Digitalisierung laufend neue Berufsfelder, in denen gestalterische Kompetenzen stark gefragt sind. Ein erfolgreicher Einstieg in die Arbeitswelt erfordert oft eine Extraportion Kreativität, Initiative und Ausdauer, die viele im Hinblick auf die positiven Qualitäten des Design-Berufs aber gerne auf sich nehmen.

ZUFRIEDENHEIT IM BERUF

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 Neuabsolventinnen und -absolventen der Fachhochschulen insgesamt. Auch die Erwartungen an das Einkommen erfüllen sich im Bereich Design oft nicht. Ein Grund könnte in der grossen Selbstständigkeitsrate 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 Design jedoch würden vergleichsweise viele – trotz der erwähnten Schwierigkeiten – nochmals dasselbe Studium ergreifen: Kreativität und Abwechslung im Beruf überwiegen offenbar die tendenziell anspruchsvolle berufliche Situation nach dem Studium.

So vielfältig wie die Studienrichtungen sind auch die Tätigkeitsfelder, die von jungen Designerinnen und Designern beschritten werden. Die folgenden Ausführungen sollen einen ersten Eindruck davon vermitteln.

FUNKTIONALITÄT UND VERMARKTBARKEIT

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. Die berufliche Laufbahn wird oft als Praktikant oder Praktikantin in einer Designagentur begonnen. Auch die Anstellung in einer Designabteilung ist denkbar, aber aufgrund der eher kleinen bis mittleren Unternehmensgrössen in der Schweiz eher untypisch. Es besteht auch die Möglichkeit, eigene Produkte bei einem Händler in Lizenz zu geben. Eine weitere, eher anspruchsvolle Möglichkeit besteht in der Entwicklung und Vermarktung einer eigenen Marke. Dank der globalen Vernetzung sind auch kleine Nischenmärkte erfolgsbringend.

SPEZIALISTINNEN UND GENERALISTEN

Modedesignerinnen und Modedesigner entwerfen Einzelstücke sowie Kollektionen und präsentieren diese an Modeschauen. 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 *Textildesignerinnen und Textildesigner* 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 etwa in der Kreativabteilung eines Textilverlages oder 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.
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. Markenwelten und Events werden konzipiert oder es winkt die Selbstständigkeit mit eigenen Produkt oder Dienstleistungskonzepten.

VOM KONZEPT BIS ZUR AUSFÜHRUNG

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 arbeiten in Innenarchitektur- und Architekturbüros, Generalunternehmen, öffentlichen Verwaltungen oder Einrichtungs- und Designabteilungen der Industrie. Weitere Tätigkeitsgebiete sind beispielsweise Museen, Theater und Fernsehen (Bühnenbildgestaltung), Ausstellungsinszenierungen, Lichtplanung, aber auch Wohn- und Architekturzeitschriften oder der Journalismus.



Zur Inszenierung eines Raums gehört nicht zuletzt eine professionelle Lichtplanung. Es gibt Innenarchitektinnen und -architekten, die sich auf Beleuchtung spezialisieren.

BILDWELTEN

Grafikdesignerinnen und -designer entwickeln Schrift und Zeichensysteme sowie grafische Konzepte für Verpackungen, Plakate, Zeitschriften, Logos, Firmenauftritte, Hinweistafeln, Websites, Werbespots und vieles mehr. Sie arbeiten in Büros für visuelle Kommunikation, Werbeagenturen, privatwirtschaftlichen InhouseDesignabteilungen, bei kulturellen und politischen Institutionen oder im eigenen Atelier. Die Erfolgs-Chancen als selbstständige Designerin oder selbstständiger Designer sind stark konjunkturabhängig. Teilzeitarbeit und freie Mitarbeit sind in diesem Beruf verbreitet. Je nach Produktionsdruck können die Arbeitszeiten variieren und oft sind Abend- und Wochenendeinsätze nötig.
Die *Wissenschaftliche Illustration* vermittelt komplizierte Sachverhalte und Begriffe in verständlichen und einprägsamen Bildern. Wissenschaftliche Illustratorinnen und Illustratoren arbeiten in längerfristigen Arbeitsverhältnissen in der Lehre, an Forschungsprojekten wie beispielsweise in den Bereichen Zoologie, Archäologie und Medizin oder in zukunftsweisenden Fächern wie Klimatologie und Landschaftsentwicklung. Auch sind sie für Redaktionen, Verlage oder Agenturen tätig oder gestalten als freie Illustratorinnen und Illustratoren Visualisierungen im wissenschaftlichen oder populärwissenschaftlichen Kontext.

NEUE TECHNOLOGIEN IM BERUFSALLTAG

Neue Technologien und insbesondere Künstliche Intelligenz beeinflussen die Designpraxis grundlegend. KI-Werkzeuge können Designerinnen und Designer bei der Ideenfindung, der Erstellung von Prototypen und Visualisierungen, der Automatisierung repetitiver Aufgaben und der Analyse von Nutzerdaten unterstützen. In vielen Studios und Agenturen gehört der Umgang mit generativen KI-Tools vermehrt zum Berufsalltag.
Dabei sind es gerade die Kernkompetenzen des Designstudiums wie kritisches Denken, konzeptionelle Stärke, gestalterisches Urteilsvermögen und Empathie für Nutzerinnen und Nutzer, die im Umgang mit KI unverzichtbar bleiben. Wer diese Fähigkeiten mitbringt, kann KI als Werkzeug nutzen und der Unsicherheit entgegenwirken, die diese Tools in verschiedenen Berufsfeldern auslösen.

Illustratorinnen und Illustratoren arbeiten entweder eigenständig als Kunstschaffende, Cartoonisten, Comic- und Bilderbuchautoren oder als Gestalterinnen und Gestalter für Kundschaft aus Medien, Bildung, Werbung, Kommunikation, Wirtschaft und so weiter. Einige Berufsleute lassen sich durch Agenten vertreten, andere schliessen sich in Ateliergemeinschaften oder Büros zusammen.
Absolventinnen und Absolventen der Richtung *Cast/Audiovisual Media* betätigen sich in den Redaktionen und Produktionsteams von Medienhäusern, bei Radio- und Fernsehanstalten sowie in digitalen Agenturen und Content-Start-ups. Sie produzieren audiovisuelle Inhalte für Streaming-Plattformen, entwickeln Podcasts und Webserien, gestalten multimediale Online-Formate und begleiten Organisationen bei der digitalen Kommunikation. Manche arbeiten freischaffend als Content Creator, Produzentinnen oder Konzepterinnen – für soziale Medien, Corporate Storytelling oder dokumentarische Projekte.
Fotografinnen und Fotografen leisten Auftragsarbeit, beispielsweise in der journalistischen Fotografie, Architektur-, Werbe- und Modefotografie, oder arbeiten oft auch freiberuflich im eigenen Studio. Sie pflegen eine eigene, profilierte Bildsprache und nutzen Fotografie als künstlerisches Medium. Bei Aufträgen kann aber nur bedingt nach eigenen Vorstellungen gearbeitet werden, stattdessen muss auf die Anliegen und Möglichkeiten der Kundinnen und Kunden eingegangen werden.

DIGITALE SCHNITTSTELLEN

Spiele werden nicht nur in der Unterhaltung, sondern auch in kulturellen, wissenschaftlichen und therapeutischen Zusammenhängen eingesetzt. *Game-Designerinnen und -Designer* erarbeiten Entertainment, Edutainment- und Infotainmentprodukte und ermöglichen den spielerischen Umgang mit digitalen Welten.
In der Videospiel-Industrie arbeiten sie etwa als Level-Designerinnen, Spielkonzepter oder Projektleiterinnen. Gesucht sind sie auch in verwandten Bereichen, die mit der Welt der digitalen Spiele im Austausch stehen und auf interaktiven oder visualisierenden Medien basieren.
Interaction-Designerinnen und -Designer stellen die Kommunikation zwischen Mensch und Maschine in den Mittelpunkt und gestalten die Verbindungswege zwischen Nutzenden und Gerät. Die Einsatzbereiche liegen überall dort, wo die Menschen mithilfe von technischen Systemen den 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, InterfaceDesigner, Experience-Designerin, Service-Designer sowie Projektleiterin in Industrie, Agenturen, Instituten oder der Forschung.

STRATEGIE UND ORGANISATION

Absolventinnen und Absolventen des Studiengangs Prozessgestaltung gründen Organisationen, Vereine oder 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 und Managerinnen können als Projektleitende 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
www.berufsberatung.ch/studium-arbeitsmarkt

BERUFSPORTRÄTS

Die folgenden Porträts vermitteln einen Einblick in die Tätigkeitsbereiche und den Berufsalltag nach einem Studium in Slavistik oder Osteuropa-Studien.

SARAH HABARTH
Gründerin und Geschäftsführerin,
KUORI GmbH, Zürich

ALESSANDRO HOLLER UND SANDRO LOCHAU
Geschäftsinhaber,
Designstudio Quaint GmbH, Zürich

IVIE ONAIWU
Selbstständige Grafik- und Teppichdesignerin

VICTORIA JURETKO
Gründerin und Projektleiterin,
Peva Project, Zürich

ANNA BOLLA
Wissenschaftliche Assistentin und Museografin,
Fachhochschule Südschweiz SUPSI,
Mendrisio (TI)



Sarah Habarth, BA Industrial Design, Gründerin und Geschäftsführerin, KUORI GmbH, Zürich

BANANENSCHALEN FÜR PRODUKTE DER ZUKUNFT

Nachhaltigkeit war für Sarah Habarth (29) nie ein Trend, sondern von Anfang an der rote Faden. Was als Experiment mit Bananenschalen in einem Semesterkurs begann, ist heute KUORI – ein Zürcher Start-up mit zwölf Mitarbeitenden, das biologisch abbaubare Materialien

entwickelt. Als Gründerin und Leiterin für Business Development und Marketing trägt die Industrial Designerin nicht nur die Verantwortung für Ideen, sondern auch für Finanzpläne, Fundraising und Teamführung.

«Vor dem Entscheid für ein Studium an der Hochschule für Gestaltung und Kunst an der FHNW habe ich mir verschiedene Studiengänge angeschaut und alles selbst zusammengesucht: Ich habe ein Praktikum in der Innenarchitektur gemacht, im Set Design gearbeitet, auch Fotografie hat mich sehr interessiert. Mein Abitur (Maturität) hatte den Schwerpunkt Kommunikationsdesign, weshalb Grafik damals bereits ein Thema war. Das wollte ich dann aber nicht weiterverfolgen. Die Wahl für Industriedesign und vor allem Basel habe ich getroffen, weil der Studiengang sehr ‹hands-on› war, was mir sonst oft gefehlt hat. Das und ein ‹out-of-the-box›-Denken, in die Werkstatt gehen, Dinge selbst erarbeiten, etwas in den Händen halten. In anderen Richtungen hat mir das gefehlt und man war stattdessen mehr am Computer.

VIELFALT IM STUDIUM

Alles in allem war das Studium eine wirklich tolle Zeit, in der ich extrem viel gelernt habe. Nebst dem Studium an der FHNW HGK habe ich ein Austauschsemester an der Universität der Künste in Berlin (UdK) gemacht. Vor allem in Basel war die Zeit sehr abwechslungsreich: Man besucht Kunstgeschichte, lernt CAD, zudem ist man in der Werkstatt. Die Arbeit ist relativ eigenständig: Der Anfang ist noch stärker angeleitet, meine Abschlussarbeit war dann aber sehr selbstständig. Seit ich die ZHdK ein bisschen kennengelernt habe, finde ich deren Methode, in Sprints zu arbeiten, auch interessant. Das war an der FHNW weniger der Fall und wir haben stattdessen länger an einem Projekt gearbeitet. Dies ermöglichte uns wiederum, Produkte zu designen, die in sich abgeschlossen waren und über das Konzeptionelle hinausgingen. An der ZHdK und der UdK dagegen reisst man Themen an und arbeitet nur über kürzere Zeitspannen daran. Beide Perspektiven haben ihre Vor- und Nachteile.

Was ich immer sehr schön gefunden habe, war, an der HGK ins Materialarchiv zu gehen, wo alle Produkte ausgestellt sind. Darin steckt so viel unterschiedliches Wissen und wir als Designerinnen und Designer sind Schlüsselpersonen für ganz viele unterschiedliche Thematiken.

NACHHALTIGKEIT ALS ROTER FADEN

Nachhaltigkeit war für mich immer ein Thema und begleitet mich seit Studienbeginn. Das hat sich auch in meiner Bachelorarbeit widerspiegelt, die der Startpunkt für KUORI war, mein jetziges Unternehmen. Dabei stand für mich konzeptuelles Arbeiten immer im Vordergrund: Wie erarbeiten wir ein Produkt? Welche Materialien verwenden wir? Wie bauen wir etwas auf? Das Hinterfragen von Normen war ebenfalls immer zentral. Ich habe versucht, meinen starken Nachhaltigkeitsbezug in jedes Projekt einzubinden; sei es durch die Materialwahl oder die Konstruktion. Wenn ich heute auf mein Portfolio zurückschaue, habe ich den roten Faden eigentlich wirklich in den Materialien gefunden: Keramik, Papier, Kunststoffe, Holz – das war für mich immer sehr interessant und relevant.

Die Idee zu KUORI (Finnisch für ‹Schale›) hatte ich bereits im vierten Semester an der UdK, in einem Kurs namens ‹Alchemistics›, wo es darum ging, unsere endlichen Ressourcen zu hinterfragen und neue Materialien oder Konzepte zu erstellen. Ich bin der Thematik nachgegangen, warum wir nicht Ressourcen verwenden, die aus nicht mehr verwendbaren Lebensmitteln bestehen. Das Resultat war das Experimentieren mit Bananenschalen. Was wir heute ‹Second Generation Feedstock› nennen, war damals noch etwas sehr Neues im Materialdesign. Das hat mich motiviert, bei Wettbewerben mitzumachen, über endliche Ressourcen zu sprechen und in Richtung Produktdesign zu gehen. Im Bachelor habe ich das im sechsten Semester wieder aufgegriffen.

Aufgrund der Pandemie habe ich ein weiteres Semester angehängt, weil ich nichts Digitales abschliessen wollte; stattdessen ‹hands-on› mit Materialien arbeiten, ins Labor gehen, Sachen pressen, anfassen, Materialien vermengen. Materialwissenschaft hat starke Ähnlichkeiten mit Backen; man mischt verschiedene Dinge zusammen und probiert Neues aus.

VOM EXPERIMENT ZUM START-UP

Heute sitzen wir in Zürich, sind zwölf Leute und fokussieren uns auf Materialentwicklung mit biologisch basierten Materialien. Wir upcyclen diese Sidestreams, was auf die Idee vom vierten Semester zurückgeht. Viele der Materialien sollen auch biologisch abbaubar sein. Biologische Abbaubarkeit ist recht verbreitet als Thema; Mikroplastik dagegen ist weniger im Fokus. Das entsteht beispielsweise beim Fahrradfahren durch Abreibung der Reifen oder analog über Schuhsohlen und ist natürlich ziemlich schädlich für uns. Deswegen setzen wir den Fokus auf abriebsbasierte Produkte und schauen, dass sich die kleinsten Partikel in der Umwelt zersetzen können. Viele Materialien wie Schuhsohlen können nicht steif sein, weshalb wir Rubber und elastische Materialien herstellen. Mein Lieblingsprodukt ist dabei der Flipflop; ein Monomaterial, das man gut in den Kreislauf zurückführen kann. Ich freue mich darauf, wenn wir den endlich auf dem Markt haben.

Die Finanzierung solcher Konzepte ist herausfordernd. Wir sind einen relativ klassischen Weg gegangen über Investitionen von Business Angels, Family Offices und Banken. Wir haben

BERUFSLAUFBAHN

19	Abitur (Maturität), Academy for Communication, Mannheim
24	Gründerin Anthrazit Shop, Berlin
25	BA Industrial Design, UdK Berlin & FHNW Basel
25–26	Research Assistant for Materials & Processes, FHNW Basel
25–	Gründerin & CEO KUORI GmbH, Zürich
27	Weiterbildung in Social Entrepreneurship, ZHAW Zürich
28	Training, Project Female Founder UBS
29	Advisory Board Member, HGK Basel

aber auch von der Europäischen Union einen Forschungsgrant erhalten für ein Material, das auf Bakterienfermentation basiert. Ausserdem haben wir vorvorletztes Jahr Mittel vom Mikro-Pionierfonds bekommen, der vor allem Social Impact unterstützt. Dabei verfolgen wir einen Ansatz, der sich ‹Blended Finance› nennt: Fördergelder werden kombiniert mit Investitionen von Privatpersonen oder professionellen Investorinnen und Investoren.

ARBEITSALLTAG ALS CO-KAPITÄNIN

Es gibt keine Woche wie die andere – und das finde ich sehr schön. Das gibt mir Energie, denn ich bin eine Person, die Abwechslung braucht, fast schon zum Atmen. Meine Kernkompetenzen bei KUORI liegen in Business Development und Marketing. Das beinhaltet das Erstellen von Finanzplänen, das Schreiben von Businessplänen wie auch Fundraising und HR. Ein zentraler Teil meiner Arbeit ist es zudem, die Vision von KUORI zu vertreten und die Richtung zu halten; eine Art Co-Kapitänin des Segelschiffs, die schaut, dass alles in die richtige Richtung fährt.
Im Team sind wir sehr unterschiedlich aufgestellt und decken verschiedene Bereiche ab wie Materialwissenschaft und Chemie, aber auch Maschinenbau, Industriedesign, Business Development und Marketing. Im Start-up haben wir sehr unterschiedliche Kompetenzen, was ziemlich cool ist. Die grösste Herausforderung dabei ist mit Abstand das Team: Wie schafft man es, dafür zu sorgen, dass die richtigen Leute reinkommen und gut zusammenarbeiten, dass der Teamgeist aufrechterhalten wird oder dass alle am gleichen Ziel arbeiten, Spass bei der Sache haben und sich alle wertgeschätzt fühlen? Das ist mir sehr wichtig.

NORMEN KRITISCH HINTERFRAGEN

Was mir Industriedesign vor allem mitgegeben hat, ist, Kreativität und Innovation einsetzen zu können. Materialwissenschaft und Chemie sind teilweise unglaublich komplex, und die breite Masse versteht nicht, was wir eigentlich genau machen. Deswegen ist es meine Aufgabe, das so zu kommunizieren, dass alle es verstehen – nur so können wir auf die grossen Firmen Einfluss ausüben und Greenwashing vermeiden. Dasselbe gilt für das kritische Hinterfragen von Normen und Praktiken: Nur weil wir in den 60er-Jahren Kunststoffe erfunden und nicht recycelt haben, müssen wir das in Zukunft nicht genauso machen. Diese Brille aufsetzen zu können, das habe ich klar aus dem Industriedesign mitgenommen. Dagegen war es schwierig, direkt vom Studium in den Beruf einzusteigen, da man sich vieles selbst beibringen muss. Bei mir war das vor allem Business Development. Diese grundlegenden Themen werden meines Erachtens noch zu wenig in den Studiengängen angegangen.

MITGESTALTEN IM ADVISORY BOARD

Ich freue mich deshalb, im Advisory Board der HGK zu sein und das strategisch mitgestalten zu können. In diesem vierjährigen Mandat geht es darum, als Fachbeirat die strategische Richtung mitzubestimmen und zu hinterfragen, was funktioniert und was Verbesserungspotenzial hat. Letztes Jahr lag der Fokus auf allen Weiterbildungsprogrammen, dieses Jahr auf den Bachelorprogrammen.
Ich bin eine grosse Verfechterin von Frauen in Führungspositionen. Was ich Studierenden darüber hinaus mitgeben möchte: Traut euch, mit euren Ideen rauszugehen, darüber zu sprechen und euch in andere Unternehmen zu integrieren. Ich habe das Gefühl, dass es unsere grösste Stärke ist, mit ganz unterschiedlichen Bereichen zusammenarbeiten zu können und Schlüsselperson zu sein. Das ist uns oft nicht bewusst, vor allem wenn wir direkt aus dem Studium kommen und noch in dieser kleinen Bubble sitzen. Wir als Produktdesignerinnen und -designer können im Konzept ein ganzes Produkt oder eine Linie verändern und damit rausgehen, ein Miteinander anstreben und Nachhaltigkeit verinnerlichen. Wir haben einen extrem grossen Hebel auf die Wirtschaft und auf die Gestaltung unserer zukünftigen Produkte und Materialien.»



Aus Sara Habarths Design-Küche: nachhaltige Schuhsohlen aus Nussschalen.

Porträt
Eva Gentner



Alessandro Holler, BA Scientific Visualization, MA Botanik und **Sandro Lochau**, MA Scientific Visualization, Geschäftsinhaber, Designstudio Quaint GmbH, Zürich

HERZBLUT ALS ALLEINSTELLUNGSMERKMAL

Alessandro Holler (38) und Sandro Lochau (36) sind Geschäftsinhaber der Firma Quaint, die zusätzlich eine feste Mitarbeiterin wie eine Praktikantin beschäftigt. Sandro arbeitet Vollzeit und führt grösstenteils 3D-Projekte aus. Alessandro dagegen arbeitet Teilzeit; seine

Aufgaben liegen in der 2D-Illustration und im administrativen Bereich. Das verbleibende Pensum verbringt er als Dozent an der ZHdK.

«Unsere Spezialisierungen liegen in der Darstellung von medizinischen Themen, Gestaltung von Erklärfilmen sowie Konzeption und Koordination von didaktischen, interaktiven Inhalten. Jeweils zum Wochenstart verschaffen wir uns einen Überblick über die laufenden Projekte und planen die folgenden Tage. Dabei werden interne Deadlines definiert und Zwischenstände begutachtet. Immer wieder müssen Projektpläne während der Woche angepasst werden, wobei eine präzise Kommunikation mit den Auftraggebenden essenziell ist.
Seit einigen Jahren sind wir in einem Atelier, wo wir mehrere Arbeitsplätze untervermieten, sodass eine kleine Community von Personen aus mehr oder weniger verwandten Disziplinen entstanden ist, was für den Arbeitsalltag sehr angenehm und von grosser Bedeutung ist.

DIGITALE ARBEIT

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, Anfertigung von Dokumentationen oder Dateiablage aufwenden, ist nicht zu unterschätzen. Die Kommunikation geschieht mehrheitlich per E-Mail, ebenso werden wir über diesen Kanal für Aufträge kontaktiert. Dabei bleibt nur 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 sowie selbstständig, also als Inhaber des eigenen Betriebs, tätig sein zu können.
KI hat durchaus Eingang in unseren Arbeitsalltag gefunden, allerdings anders als man es von einer Visualisierungsfirma erwarten würde. Wir verwenden für Erklärfilme textgestützte KI, da wir viel mit längeren Texten und Formulierungen zu tun haben. Die Qualität von bildgenerierender KI ist zwar stetig besser geworden, doch für unsere sehr spezifischen inhaltlichen Anforderungen bleibt der Nutzen beschränkt. Eine Nischenanwendung, die man weniger ahnen würde, ist das Hochskalieren von Bildern. Ältere Produktionen oder angeliefertes Material mit zu geringer Auflösung lassen sich mit spezialisierten KI-Werkzeugen deutlich aufwerten und sparen viel Aufwand. Wir beobachten die Entwicklungen, teils mit Neugier, teils mit Sorge, und machen uns Gedanken darüber, wie wir unsere Arbeit in einen Zukunftskontext eingliedern können.

INHALTE VISUELL VERMITTELN

Der Reiz an unserer Arbeit liegt eindeutig darin, dass wir nicht nur die ausführenden Tätigkeiten übernehmen, sondern auch zusammen mit den Auftraggeberinnen und Auftraggebern passende und geeignete Vermittlungsstrategien erarbeiten. Punktuell skizzieren, brainstormen oder planen wir; entweder zu zweit oder 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. Gewisse Projekte haben sich über die Jahre in Richtung Werbung verschoben und haben weniger einen konkreten Wissensvermittlungs-Charakter – so entsteht aber noch mehr Vielfalt. Das Spannende liegt nicht nur in der kreativen Arbeit, sondern auch in der Auseinandersetzung mit den Inhalten. So konnten wir schon viele Einblicke in diverse Bereiche gewinnen, 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 berufsbefähigt, sondern auch in eine Lebenswelt gebracht, die von vielen spannenden und ehrlichen Personen, interessanten Inhalten und nicht zuletzt viel Spass geprägt ist.

GEMEINSAM IN DEN BERUF

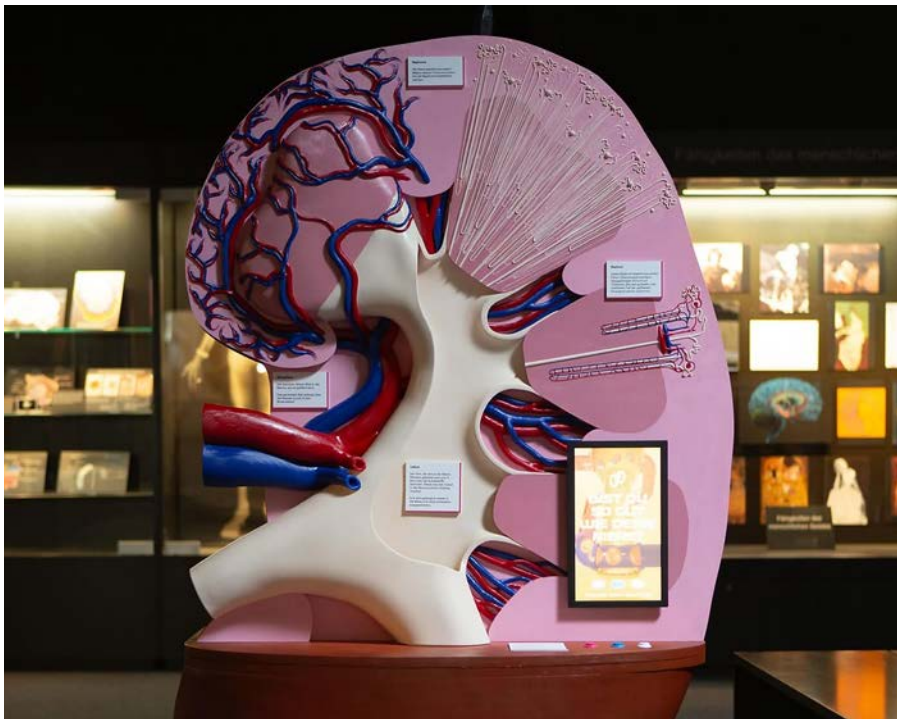
Da wir bereits im Studium zusammen einige Aufträge angenommen und ausgeführt hatten, war der Übergang ins Arbeitsleben sehr fliessend. Dabei gilt es, zwischen dem tatsächlich ersten Auftrag und dem ersten seriösen Auftrag zu unterscheiden. Herauszufinden, wie man gemeinsam arbeitet und einander ergänzt, war dabei die grösste Herausforderung. Geholfen hat uns gegenseitiges Vertrauen, viel Ausdauer und vor allem Zuversicht. Häufiger Meinungsaustausch und Reflexion waren dabei sehr wichtig.
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. In unserem heutigen Alltag gibt es immer wieder

BERUFSLAUFBAHN AH

18	Maturität, Graz International Bilingual School, Österreich
23	BA Pflanzliche Funktion, Bioindikation und Umweltmonitoring, Universität Graz
26	MA Botanik, Universität Graz
28	BA Scientific Visualization, Zürcher Hochschule der Künste ZHdK
28–	Gründer & Geschäftsführer, Quaint GmbH, Zürich
35	Dozent BA/MA, Fachrichtung Knowledge Visualization, Departement Design, ZHdK, Zürich

BERUFSLAUFBAHN SL

17	Gestalterischer Vorkurs an der Berufsschule für Gestaltung Zürich
21	Berufsmaturität an der Gestalterischen Berufsmaturitätsschule Zürich
21	Lehre als Hochbauzeichner
25–	Gründer & Geschäftsführer, Quaint GmbH, Zürich
26	BA Scientific Visualization, ZHdK
30	MA Knowledge Visualization, ZHdK



Für das Zurich Kidney Center fertigte Quaint 2026 die 3D-Visualisierung einer Niere an.

Projekte, auf die wir mehr oder weniger stolz sein können. Aber am stolzesten sind wir auf unser Hauptprojekt: unsere eigene Firma. Es ist ein tolles Gefühl, dass Quaint langsam aber stetig gewachsen ist und wir uns damit unseren Traumjob ermöglichen können.

STUDIUM UND TECHNIK

Bei einem gestalterischen Studium an einer Kunsthochschule werden eher Können oder 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 hochzuhalten. Viele Tools, die wir heute täglich nutzen, wären vor einigen Jahren noch wenig praktikabel oder gar inexistent gewesen.

Auch hat sich das Designstudium seit unserer Studienzeit weiterentwickelt. Seit der Studienreform ‹Major–Minor› im Jahr 2024 können Studierende der ZHdK ein oder mehrere Nebenfächer wählen, was Studierende aus verschiedenen Vertiefungen, Jahrgängen und Abschlüssen zusammenbringt. Das ermöglicht nicht nur zusätzliche inhaltliche Auseinandersetzungen, sondern fördert auch den Aufbau eines Netzwerks für den späteren Beruf.

PROFESSIONALITÄT UND VERHÄLTNISMÄSSIGKEIT

Quaint hat sich in den letzten Jahren deutlich professionalisiert: Entscheidungen laufen schneller, der Kundenkontakt ist sicherer. Nach mehreren Praktika haben wir den Schritt gewagt und eine feste Mitarbeiterin angestellt. Finanziell ist die Firma dabei bewusst nur wenig gewachsen – einerseits, weil wir an langsames und behutsames Wachstum glauben, andererseits, weil wir an der kreativen Arbeit dranbleiben wollen und der Ausblick, nur noch als Manager tätig zu sein, für uns weniger attraktiv ist.

Ein Punkt, der uns mit den Jahren wichtig geworden ist, ist Verhältnismässigkeit. Als Designerinnen und Designer neigt man dazu, sehr viel Energie und Herzblut in Arbeiten zu stecken, weil man, wie in allen künstlerischen Berufen, einen Teil von sich in jeder Arbeit wiedererkennt. Mit der Erfahrung kommt aber die Erkenntnis, in welchem Mass sich diese Investition lohnt. Gleichzeitig ist genau dieses Herzblut ein essenzielles Alleinstellungsmerkmal unserer Arbeit. Es sind subtile, schwer messbare Qualitäten, aber sie sind entscheidend für eine erfolgreiche Wissensvermittlung, auch auf einer emotionalen Ebene.

Und als Letztes ein Zuruf: Es lohnt sich, sich für die Bekanntheit und Anerkennung unserer spezifischen Disziplin einzusetzen. Jede Erklärung, was man beruflich macht, jedes Kundengespräch und jede Veröffentlichung helfen dabei, unser Fach am Leben zu erhalten – damit wir die Arbeit machen können, die wir am liebsten mögen.»

VON DER PRAXIS IN DIE LEHRE

Alessandro Holler: «Ich habe mir parallel zur Firma eine Karriere an der ZHdK aufgebaut. Nach fünf Jahren als Unterrichtsassistent und zwei Jahren als wissenschaftlicher Mitarbeiter wurde ich 2022 zum Dozenten berufen. Der Schwerpunkt liegt dabei auf 3D-Visualisierung medizinischer Inhalte, teilweise mit Kooperationspartnerinnen und -partnern aus der Forschung. Daneben unterrichte ich auch Designmethodik und begleite Studierende in Mentoraten. Um mich für die Lehrtätigkeit zu qualifizieren, habe ich ein CAS an der Universität Zürich in Hochschuldidaktik absolviert mit dem Schwerpunkt ‹forschendes Lernen›. Die Weiterbildung hat mir ein Fundament in Forschungsmethoden gegeben, welches ich direkt in den Unterricht einbringen kann. Das Schönste hierbei ist, genau die Arbeit, die ich bei Quaint mache, weitergeben zu können und dabei Studierende vorzufinden, die engagiert, seriös und der Disziplin verschrieben sind.»

Porträt
Andreas Demuth, Aktualisierung: Eva Gentner



Ivie Onaiwu, BA Visuelle Kommunikation, selbstständige Grafik- und Teppichdesignerin

TEPPICHE ALS TEXTILE KOMMUNIKATIONSMITTEL

Ivie Onaiwu (30) hat ihre ersten Berufsjahre als Grafikerin an der Hochschule der Künste Bern verbracht, wo sie auch studiert hatte. Heute ist sie selbstständige Grafik- und Teppichdesignerin; ein Weg, der sie über verschiedene Praktika in Amsterdam und Bern auch

nach New York geführt hat, wo sie als Teil einer Residency ihre erste Teppichserie ausstellte.

«Seit einigen Monaten arbeite ich als selbstständige Grafik- und Teppichdesignerin. Diesen beiden Richtungen parallel nachzugehen, gefällt mir sehr. Typischerweise beschäftige ich mich mit mehreren Projekten gleichzeitig und bin aktuell zusätzlich auf der Suche nach einer neuen Teilzeitstelle. Im Grafikbereich arbeite ich an Aufträgen in der Veranstaltungskommunikation, bei denen ich für verschiedene Institutionen und Kollektive Visuals für Plakate und Social Media gestalte. Teppiche produziere ich auf Anfrage und im regelmässigen Austausch mit den Kundinnen und Kunden.

HANDTUFTING UND TEPPICHDESIGN

Während meiner Bachelorarbeit hatte ich mich bereits mit Teppichen als textile Kommunikationsmittel auseinandergesetzt und am Ende mit Handtufting einen eigenen Teppich produziert. Seitdem sind noch einige mehr dazugekommen. Parallel zu meiner Anstellung an der HKB konnte ich meine Praxis im Teppichdesign weiter ausbauen. 2024 war ich für fünf Monate in New York für eine Residency, vergeben vom Kanton Bern. Dort konnte ich mich intensiv mit der Stadt und der Technik auseinandersetzen und stellte die entstandene Teppichserie ‹Layers of Belonging› auf Governors Island aus.

BERUFSLAUFBAHN

18	Gymnasiale Maturität, Gymnasium Thun Seefeld (BE)
20	Propädeutikum Biel, Schule für Gestaltung Bern und Biel SfGBB
23	BA Visuelle Kommunikation HKB
23	3 Monate Praktikum bei Sam de Groot in Amsterdam
23	Praktikum in Kommunikation im Schlachthaus Theater Bern
24–29	Inhouse Grafikerin, Fachbereich Gestaltung und Kunst, HKB, befristet auf 5 Jahre (60%)
28	Residency New York, Kulturkommission Kanton Bern, 5 Monate
30–	Selbstständig und auf Stellensuche für eine tiefprozentige Festanstellung

In dieser Zeit entwickelte ich auch das Konzept für ‹Flourish›, das ich nach meiner Rückkehr mit Unterstützung der Berner Designstiftung umgesetzt und ausgestellt habe.

ORGANISIERTE KOMMUNIKATION

Projektplanung, strukturiertes Arbeiten und die Bedeutung von sauber produzierten Endprodukten waren ein grosser Teil meiner Tätigkeit an der HKB. Davon profitiere ich bis heute und lege weiterhin grossen Wert darauf. Besonders im Austausch mit Kundinnen, Produzenten und Mitgestaltenden ist mir eine organisierte Kommunikation sehr wichtig. Das spart Zeit und Energie, die ich stattdessen in die Gestaltung investieren kann. Die gestalterische Freiheit geniesse ich nach wie vor sehr. Insbesondere bei der Entwicklung von Teppichen habe ich meist ‹Carte blanche› und kann selbst entscheiden, wie die Arbeiten aussehen sollen.

EINSTIEG MIT HÜRDEN

Rückblickend war der Einstieg ins Berufsleben ziemlich wacklig. Ich musste mich zuerst in diesem Feld orientieren, rausfinden, in welche Richtung 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 Antwort oder Absagen zurückkamen. Damit umzugehen war nicht nur leicht.
Schliesslich habe ich 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 war meine erste Festanstellung in der Visuellen Gestaltung. Daneben machte ich kleine selbstständige Aufträge für Kulturinstitutionen in Bern. Mit einigen Mitstudierenden habe ich zudem 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.
Trotz Anfangsschwierigkeiten 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 sehr abwechslungsreich. Das war schon im Studium so: Ich konnte mich vertiefen, wo ich wollte, was sehr viel Spass gemacht hat. Auch denke ich gerne an die Klasse, die Leute, die Stimmung im Haus und die Partys zurück.

MEHR REALITÄTSNÄHE IM STUDIUM

Die Studienzeit war für mich sehr wichtig. Rückblickend hätte ich mir jedoch mehr realitätsnahe Projekte und einen stärkeren Fokus auf digitale Medien gewünscht. Das Animieren habe ich mir beispielsweise grösstenteils erst nach dem Studium selbst angeeignet.
Was ich ebenfalls erst im Beruf gelernt habe, ist der Kontakt mit Druckereien, die Koordination von grösseren Kampagnen und das Vertiefen von Computerprogrammen – die konkrete Arbeitswelt. Davor wird man im Studium etwas abgeschirmt. 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 muss. Für die Gestaltung bleibt gefühlt immer zu wenig Zeit.

OFFEN UND NEUGIERIG BLEIBEN

Ich glaube, verschiedene Interessen zu haben und sich in Offenheit zu üben, ist in der Gestaltung sehr wertvoll. Eine Idee kann von überall herkommen und wenn ich mich zu sehr auf etwas versteife, komme ich selten zu zufriedenstellenden Ergebnissen. Ob der Wunsch, ein neues Tool zu lernen, die Idee einer bestimmten Farbigkeit oder eine vage Erinnerung an etwas, das ich einmal gesehen habe – durch das Ausprobieren behalte ich die Freude am Gestalten. Diese Freude zeigt sich, hoffe ich, auch in meinen Projekten und ist etwas, das ich Studierenden gerne mitgeben möchte.»

Porträt
Andreas Demuth, Aktualisierung: Eva Gentner



Victoria Juretko, MA Industrial Design, Gründerin und Projektleiterin, Peva Project, Basel

NICHT DER WEG EINER KLASSISCHEN DESIGNERIN

Victoria Juretko (28) möchte medizinische Untersuchungen respektvoller gestalten und hat basierend auf ihrer Masterarbeit das Peva Project entwickelt, das mit mehreren Design- und Innovationspreisen

ausgezeichnet wurde. Sie hat ein gynäkologisches Spekulum designt, das selber eingeführt werden kann. Im Zentrum stehen dabei Selbstbestimmung und Komfort.

«Ausgehend von meinem Abschluss bin ich Designerin. Aktuell beschäftige ich mich aber so gut wie gar nicht mehr mit Design im kreativ-gestalterischen Sinne. Nach dem Studium habe ich mich entschlossen, das Produkt meiner Masterarbeit weiterzuführen. Aus der Entwicklung eines gynäkologischen Spekulums aus umweltfreundlichem PEVA wurde das heutige «Peva Project». Entsprechend bin ich aktuell in der Projektleitung tätig. Ich organisiere Termine, dokumentiere alles und plane die Ziele des Peva Projects. Dadurch erhalte ich als Gestalterin Einblicke in Bereiche, die mir sonst nicht zugänglich wären, was spannend, aber auch anstrengend sein kann.
Ich gehe nicht den Weg einer klassischen Designerin, obwohl ich es schwierig finde zu sagen, was typisch und was untypisch ist. Ausgehend von der gestalterischen Perspektive ist er aber definitiv untypisch.

LAPTOP, MODELLBAU UND ARBEIT IM KLEINEN TEAM

Mein Arbeitsalltag im Peva Project hängt davon ab, welche Abgabetermine und Fristen ich einhalten muss und ob ich Papierkram zu erledigen habe oder im Modellbau experimentieren kann. Zurzeit ist es eher die Arbeit am Laptop, was auch von Vorteil ist, denn so kann ich mir aussuchen, von wo aus ich arbeite, da es kein klassisches Büro gibt. Ich bin noch in der Infrastruktur der Basler Hochschule für Gestaltung und Kunst verankert und habe so Zugang zu den Räumlichkeiten und Büros, die ich gern nutze, arbeite aber auch viel von zu Hause aus.
Seit Neuestem sind wir drei Personen im Kernteam: Eng mit mir zusammen arbeiten Anna-Lena Keller und Madeline Harlow. Jede von uns hat ihren Schwerpunkt, den wir unabhängig voneinander bearbeiten, aber gemeinsam wöchentlich besprechen. Unterstützung erhalten wir von beratenden Personen, die bereits Erfahrung auf dem Gebiet gesammelt haben und uns mit Rat oder auch Zugang zu persönlichen Netzwerken zur Seite stehen.

VON DER IDEE ZUM MARKTREIFEN PRODUKT

Es bereitet mir viel Freude, zu sehen, auf wie viel Anklang das Peva Project stösst. Ich konnte mir zu Beginn nicht vorstellen, wie viel Arbeit es ist, ein Produkt von der Idee bis zum marktreifen Produkt zu entwickeln. Es motiviert mich, immer wieder auf das zurückzublicken, was wir bereits geschafft haben.
Mühe dagegen bereitet mir vor allem die Unsicherheit, wie lange sich das Projekt selbst tragen kann. Aktuell sind wir auf die Gelder von Stiftungen angewiesen. Diese Abhängigkeit bringt eine grosse Verantwortung mit sich und erzeugt konstanten Druck. Eine der grössten Herausforderungen ist es, viele unterschiedliche Rollen gleichzeitig einzunehmen und zwischen gestalterischen, organisatorischen, administrativen und strategischen Aufgaben zu wechseln. Zudem ist der Weg vom Projekt hin zu einem langfristig tragfähigen Produkt komplex und mit vielen offenen Fragen verbunden.
Ich rechne damit, dass sich meine Arbeit in den nächsten Jahren zunehmend verändert und professionalisiert. Der Fokus wird sich vermutlich stärker von der experimentellen Projektphase hin zu stabileren Strukturen, klareren Zuständigkeiten und langfristiger Planung verschieben.

BERUFSLAUFBAHN

18	Abitur (Maturität), Geschwister-Scholl-Gymnasium Sondershausen (Deutschland)
24	BA Industrial Design, Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (Deutschland)
25	Verkauf Soeder AG, Nebenerwerbstätigkeit, Zürich (40 %)
26	MA Industrial Design, Hochschule für Gestaltung und Kunst, HGK Basel
26–	Selbstständig, Peva Project, Basel (80 %)

Für Produkt- und Industriedesign habe ich mich damals entschieden, weil ich seit jeher gern kreativ gearbeitet habe, dies vorzugsweise mit klar definierten Rahmenbedingungen. Nach längerer Recherche nach dem Schulabschluss habe ich dann diesen Studiengang für mich entdeckt. Ehrlich gesagt hatte ich zu Beginn wenig Vorstellung davon, was Industriedesign wirklich bedeutet, habe dann aber schnell gemerkt, dass ich mich mit dieser Entscheidung sehr wohl fühle.

VOM INTERESSE AM KREATIVEN ZUR GRÜNDERIN

Meine heutige Position als Gründerin und Projektleiterin des Peva Projects habe ich offiziell nach dem Studienabschluss angetreten. Der Übergang von der Abschlussarbeit in die selbstständige Weiterentwicklung des Produkts war fliessend, da ich mich bewusst dazu entschieden habe, das Thema weiterzuverfolgen, anstatt in ein klassisches Anstellungsverhältnis einzusteigen.
Im Rückblick sehe ich das Studium weniger als eine Vorbereitung, sondern eher als Grundlage. Wir haben diverse Methoden kennengelernt, wie man sich schnell Wissen aneignen kann, wie man analysiert und eine kritische Haltung einnimmt, auch gegenüber der eigenen Arbeit. Das kann ich heute vor allem methodisch anwenden. Gestalterische Prozesse, Recherche, das Arbeiten in Iterationen und das Hinterfragen sind nach wie vor Teil meines Alltags.
Nicht abgedeckt wurden die wirtschaftlichen, administrativen und organisatorischen Anforderungen, die mit der Entwicklung eines Produkts einhergehen. Themen wie Finanzierung, rechtliche Rahmenbedingungen oder strategische Planung habe ich mir erst nach dem Studium und im laufenden Projekt angeeignet. Basierend auf meiner Erfahrung würde ich Studierenden empfehlen, sich nicht zu schnell auf ein Gebiet festzulegen, sondern so viel wie möglich auszuprobieren, auch wenn man sich dafür aus der Komfortzone herauswagen muss.»

Porträt
Eva Gentner



Anna Bolla, BA Innenarchitektur, wissenschaftliche Assistentin und Museografin, Fachhochschule Südschweiz SUPSI, Mendrisio (TI)

INNENARCHITEKTUR MUSS EIN WUNSCH UND EINE LEIDENSCHAFT SEIN

Anna Bolla (25) arbeitet als Assistentin im Studiengang Innenarchitektur und als Museografin an der Fachhochschule Südschweiz. Über den Umweg eines Geschichtsstudiums in Mailand fand sie zur

Innenarchitektur – und entdeckte dabei ihre wahre Leidenschaft: die Museografie. Heute begleitet sie Studierende und gestaltet wissen-schaftliche Ausstellungen.

«Beruflich bin ich Assistentin im Studiengang Innenarchitektur und begleite die Studierenden auf ihrem Ausbildungsweg als Entwerfende. Daneben arbeite ich zu einem Teil am Institut für Design der SUPSI, wo ich Ausstellungsgestaltungen entwerfe, insbesondere im wissenschaftlichen und Forschungsbereich. Ich gehe also zwei Tätigkeiten parallel nach, die sich gegenseitig bereichern.

ZWISCHEN ATELIER UND AUSSTELLUNGSRAUM

Mein Arbeitsalltag ist vielseitig und kein Tag gleicht dem anderen. Im Bachelorstudiengang Innenarchitektur betreue ich den Projektkurs im ersten Jahr sowie ein Atelier im zweiten und dritten Jahr. Dabei bereite ich alle Materialien vor, die die Studierenden für den Projektstart benötigen – Dossiers, Tafeln, Layouts, Zeichnungen und Referenzen – und begleite sie während der Atelierstunden bei der Projektentwicklung.

Im ersten Jahr betreue ich an einem Tag mehr als dreissig Studierende, unterstützt von drei Projektdozierenden. Im zweiten und dritten Jahr sind es dann nur noch zwischen zwölf und sechzehn. Dabei versuche ich, die meiste Zeit im Atelier mit den Studierenden zu verbringen. Hauptsächlich kommunizieren wir direkt, ich bin aber auch via E-Mail oder Teams für die Studierenden erreichbar.

Am Institut für Design arbeite ich mit dem Direktor zusammen, der mich zur Museografin ausbildet, sowie mit dem Team des Bereichs ‹Design für die Wissenschaft›, das sich aus Grafikerinnen, Soziologen und Interaktionsdesignerinnen zusammensetzt. Die Arbeit als Projektassistentin ermöglicht es mir, interessante Vorträge zu besuchen und Ausstellungen an neuen Orten zu gestalten.

FREUDE AM GEMEINSAMEN ENTWERFEN

Am meisten Freude bereitet mir die Arbeit mit den Studierenden: gemeinsam mit ihnen zu planen und zu sehen, wie sie ihre Entwürfe umsetzen. Herausfordernd ist es, stets auf dem neuesten Stand zu bleiben, mich ständig weiterzubilden und bereit zu sein, die Fragen der Studierenden zu beantworten. Besonders anspruchsvoll ist der Umgang mit ängstlichen Studierenden. Sie in den Beruf zu führen, ist eine grosse Verantwortung. Kommunikation und die Fähigkeit, im Team zu arbeiten, sind dabei zentral.

«Die Arbeit als Projektassistentin ermöglicht es mir, interessante Vorträge zu besuchen und Ausstellungen an neuen Orten zu gestalten.»

Was meine Zukunft betrifft, möchte ich die Effizienz und Koordination des Kurses verbessern, um den Studierenden ihren Weg so weit wie möglich zu erleichtern. Ich hoffe, dass in Zukunft ein Masterstudiengang eingerichtet wird, damit ich so viel wie möglich unterrichten kann. Persönlich beschäftigt mich meine Zukunft nach der Assistenzzeit – der Vertrag läuft nur über drei Jahre hinweg. Ich hoffe, danach weiterhin im Bereich der Museografie tätig sein zu können.

VIA UMWEG ZUR INNENARCHITEKTUR

Bevor ich an die SUPSI kam, habe ich ein Semester lang Geschichte an der Statale in Mailand studiert. Während des Studiums wurde mir jedoch klar, dass ich zu viel den Kopf und zu wenig die Hände benutzte. Ich wollte etwas tun, das mir erlaubte, meine Kreativität zu entfalten. Schon als Kind hatte ich eine Leidenschaft für Veranstaltungen, und so stiess ich auf den Studiengang Innenarchitektur an der SUPSI. Erst später habe ich mich dann in die Museografie verliebt, die heute meine wahre Leidenschaft ist. Nach dem Bachelorabschluss hatte ich die Möglichkeit, die Ausstellung zu realisieren, die ich in meiner Abschlussarbeit entworfen hatte und bewarb mich auf die Assistenzstelle, die nach meinem Studienabschluss ausgeschrieben wurde.

Der Einstieg ins Berufsleben war nicht besonders schwierig, da ich den akademischen Bereich nie verlassen habe. Die wirkliche Herausforderung wird wohl erst kommen, sobald ich meine Assistenzzeit beendet habe. Vor allem bei den Besprechungen am Tisch mit den Studierenden stelle ich fest, dass sie vieles, was ich studiert habe, noch nicht kennen. So kann ich ihnen Beispiele, Anhaltspunkte und Anregungen für ihre Entwürfe mitgeben.

Was die Ausstellungsgestaltung angeht, kann ich viele der theoretischen Prinzipien, die ich gelernt habe, endlich direkt in der Praxis anwenden und ihren Sinn wirklich verstehen.

MIT DEM HERZEN ENTSCHEIDEN

Mein Rat an angehende Studierende: Entscheidet euch für das, was euch wirklich am Herzen liegt. Ich bin davon überzeugt, dass Innenarchitektur ein Wunsch und eine Leidenschaft sein muss, denn ohne diese ist es sehr schwer, weiterzumachen und den wahren Sinn des Berufs zu verstehen.»

BERUFSLAUFBAHN

19	Maturität
23	BA Innenarchitektur, Fachhochschule Südschweiz SUPSI, Mendrisio (TI)
24–	Assistentin, Studiengang Innenarchitektur, Fachhochschule Südschweiz SUPSI, Mendrisio (TI), (80 %)
24–	Assistentin für Museografie, Fachhochschule Südschweiz SUPSI , Mendrisio (TI), (20 %)

Porträt
Eva Gentner

SERVICE

ADRESSEN, TIPPS UND WEITERE INFORMATIONEN

STUDIEREN

www.berufsberatung.ch/studium
Das Internetangebot des Schweizerischen Dienstleistungszentrums für Berufsbildung, Berufs-, Studien- und Laufbahnberatung SDBB bietet eine umfangreiche Dokumentation sämtlicher Studienrichtungen an Schweizer Hochschulen sowie Informationen zu Weiterbildungsangeboten und Berufsmöglichkeiten.

www.swissuniversities.ch
Swissuniversities ist die Konferenz der Rektorinnen und Rektoren der Schweizer Hochschulen (universitäre Hochschulen, Fachhochschulen und Pädagogische Hochschulen). Auf deren Website sind allgemeine Informationen zum Studium in der Schweiz zu finden sowie zu Anerkennungsfragen weltweit.

www.studyprogrammes.ch
Bachelor- und Masterstudienprogramme aller Hochschulen.

Weiterbildungsangebote nach dem Studium
www.swissuni.ch

www.berufsberatung.ch/weiterbildung



Hochschulen
Die Ausbildungsinstitutionen bieten auch selbst eine Vielzahl von Informationen an: auf ihren Websites, in den Vorlesungsverzeichnissen oder anlässlich von Informationsveranstaltungen.

Informationen und Links zu sämtlichen Schweizer Hochschulen: www.swissuniversities.ch > Themen > Lehre & Studium > Akkreditierte Schweizer Hochschulen

www.berufsberatung.ch/hochschultypen

Noch Fragen?
Bei Unsicherheiten in Bezug auf Studieninhalte oder Studienorganisation fragen Sie am besten direkt bei der Studienfachberatung der jeweiligen Hochschule nach.

Antworten finden bzw. Fragen stellen können Sie zudem unter www.berufsberatung.ch/forum.

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.sdbb.ch/adressen.

Literatur zum Thema «Studienwahl»
Publikationen können in den Berufsinformationszentren BIZ eingesehen und ausgeliehen werden. Zudem kann man sie bestellen oder als PDF herunterladen unter www.shop.sdbb.ch.

FACHGEBIET

Links

www.designwissen.net
Vermittlung von grundlegendem Designwissen sowie Informationen zu historischen und aktuellen Entwicklungen

www.designlexikon.net
Grösstes deutsches Online-Lexikon zum Thema Design

www.bauhaus.de
Bedeutendste Schule für Architektur, Design und Kunst im 20. Jahrhundert (existierte von 1919 bis 1933)

www.designpreis.ch
Alle zwei Jahre vergebener Schweizer Design-Preis mit dem Ziel, die Bedeutung des Schweizer Designs zu stärken

www.hochparterre.ch/nachrichten/design
Zeitschrift für Architektur, Planung und Design

www.museum-gestaltung.ch
Führendes Schweizer Museum für Design und visuelle Kommunikation mit Ausstellungen, Sammlung und Vermittlungsangeboten

Vereine, Vereinigungen und Berufsverbände

www.swiss-design-association.ch
Berufsverband für Design (u.a. Produkt- und Industriedesign, auch Szenografie)

www.sgda.ch
Swiss Game Developers Association

www.vsi-asai.ch
Vereinigung Schweizer Innenarchitekten und Innenarchitektinnen

www.sgv.ch
Schweizer Grafiker Verband SGV

www.sgd.ch
SGD Swiss Graphic Designers, Berufsverband für Fachleute der visuellen Kommunikation

www.illustratoren-schweiz.ch
Verein professioneller Illustratorinnen und Illustratoren

Literatur
Kunst und Design, Chancen SDBB (2025)



Ein klassisches Objekt im Industriedesign: der Designer-Stuhl: (Designmuseum Dänemark, Kopenhagen, Dänemark, Europa, 2024).

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**

www.sfgb-b.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

Höhere Fachschule Interaction Design

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

Höhere Fachschule Produktdesign

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

B:B
Schule für Gestaltung Bern und Biel

Campus Bernapark 18
3066 Stettlen

T 031 337 03 37
bern@sfgb-b.ch

HSLU Hochschule Luzern

Design Film Kunst

Starte deine Zukunft in Design, Film oder Kunst

Wähle aus 23 Bachelor- und Masterstudienrichtungen



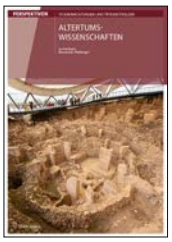
FH Zentralschweiz

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 bezogen sowie kostenlos als PDF heruntergeladen werden oder liegen in jedem BIZ sowie weiteren Studien- und Laufbahnberatungsinstitutionen auf. Weiterführende, vertiefte Informationen finden Sie auch unter www.berufsberatung.ch/studium.



2022 | Agrarwissenschaften, Lebensmittelwissenschaften, Waldwissenschaften



2025 | Altertumswissenschaften



2025 | Anglistik



2026 | Architektur, Landschaftsarchitektur



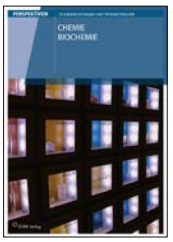
2023 | Asienwissenschaften und Orientalistik



2022 | Bau



2024 | Biologie



2025 | Chemie, Biochemie



2026 | Geowissenschaften



2023 | Germanistik, Nordistik



2026 | Geschichte



2024 | Heil- und Sonderpädagogik



2024 | Informatik, Wirtschaftsinformatik



2023 | Internationale Studien



2023 | Interdisziplinäres Ingenieurwesen



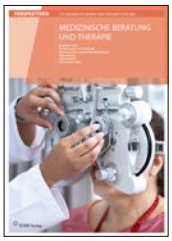
2023 | Kunst, Kunstgeschichte



2024 | Information, Medien und Kommunikation



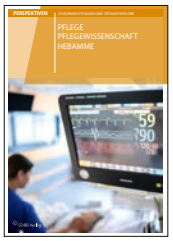
2025 | Medizin



2024 | Medizinische Beratung und Therapie



2022 | Musik, Musikwissenschaft



2025 | Pflege, Pflegewissenschaft, Hebamme



2023 | Pharmazeutische Wissenschaften



2023 | Philosophie



2023 | Planung



2024 | Soziale Arbeit



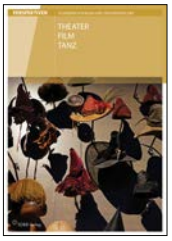
2025 | Soziologie, Politikwissenschaft, Gender Studies



2023 | Sport, Bewegung, Gesundheit



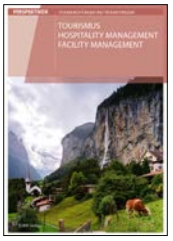
2025 | Sprache und Literatur



2025 | Theater, Film, Tanz



2024 | Theologie, Religionswissenschaft



2024 | Tourismus, Hospitality Management, Facility Management



2024 | Umweltwissenschaften

«Perspektiven»-Heftreihe
Die «Perspektiven»-Heftreihe, produziert ab 2012, erscheint seit dem Jahr 2024 in der 4. Auflage.

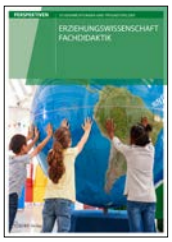
Im Jahr 2026 werden folgende Titel neu aufgelegt:
Architektur, Landschaftsarchitektur
Geowissenschaften
Slavistik, Osteuropa-Studien
Veterinärmedizin
Geschichte
Design
Bau
Maschineningenieurwissenschaften, Automobil- und Fahrzeugtechnik
Romanistik
Musik, Musikwissenschaft
Unterricht Volksschule
Agrarwissenschaften, Lebensmittelwissenschaften, Waldwissenschaften



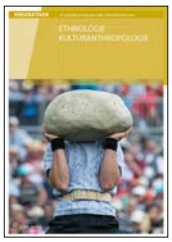
2026 | Design



2024 | Elektrotechnik, Informationstechnologie



2025 | Erziehungswissenschaft, Fachdidaktik



2023 | Ethnologie, Kulturanthropologie



2025 | Life Sciences



2022 | Maschineningenieurwissenschaften, Automobil- und Fahrzeugtechnik



2024 | Materialwissenschaft, Mikrotechnik, Nanowissenschaften



2025 | Mathematik, Rechnergestützte Wissenschaften, Physik



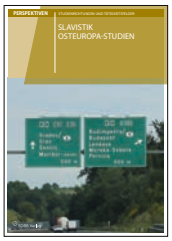
2024 | Psychologie



2023 | Rechtswissenschaft, Kriminalwissenschaften



2022 | Romanistik



2026 | Slavistik, Osteuropa-Studien



2023 | Unterricht Mittelschulen und Berufsfachschulen



2022 | Unterricht Volksschule



2026 | Veterinärmedizin



2025 | Wirtschaftswissenschaften

IMPRESSUM
© 2026, SDBB, Bern. 4., vollständig überarbeitete Auflage.
Alle Rechte vorbehalten.
ISBN 978-3-03753-541-7

Herausgeber
Schweizerisches Dienstleistungszentrum Berufsbildung
Berufs-, Studien- und Laufbahnberatung SDBB
SDBB Verlag, www.sdbb.ch, info@sdbb.ch
Das SDBB ist eine Fachagentur der Kantone (EDK) und wird vom Bund (SBFI) unterstützt.

Projektleitung und Redaktion: Susanne Birrer, René Tellenbach, SDBB

Fachredaktion
Eva Gantner, i.A. Amt für Jugend und Berufsberatung Kanton Zürich

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

Porträtbilder von Studierenden und Berufsleuten
Dieter Seeger, Zürich

Bildquellen
Titelseite: shutterstock.com/Anton Vierietin; S. 6: mauritius-images.com/Adam Eastland; S. 9: mauritius-images.com/Karsten Socher; S. 10: mauritius-images.com/Aleksei Gorodenko; S. 11: Hochparterre; S. 12: Hochparterre; S. 13: Hochparterre; S. 14: wikimedia.org; S. 15: Urs Judas; S. 17: Hochparterre; S. 19: Rahel Zuber; S. 20: HSLU, ZHDK, wikipedia.org/Srdja Popovic/Matthew Miller; S. 21: FHNW, HSLU, HSLU; S. 22: mauritius-images.com/Shotshop GmbH; S. 25: shutterstock.com/Frame Stock Footage; S. 29: shutterstock.com/Prayoga Nugroho; S. 30: ZHDK/Samantha Zaugg; S. 31: SDBB;/Thierry Parel; S. 44: shutterstock.com/Dean Drobot; S. 45: designpreis.ch; S. 46: mauritius-images.com/Uri Prat; S. 48: mauritius-images.com/Addictive Stock Creatives; S. 52: kuori.ch; S. 55: quaint.ch; S. 63: mauritius-images.com/ Travelstock44.de/ Jürgen Held.

Gestaltungskonzept: Cynthia Furrer, Zürich

Umsetzung: Andrea Lüthi, SDBB

Druck und Korrektorat: Kromer Print AG, Lenzburg (AG)

Inserate
Gutenberg AG, Feldkircher Strasse 13, 9494 Schaan (Liechtenstein)
Telefon +41 44 521 69 00, office@sdbb.li, www.gutenberg.li

Bestellinformationen
Die Heftreihe «Perspektiven» ist erhältlich bei:
SDBB Vertrieb, Industriestrasse 1, 3052 Zollikofen
Telefon 0848 999 001
vertrieb@sdbb.ch, 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.

Die kantonalen Berufs-, Studien- und Laufbahnberatungen

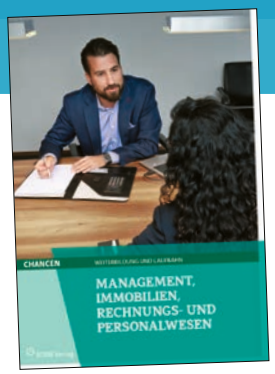
CHANCEN WEITERBILDUNG UND LAUFBAHN

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

SDBB Verlag

shop.sdbb.ch