

BERUF

Polydesigner3D / Polydesignerin3D, EFZ

Fächerbeschreibung

STAND

August 2014



BERUF

Polydesigner3D / Polydesignerin3D EFZ

FACH

Visualisierung / Gestaltung und Planung

INHALTE

Das Prinzip des räumlichen Sehens begreifen und in analytisch konstruktiven Zeichnungen anwenden.
Darstellungen nach Vorlage, durch Konstruktion und aus der Vorstellung (Objekte, Raumsituation).

STAND

August 2014

LEHRPERSON

Name Christian Wullschleger
Telefon 061 701 83 88
E-Mail christian.wullschleger@sfgbasel.ch

ÜBERSICHT

	1. Jahr		2. Jahr		3. Jahr		4. Jahr	
Semester	1	2	3	4	5	6	7	8
Quartal	I	II	I	II	I	II	I	II
Wochentag	Mittwoch							
Präsenzzeiten	13:30–15:00							
Wochenlektionen	2							
Jahreslektionen \varnothing	2							
Gesamtlektionen	160							

INHALTE

- Theorie
- Perspektive: Raumerklärung im Grossraum und bei Grundformen
 - Perspektivegesetz kennen, beobachten und anwenden.
 - Licht und Schatten
- Praxis
- Beobachten von Proportion, Winkel und Verkürzung. (Messen und übertragen mit dem Bleistift)
 - Einfluss von Standort und Augenhöhe auf die Zeichnung kennen und anwenden.
 - Erfassen und Darstellen von Rechteck und Kreis in der Ebene, frontal und über Eck.
 - Erfassen und Darstellen von kubischen und zylindrischen Objekten. (Einzelobjekt und Gruppen)
 - Erfassen und Darstellen von einfachen Objekten, die kubische und zylindrische Grundkörper beinhalten.
 - Erfassen und Darstellen von grossen Objekten (Architektur) mit Aufsicht und Untersicht.
 - Durch das wechseln des Standortes und der Blickrichtung müssen in der Zeichnung einen bis mehrere Fluchtpunkte berücksichtigt werden.
 - Einsetzen von Tonwerten zur Steigerung der räumlichen Illusion unter Berücksichtigung einer Lichtquelle.
 - Naturstudie
 - Figürliches Zeichnen
 - Farbige Bearbeiten von grauton Arbeiten
 - Arbeiten mit Varianten im Entwurf
 - Schnelles Skizzieren
 - Digitales Zeichnen 3D und virtuelle Räumlichkeit (SketchUp)



**ZIELE**

Grundlage	<ul style="list-style-type: none">- Die Schulung des bewussten Sehens und zeichnerischen Umsetzens.- Das Zeichnen als Teil des Entwurfsprozesses begreifen.
Perspektive Proportion	<ul style="list-style-type: none">- Die verschiedenen Arten der perspektivischen Darstellung verstehen.- Analyse von Aufbau und Proportion im Grossraum und bei Objekten.- Perspektivische Darstellungen manuell zeichnen.
Technik	<ul style="list-style-type: none">- Handwerkliche und digitale Fähigkeiten trainieren.- Persönlicher Stil / Ausdruck entwickeln und pflegen.

Leistungsziele nach Bildungsplan (Mindestanforderungen)

- 1.1.2.1 Grundlagen: Polydesigner/innen 3D zeigen die Bedeutung der folgenden Grundlagen für die Gestaltung einer Konzeptidee anhand von Beispielen auf.
- Kommunikationspsychologie
 - Verkaufs- und Kundenpsychologie
 - Erleben mit allen Sinnen
 - Raum-/Flächengestaltung
 - Perspektiven und Proportionen
 - Choreographie der Inszenierung
 - Typographie
 - Corporate Identity und Corporate Design
 - Stil- und Kulturkunde
 - Gesellschaftliche und ethnische Anforderungen
 - Werberecht (K2)
- 1.1.2.2 Ideenentwicklung: Polydesigner/innen 3D entwerfen auf der Grundlage des Briefings konkrete Ideen, Scribbles, Photos und Photomontagen und begründen diese projektbezogen. Sie berücksichtigen die aktuellen Trends und den Zeitgeist, insbesondere Stil, Mode und Architektur, Multimediatechnik sowie Design. Dabei setzen sie gezielt geeignete Kreativitäts- und Visualisierungstechniken ein. (K5)
- 1.1.2.5 Konzept Polydesigner/innen 3D sind in der Lage, ein aussagekräftiges Konzept zu formulieren und mit der geeigneten Layouttechnik zu visualisieren. Sie gestalten Konzepte so, dass es später dem Auftraggeber überzeugend und in der geeigneten Form präsentiert werden kann. K5
- 1.1.3.1 Visualisierung: Polydesigner/innen 3D sind fähig, Ideen aus der Konzeptionsphase mit geeigneten Mitteln zu visualisieren. K5
- 1.2.6.1 Zeitmanagement: Polydesigner/innen 3D erklären die Ziele und Vorteile des Zeitmanagements und beschreiben die Merkmale eines gut organisierten Arbeitsplatzes. K2
-

BEWERTUNGSKRITERIEN

Fachkompetenzen	<ul style="list-style-type: none">- Verständnis der theoretischen Grundlagen- Komposition- Richtigkeit von Form, Proportionen, inneren Aufbau- Perspektivische Richtigkeit- Zeichnerische Sprache
------------------------	---

Nach Bildungsplan: siehe Leistungsziele.

Methodenkompetenzen	<ul style="list-style-type: none">- Arbeitsverhalten, Zeitmanagement- Arbeitstechnik, Vorgehen- Präsentation, Wirkung- Selbständigkeit- Entwicklungsfähigkeit
----------------------------	---

2.3 Qualitätsorientiertes Denken und Handeln

Sozial- und Selbstkompetenzen	<ul style="list-style-type: none">- Selbstreflexion- Engagement- Ausdauer
--------------------------------------	---

3.1 Eigenverantwortliches Handeln
3.2 Lebenslanges Lernen

Taxonomiestufen: K2 / Verständnis: Eine bestimmte Materie verstehen. K5 / Synthese: Zwei verschiedene gelernte Sachverhalte, Begriffe, Themen, Methoden konstruktiv zusammenbringen, um ein Problem zu lösen.

KURSUNTERLAGEN

Lehrmittel	<p>Eigene Unterrichtsunterlagen und Arbeitsblätter. Abgabe von Merkblättern zu einzelnen Darstellungsproblemen in Verbindung mit Erklärungen an der Wandtafel.</p>
-------------------	--

LITERATUR

-
- Mario Bollin «Zeichnen» (Schule für Gestaltung Basel)
-



BERUF

Polydesigner3D / Polydesignerin3D EFZ

FACH

Computerkenntnisse / Gestaltung und Planung

INHALTE

Erlernen der Grundlagen für das Arbeiten am Computer im System OS X.
Kennen- und Anwendenlernen der Grundlagen in den Programmen Adobe Illustrator, Adobe InDesign und Adobe Photoshop

STAND

August 2014

LEHRPERSON

Name	Christian Wullschleger
Telefon	061 701 83 88
E-Mail	christian.wullschleger@sfgbasel.ch

ÜBERSICHT

	1. Jahr		2. Jahr		3. Jahr		4. Jahr	
Semester	1	2	3	4	5	6	7	8
Quartal	I	II	I	II	I	II	I	II
Wochentag	Mittwoch							
Präsenzzeiten	15:30–17:00							
Wochenlektionen	2							
Jahreslektionen ø	2							
Gesamtlektionen	160							

INHALTE

Theorie	<ul style="list-style-type: none"> - Im Programm Illustrator: Die Verwendung von Illustrator / Das Erstellen eines neuen Dokuments / Lineale, Raster, Hilfslinien / Rasterausrichtung / arbeiten mit Ebene / Die Werkzeuge / Fenster / Das Nachzeichnen (Pfade von Bildern) / Das interaktive Abpausen / Konturen / Flächenfarbe / Farbeinstellung in der Werkzeugpalette / Verläufe / Farbumfangswarnung / Rotation von Objekten / Interaktive Malflächen / Verkrümmen von Objekten / Die Schere / Gleichmässiges kopieren von Objekten / Der Pathfinder / Die Möglichkeiten des Pathfinders / Schnittmasken / Zusammenfügen von Pfaden / Räumliches Entwerfen - Im Programm InDesign: Ein neues Dokument erstellen / Die Werkzeuge / Die Steuerungspalette / Bedienfelder / Steuerung für Objekte / Steuerung für Text im Arbeitsbereich Typografie / Bilder / Übernehmen von Text aus einem anderen Dokument / Satz und Layout / Automatische Seitenzahlen / Die Rechtschreibprüfung / Rahmen / Konturenführung / Farben / Konturfalten / Flächenfarben / Farben mit Farbfeldern / Mustervorlagen / Neue Mustervorlagen / Verpacken / als PDF ausgeben. - Im Programm Photoshop: Bildgrößen / Die Einstellung der Bildgrösse / Bilder vom Internet / Bildkorrekturen / Arbeiten mit Ebenen / Die Bildkorrektur mit Einstellungsebenen / Tiefen und Lichter / Schwellenwert / Selektive Farbkorrektur / Freistellen / Freistellen und Drehen / Freistellen und Bildgrösse bestimmen / Arbeiten mit dem Radiergummi / Filter / Texteffekte / Auswahl transformieren / Räumliches Entwerfen
Praxis	- An Hand von Übungen am Bildschirm werden die oben aufgeführten Inhalte in der Praxis angewendet und geübt.



**ZIELE**

-
- | | |
|------------------|--|
| Grundlage | - Die Schulung der theoretischen Grundlagen.
- Die Layoutprogramme als Hilfsmittel im Entwurfsprozesses einzusetzen lernen. |
| Technik | - Handwerkliche Fähigkeiten trainieren.
- Persönliche Arbeitsabläufe aneignen. |
-

Leistungsziele nach Bildungsplan (Mindestanforderungen)

- 1.1.2.5 Polydesigner/innen 3D sind in der Lage, ein aussagekräftiges Konzept zu formulieren und mit der geeigneten Layouttechnik zu visualisieren. Sie gestalten Konzepte so, dass es später dem Auftraggeber überzeugend und in der geeigneten Form präsentiert werden kann. K5
- 1.1.3.1 Visualisierung: Polydesigner/innen 3D sind fähig, Ideen aus der Konzeptionsphase mit geeigneten Mitteln zu visualisieren. K5
- 1.2.6.1 Zeitmanagement: Polydesigner/innen 3D erklären die Ziele und Vorteile des Zeitmanagements und beschreiben die Merkmale eines gut organisierten Arbeitsplatzes. K2
- 1.2.6.4 Arbeitstools: Polydesigner/innen 3D sind in der Lage, den Einsatz der gängigen Software zu erklären; Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Gestaltung, Präsentation, Datenverwaltung. Diese setzen sie gezielt für die, Lösung von Aufgaben in ihrer Arbeit ein. K3
-

BEWERTUNGSKRITERIEN

-
- | | |
|------------------------|--|
| Fachkompetenzen | - Verständnis der theoretischen Grundlagen
- Die richtige Anwendung in der Praktischen Arbeit |
|------------------------|--|
-

Nach Bildungsplan: siehe Leistungsziele.

- | | |
|----------------------------|--|
| Methodenkompetenzen | - Arbeitsverhalten, Zeitmanagement
- Arbeitstechnik, Vorgehen
- Selbständigkeit
- Entwicklungsfähigkeit |
|----------------------------|--|
-

2.1 Arbeitstechniken und Problemlösen
2.4 Informations- und Kommunikationsstrategien
2.5 Lernstrategien

- | | |
|--------------------------------------|---|
| Sozial- und Selbstkompetenzen | - Selbstreflexion
- Engagement
- Ausdauer |
|--------------------------------------|---|
-

3.1 Eigenverantwortliches Handeln
3.2 Lebenslanges Lernen
3.5 Teamfähigkeit

Taxonomiestufen: K2 / Verständnis: Eine bestimmte Materie verstehen. K3 / Anwendung: Das Gelernte auf eine neue Situation übertragen und anwenden. K5 / Synthese: Zwei verschiedene gelernte Sachverhalte, Begriffe, Themen, Methoden konstruktiv zusammenbringen, um ein Problem zu lösen.

KURSUNTERLAGEN

-
- | | |
|-------------------|---|
| Lehrmittel | Eigene Unterrichtsunterlagen und Arbeitsblätter zu:
Grundlagen Illustrator.
Grundlagen InDesign.
Grundlagen Photoshop. |
|-------------------|---|
-

LITERATUR



BERUF

Polydesigner3D / Polydesignerin3D EFZ

FACH

Materialkunde / Realisation und Abschluss

INHALTE

Werkstoffe und Materialien kennenlernen. Werkstoffe und Materialien benennen lernen und die fachgerechte Bearbeitung mit den geeigneten Techniken, Geräten, Maschinen und Anlagen erfahren.

STAND

August 2014

LEHRPERSON

Name

Franziska Müller / Christian Wullschleger

Telefon

044 341 35 40 / 061 701 83 88

E-Mail

franziska.mueller@sfgbasel.ch / christian.wullschleger@sfgbasel.ch

ÜBERSICHT

	1. Jahr		2. Jahr		3. Jahr		4. Jahr	
Semester	1	2	3	4	5	6	7	8
Quartal	I	II	I	II	I	II	I	II
Wochentag	Donnerstag							
Präsenzzeiten	16:15–17:00							
Wochenlektionen	2							
Jahreslektionen ø	2							
Gesamtlektionen	160							

INHALTE

Theorie

- Geschichtliche Entwicklung von Herstellungs- und Verarbeitungsverfahren
- Materialbeschreibung
- Erscheinungsformen und Sorten von:
 - Papier und Karton
 - Folien
 - Holz und Industrieholz
 - Kunststoffe
 - Metalle
 - Farben und Lacke
 - Glas
 - Textilien und Tapeten
 - Bodenbeläge / Teppiche
- Hilfs-, Verbrauchs- und Gebrauchsmaterialien
- Preise und Handelsformen

Praxis

- An Hand von Materialmustern, werden die Werkstoffe und Materialien begreifbar gemacht.
- Es werden die gängigen Werkstoffe und Verbindungstechniken von Werkstoffen und deren Bearbeitung behandelt.
- Exkursionen in Betriebe, in denen mit den behandelten Materialien gearbeitet oder gehandelt wird knüpfen die Verbindung zur Praxis.



**ZIELE**

Grundlage	<ul style="list-style-type: none">- Verständnis der theoretischen Grundlagen.- Fachgerechte Benennung der Werkstoffe und Materialien.- Kennen der Verwendung und Bearbeitung der Werkstoffe und Materialien.- Kennen der fachgerechten Entsorgung der Werkstoffe und Materialien.
Mustersammlung	<ul style="list-style-type: none">- Durch das Sammeln und Dokumentieren der Werkstoffe und Materialien, den Kontakt mit Lieferanten erlernen und die Bezugsquellen kennenlernen.

Leistungsziele nach Bildungsplan (Mindestanforderungen)

1.2.2.1 Werkstoffe und Materialien: Polydesigner/innen 3D erklären die Besonderheiten, die Funktionen und die Einsatzmöglichkeiten der folgenden Materialien anhand von typischen Beispielen:
Papier und Karton, Folien, Holz und Industrielholz, Kunststoffe, Metalle, Farben und Lacke, Glas, Textilien und Tapeten, Bodenbeläge / Teppiche
Hilfs-, Verbrauchs- und Gebrauchsmaterialien K2

BEWERTUNGSKRITERIEN

Fachkompetenzen	<ul style="list-style-type: none">- Verständnis der theoretischen Grundlagen.- Benennen der Werkstoffe und Materialien.- Kennen der Verwendung und Bearbeitung der Werkstoffe und Materialien.- Kennen der fachgerechten Entsorgung der Werkstoffe und Materialien.
------------------------	--

Nach Bildungsplan: siehe Leistungsziele.

Methodenkompetenzen	<ul style="list-style-type: none">- Arbeitstechnik- Systematik- Selbstständigkeit <p>2.1 Arbeitstechniken und Problemlösen 2.3 Qualitätsorientiertes Denken und Handeln 2.7 Ökologisches Verhalten</p>
----------------------------	--

Sozial- und Selbstkompetenzen	<ul style="list-style-type: none">- Abschätzen Qualitätsansprüche einer Materialisation- Zusammenarbeit mit Fachpersonen der verschiedenen Berufsfeldern der grafischen Industrie <p>3.1 Eigenverantwortliches Handeln 3.7 Belastbarkeit</p>
--------------------------------------	---

Taxonomiestufen: K2 / Verständnis: Eine bestimmte Materie verstehen.

KURSUNTERLAGEN

Lehrmittel	Eigene Unterrichtsunterlagen, Mustersammlungen und Arbeitsblätter. Abgabe von Merkblättern in Verbindung mit Erklärungen an der Wandtafel.
-------------------	---

LITERATUR

-
- Materialogy
Handbuch für Kreative: Materialien und Technologien
-



BERUF

Polydesigner3D / Polydesignerin3D EFZ

FACH

Arbeitssicherheit / Gesundheitsschutz /
Umweltschutz/ Brandschutz

INHALTE

Die Lernenden werden im Umgang mit den Gefahren an einem Arbeitsplatz geschult. Sie müssen Gefahren erkennen, und dadurch vermeiden. Sie müssen im Ereignisfall zu Helfen wissen. Ebenfalls sind Sie sich über eine richtige Entsorgung von Abfällen bewusst.

STAND

August 2014

LEHRPERSON

Name Monika Hügi
Telefon 062 723 09 08
E-Mail monika.huegi@sfgbasel.ch

ÜBERSICHT

	1. Jahr		2. Jahr				3. Jahr				4. Jahr			
Semester	1	2	3	4	5	6	7	8						
Quartal	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II
Wochentag	Mittwoch													
Präsenzzeiten	15:30 – 16:15													
Wochenlektionen	1													
Jahreslektionen ø	1													
Gesamtlektionen	40													

INHALTE

Theorie

- Arbeitsgeräte
- Persönlicher Schutz
- Umweltschutz
- Brandschutz
- Erste Hilfe
- Recht

Praxis



**ZIELE**

-
- | | |
|------------------|--|
| Grundlage | <ul style="list-style-type: none">- Arbeitssicherheit und Gesundheitsschutz- Polydesigner/innen 3D sind sich der Gefahrenbereiche bei ihrer Arbeit bewusst. Sie erkennen diese, gewährleisten die Arbeitssicherheit und den Gesundheitsschutz und setzen geeignete Massnahmen selbständig um.- Polydesigner/innen 3D erkennen die Bedeutung und den Wert des Umweltschutzes und des effizienten- Einsatzes der Ressourcen. Sie sind fähig, wesentliche Handlungsfelder in ihrem Arbeitsfeld zu analysieren,- zu beurteilen und geeignete Massnahmen des Umweltschutzes umzusetzen. |
|------------------|--|
-

Leistungsziele nach Bildungsplan (Mindestanforderungen)

- 1.3.1.1 Vorschriften: Polydesigner/innen 3D erklären die gesetzlichen Vorschriften zum Schutz ihrer Gesundheit gemäss EKAS-Richtlinien. K2
 - 1.3.1.2 Massnahmen: Polydesigner/innen 3D erläutern die möglichen Massnahmen zum Schutz ihrer Person und ihres Umfeldes gemäss EKASRichtlinien. K2
 - 1.3.1.3 Vorbeugung: Polydesigner/innen 3D nennen die Massnahmen zur Vorbeugung von Verletzungen bei der Arbeit. K1
 - 1.3.1.4 Erste Hilfe: Polydesigner/innen 3D sind fähig, die Erste-Hilfe-Massnahmen zu erläutern und ihre Bedeutung aufzuzeigen. K2
 - 1.3.2.1 Gesetzliche Normen: Polydesigner/innen 3D sind fähig, die gesetzlichen Bestimmungen für den Umweltschutz anhand von Beispielen zu erläutern. Sie zeigen Konsequenzen für die eigene Arbeit auf. K2
 - 1.3.2.2 Umweltschutz im Betrieb: Polydesigner/innen 3D zeigen die betrieblichen Grundsätze und Massnahmen des Umweltschutzes anhand von aussagekräftigen Beispielen auf. K2
 - 1.3.2.3 Umweltschutzprobleme: Polydesigner/innen 3D sind fähig, Umweltschutzprobleme anhand von typischen Situationen zu analysieren und zu beurteilen. Sie leiten folgerichtige Massnahmen ab und zeigen deren Einsatz auf. K6
 - 1.3.3.1 Regelungen: Polydesigner/innen 3D erklären die Bedeutung der wesentlichen gesetzlichen Regelungen zum Brandschutz. K2
 - 1.3.3.2 Schutzmassnahmen: Polydesigner/innen 3D beschreiben die Gefahren und möglichen Ursachen von Bränden. Sie erläutern die Bedeutung von Brandschutzmassnahmen und zeigen deren Anwendung für unterschiedliche Situationen auf. K2
-

BEWERTUNGSKRITERIEN

-
- | | |
|------------------------|--|
| Fachkompetenzen | <ul style="list-style-type: none">- Polydesigner/innen 3D sind sich der Gefahrenbereiche bei ihrer Arbeit bewusst. Sie erkennen diese,- gewährleisten die Arbeitssicherheit und den Gesundheitsschutz und setzen geeignete Massnahmen selbständig um. |
|------------------------|--|

Nach Bildungsplan: siehe Leistungsziele.

-
- | | |
|----------------------------|--|
| Methodenkompetenzen | <ul style="list-style-type: none">- Arbeitstechnik- Systematik- Selbstständigkeit <p>2.3 Qualitätsorientiertes Denken und Handeln
2.4 Informations- und Kommunikationsstrategien</p> |
|----------------------------|--|
-

- | | |
|--------------------------------------|---|
| Sozial- und Selbstkompetenzen | <ul style="list-style-type: none">- Abschätzen Qualitätsansprüche einer Materialisation- Zusammenarbeit mit Fachpersonen der verschiedenen Berufsfeldern der grafischen Industrie <p>3.1 Eigenverantwortliches Handeln
3.2 Lebenslanges Lernen</p> |
|--------------------------------------|---|
-

Taxonomiestufen: K2 / Verständnis: Eine bestimmte Materie verstehen.

KURSUNTERLAGEN

-
- | | |
|-------------------|---|
| Lehrmittel | Eigene Unterrichtsunterlagen und Arbeitsblätter.
SUVA Broschüren und Filme |
|-------------------|---|
-

LITERATUR

SUVA Broschüren und Filme



BERUF

Polydesigner3D / Polydesignerin3D EFZ

FACH

Berufsbezogenes Rechnen / Gestaltung und Planung

INHALTE

Es wird gestalterisches und betriebswirtschaftliches Fachrechnen vermittelt. Dieses bildet den Grundstein für die späteren Projekte in der Ausbildung und im Betrieb.

STAND

August 2014

LEHRPERSON

Name Monika Hügi
Telefon 062 723 09 08
E-Mail monika.huegi@sfgbasel.ch

ÜBERSICHT

	1. Jahr				2. Jahr				3. Jahr				4. Jahr			
Semester	1		2		3		4		5		6		7		8	
Quartal	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II
Wochentag	Mittwoch															
Präsenzzeiten	13:30–15:00															
Wochenlektionen	1															
Jahreslektionen ø	1															
Gesamtlektionen	80															

INHALTE

Theorie

- Der goldene Schnitt
- Papier / Format / Gewicht
- Elektrizität
- Geometrische Flächen-Berechnungen
- Kubische Berechnungen
- Prozentrechnungen
- Zinsrechnungen
- Währungsrechnungen
- Betriebliche Kosten
- Offertenstellung

Praxis



**ZIELE**

Grundlage - Es wird gestalterisches und betriebswirtschaftliches Fachrechnen vermittelt.
Dieses bildet den Grundstein für die späteren Projekte in der Ausbildung und im Betrieb.

Leistungsziele nach Bildungsplan (Mindestanforderungen)

1.1.4.1 Berufsbezogene Berechnungen: Polydesigner/innen 3D sind fähig, einfache berufsbezogene Berechnungen korrekt in den folgenden Bereich durchzuführen.

- Geometrische Berechnungen
- Flächenberechnungen und Optimierung
- Volumenberechnung
- Materialberechnungen
- Gewichtsberechnungen
- Massberechnungen
- Stromspannungen und Verbrauch
- Arbeit- und Zeitrechnungen
- Währungsrechnungen
- Prozent- und Zinsrechnen K3

1.1.4.2 Kalkulation: Polydesigner/innen 3D erklären die Funktion und den Aufbau eines Budgets. Sie sind fähig, das Budget für typische Aufträge zu erstellen. Dabei beachten und kalkulieren sie die Kosten für:

- Beratung
- Kreation
- Koordination
- Arbeitsvorbereitung
- Materialverbrauch
- Zeitbedarf
- Transporte
- Entsorgung
- Spesen
- Reserve K3

1.1.4.3 Offerten: Polydesigner/innen 3D beschreiben die Funktion und den Aufbau einer Offerte und einer Auftragsbestätigung. K2

BEWERTUNGSKRITERIEN

Fachkompetenzen -
Nach Bildungsplan: siehe Leistungsziele.

Methodenkompetenzen -
- Arbeitsverhalten, Zeitmanagement
- Arbeitstechnik, Vorgehen
- Präsentation, Wirkung
- Selbständigkeit
- Entwicklungsfähigkeit
2.1 Arbeitstechniken und Problemlösen
2.5 Lernstrategien

Sozial- und Selbstkompetenzen -
- Selbstreflexion
- Engagement
- Ausdauer
3.4 Konfliktfähigkeit

Taxonomiestufen: K2 / Verständnis: Eine bestimmte Materie verstehen. K5 / Synthese: Zwei verschiedene gelernte Sachverhalte, Begriffe, Themen, Methoden konstruktiv zusammenbringen, um ein Problem zu lösen.

KURSUNTERLAGEN

Lehrmittel Eigene Unterrichtsunterlagen und Arbeitsblätter.

LITERATUR

- Geometrisches Formelbuch



BERUF

Polydesigner3D / Polydesignerin3D EFZ

FACH

Farbe / Gestaltung und Planung

INHALTE

Vermitteln der Grundlagen für die Gestaltung mit Farbe.

STAND

August 2014

LEHRPERSON

Name	Franziska Müller
Telefon	044 341 35 40
E-Mail	franziska.mueller@sfgbasel.ch

ÜBERSICHT

	1. Jahr		2. Jahr				3. Jahr				4. Jahr			
Semester	1	2	3	4	5	6	7	8						
Quartal	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II
Wochentag	Donnerstag													
Präsenzzeiten	13.30-15.00													
Wochenlektionen	2/ 1													
Jahreslektionen ø	1.5													
Gesamtlektionen	60													

INHALTE

Theorie	<ul style="list-style-type: none">- Additive Farben- Substraktive Farben
Praxis	<ul style="list-style-type: none">- Farbkreis- Die sieben Farbkontraste/ nach Itten- Farbe im Alltag- Farbe in der Werbung- Farbenpsychologie- Räumliche Wirkung der Farbe



**ZIELE**

Grundlage	- Sensibilisierung für den Einsatz und die Wirkung von Farbe - Praktische Farbanwendungen der theoretischen Grundlagen
Technik	- Den Umgang mit den Zeichen- und Malutensilien erlernen und anwenden

Leistungsziele nach Bildungsplan (Mindestanforderungen)

- 1.1.2.1 Grundlagen: Polydesigner/innen 3D zeigen die Bedeutung der folgenden Grundlagen für die Gestaltung einer Konzeptidee anhand von Beispielen auf.
- Kommunikationspsychologie
 - Verkaufs- und Kundenpsychologie
 - Erleben mit allen Sinnen
 - Raum-/Flächengestaltung
 - Perspektiven und Proportionen
 - Choreographie der Inszenierung
 - Typographie
 - Corporate Identity und Corporate Design
 - Stil- und Kulturkunde
 - Gesellschaftliche und ethnische Anforderungen
 - Werberecht (K2)
- 1.1.2.2 Ideentwicklung: Polydesigner/innen 3D entwerfen auf der Grundlage des Briefings konkrete Ideen, Scribbles, Photos und Photomontagen und begründen diese projektbezogen. Sie berücksichtigen die aktuellen Trends und den Zeitgeist, insbesondere Stil, Mode und Architektur, Multimediatechnik sowie Design. Dabei setzen sie gezielt geeignete Kreativitäts- und Visualisierungstechniken ein. (K5)
- 1.1.2.5 Konzept Polydesigner/innen 3D sind in der Lage, ein aussagekräftiges Konzept zu formulieren und mit der geeigneten Layouttechnik zu visualisieren. Sie gestalten Konzepte so, dass es später dem Auftraggeber überzeugend und in der geeigneten Form präsentiert werden kann. K5
- 1.1.3.1 Visualisierung: Polydesigner/innen 3D sind fähig, Ideen aus der Konzeptionsphase mit geeigneten Mitteln zu visualisieren. K5
- 1.2.6.1 Zeitmanagement: Polydesigner/innen 3D erklären die Ziele und Vorteile des Zeitmanagements und beschreiben die Merkmale eines gut organisierten Arbeitsplatzes. K2
- 1.1.2.5 Konzept Polydesigner/innen 3D sind in der Lage, ein aussagekräftiges Konzept zu formulieren und mit der geeigneten Layouttechnik zu visualisieren. Sie gestalten Konzepte so, dass es später dem Auftraggeber überzeugend und in der geeigneten Form präsentiert werden kann. K5
- 1.2.6.3 Lerndokumentation: Polydesigner/innen 3D sind fähig, den Aufbau wie auch Sinn und Zweck der Lerndokumentation aufzuzeigen. K2
-

BEWERTUNGSKRITERIEN

Fachkompetenzen	- Verständnis der theoretischen Grundlagen - Komposition - Richtigkeit
------------------------	--

Nach Bildungsplan: siehe Leistungsziele.

Methodenkompetenzen	- Arbeitsverhalten, Zeitmanagement - Sauberkeit, Vorgehen - Präsentation, Wirkung - Selbstständigkeit - Entwicklungsfähigkeit
----------------------------	---

2.1 Arbeitstechniken und Problemlösen
2.5 Lernstrategien

Sozial- und Selbstkompetenzen	- Selbstständigkeit Engagement Ausdauer
--------------------------------------	---

3.4 Konfliktfähigkeit

Taxonomiestufen: K2 / Verständnis: Eine bestimmte Materie verstehen. K5 / Synthese: Zwei verschiedene gelernte Sachverhalte, Begriffe, Themen, Methoden konstruktiv zusammenbringen, um ein Problem zu lösen.

KURSUNTERLAGEN

Lehrmittel	Eigene Unterrichtsunterlagen und Arbeitsblätter.
-------------------	--

LITERATUR



BERUF

Polydesigner3D / Polydesignerin3D EFZ

FACH

Typografie / Gestaltung und Planung

INHALTE

Vermitteln der Grundlagen für die Typografie.

STAND

August 2014

LEHRPERSON

Name	Christian Wullschleger
Telefon	061 701 83 88
E-Mail	christian.wullschleger@sfgbasel.ch

ÜBERSICHT

	1. Jahr		2. Jahr				3. Jahr				4. Jahr			
Semester	1	2	3	4	5	6	7	8						
Quartal	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II
Wochentag	Mittwoch													
Präsenzzeiten	08:45–10:15													
Wochenlektionen	2		1											
Jahreslektionen ø	2		1											
Gesamtlektionen	100													

INHALTE

Theorie	<ul style="list-style-type: none">- Grundlagen der Typographischen Gestaltung- Schriften erkennen und klassifizieren- Klassifikationsgruppe «1 / Renaissance Antiqua» bis Klassifikationsgruppe «11 / Fremde Schriften»- Schrift im kulturellen Kontext
Praxis	<ul style="list-style-type: none">- Majuskel- Minuskel- Punzen- Spationieren / Wortbild- Textlayout- Schriftkomposition- Bild- Schriftkomposition- Verschiedene selbstständige Arbeiten zu den einzelnen Themen erstellen.



**ZIELE**

Grundlage	<ul style="list-style-type: none">- Formensprache: wichtigste Grundlagen kennen, erläutern, anwenden- Lesbarkeit: wichtigste Grundlagen kennen, erläutern, anwenden- Lesbarkeit: Grenzen erkennen und experimentell erweitern
Technik	<ul style="list-style-type: none">- Den Umgang mit den Zeichen- und Malutensilien sowie den Schneidewerkzeugen erlernen und anwenden- Einfache Arbeiten am Computer ausführen und dokumentieren können.

Leistungsziele nach Bildungsplan (Mindestanforderungen)

- 1.1.2.1 Grundlagen: Polydesigner/innen 3D zeigen die Bedeutung der folgenden Grundlagen für die Gestaltung einer Konzeptidee anhand von Beispielen auf.
- Kommunikationspsychologie
 - Verkaufs- und Kundenpsychologie
 - Erleben mit allen Sinnen
 - Raum-/Flächengestaltung
 - Perspektiven und Proportionen
 - Choreographie der Inszenierung
 - Typographie
 - Corporate Identity und Corporate Design
 - Stil- und Kulturkunde
 - Gesellschaftliche und ethnische Anforderungen
 - Werberecht. K2
- 1.1.2.2 Ideenentwicklung: Polydesigner/innen 3D entwerfen auf der Grundlage des Briefings konkrete Ideen, Scribbles, Photos und Photomontagen und begründen diese projektbezogen. Sie berücksichtigen die aktuellen Trends und den Zeitgeist, insbesondere Stil, Mode und Architektur, Multimediatechnik sowie Design. Dabei setzen sie gezielt geeignete Kreativitäts- und Visualisierungstechniken ein. K5
- 1.1.2.5 Konzept Polydesigner/innen 3D sind in der Lage, ein aussagekräftiges Konzept zu formulieren und mit der geeigneten Layouttechnik zu visualisieren. Sie gestalten Konzepte so, dass es später dem Auftraggeber überzeugend und in der geeigneten Form präsentiert werden kann. K5
- 1.1.3.1 Visualisierung: Polydesigner/innen 3D sind fähig, Ideen aus der Konzeptionsphase mit geeigneten Mitteln zu visualisieren. K5
- 1.2.6.1 Zeitmanagement: Polydesigner/innen 3D erklären die Ziele und Vorteile des Zeitmanagements und beschreiben die Merkmale eines gut organisierten Arbeitsplatzes. K2
- 1.2.6.3 Lerndokumentation: Polydesigner/innen 3D sind fähig, den Aufbau wie auch Sinn und Zweck der Lerndokumentation aufzuzeigen. K2
-

BEWERTUNGSKRITERIEN

Fachkompetenzen	<ul style="list-style-type: none">- Verständnis der theoretischen Grundlagen- Komposition- Richtigkeit <p>Nach Bildungsplan: siehe Leistungsziele.</p>
------------------------	--

Methodenkompetenzen	<ul style="list-style-type: none">- Arbeitsverhalten, Zeitmanagement- Sauberkeit, Vorgehen- Präsentation, Wirkung- Selbstständigkeit- Entwicklungsfähigkeit <p>2.1 Arbeitstechniken und Problemlösen 2.5 Lernstrategien</p>
----------------------------	---

Sozial- und Selbstkompetenzen	<ul style="list-style-type: none">- Selbstständigkeit- Engagement- Ausdauer <p>3.4 Konfliktfähigkeit</p>
--------------------------------------	--

Taxonomiestufen: K2 / Verständnis: Eine bestimmte Materie verstehen. K5 / Synthese: Zwei verschiedene gelernte Sachverhalte, Begriffe, Themen, Methoden konstruktiv zusammenbringen, um ein Problem zu lösen.

KURSUNTERLAGEN

Lehrmittel	Eigene Unterrichtsunterlagen und Arbeitsblätter.
-------------------	--

LITERATUR



BERUF

Polydesigner3D / Polydesignerin3D EFZ

FACH

Werkzeichnen / Gestaltung und Planung

INHALTE

Schulung des 3-dimensionalen Vorstellungsvermögen.
Vermitteln der Grundlagen für das Erstellen von Grundriss-, Situations-, Präsentations- und Produktionsplänen.

STAND

August 2014

LEHRPERSON

Name **Monika Hügi**
Telefon **062 723 09 08**
E-Mail **monika.huegi@sfgbasel.ch**

ÜBERSICHT

	1. Jahr		2. Jahr				3. Jahr				4. Jahr			
Semester	1	2	3	4	5	6	7	8						
Quartal	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II
Wochentag	Mittwoch													
Präsenzzeiten	13:30–15:00													
Wochenlektionen	2													
Jahreslektionen ø	2													
Gesamtlektionen	80													

INHALTE

- Theorie - Theoretische Grundlagen des Werkzeichnens erläutern und anwenden.
- Praxis - Umgang mit den Handwerkzeugen. Bleistift, Filzstift, Zirkel, Lineal, Geo-Dreiecke, Reisschiene und dem Tz-Brett, Computer.
- Vorstellungskraft im 3-dimensionalen Denken fördern.
- Ansicht, Seitenansicht, Aufsicht
- Isometrie
- Pläne zeichnen von Hand, auf dem Reissbrett und am Computer



**ZIELE**

Grundlage - Polydesigner 3D können Pläne lesen, verstehen.

Technik - Polydesigner 3D können Pläne in verschiedenen Techniken erstellen.

Leistungsziele nach Bildungsplan (Mindestanforderungen)

1.1.3.1 Visualisierung: Polydesigner/innen 3D sind fähig, Ideen aus der Konzeptionsphase mit geeigneten Mitteln zu visualisieren. K5

1.1.3.2 Pläne und Modelle: Polydesigner/innen 3D sind fähig, mit geeigneten Techniken und Verfahren Pläne, Modelle und gegebenenfalls Prototypen von einzelnen Elementen zu erstellen. K5

Sie zeigen die Funktionen und Möglichkeiten der Digital-Technik auf. K2

Polydesigner/innen 3D sind fähig, Pläne und Visualisierungen digital anzufertigen. Für die Produktion erstellen sie die notwendigen Daten in der weiter verwendbaren Form. K5

1.1.3.3. Materialien, Systeme und Techniken: Polydesigner/innen 3D bestimmen aufgrund der Entwürfe, Pläne und Modelle die Materialien, Systeme und Techniken⁴ und begründen diese. K5

1.2.6.1 Zeitmanagement: Polydesigner/innen 3D erklären die Ziele und Vorteile des Zeitmanagements und beschreiben die Merkmale eines gut organisierten Arbeitsplatzes. K2

BEWERTUNGSKRITERIEN

Fachkompetenzen - Verständnis der theoretischen Grundlagen
- Richtigkeit
- Lesbarkeit
- Sauberkeit/ Vorgehen

Nach Bildungsplan: siehe Leistungsziele.

Methodenkompetenzen - Arbeitsverhalten, Zeitmanagement
- Selbstständigkeit
- Entwicklungsfähigkeit

2.1 Arbeitstechniken und Problemlösen

2.5 Lernstrategien

Sozial- und Selbstkompetenzen - Selbstständigkeit
Engagement
Ausdauer

3.4 Konfliktfähigkeit

Taxonomiestufen: K2 / Verständnis: Eine bestimmte Materie verstehen. K5 / Synthese: Zwei verschiedene gelernte Sachverhalte, Begriffe, Themen, Methoden konstruktiv zusammenbringen, um ein Problem zu lösen.

KURSUNTERLAGEN

Lehrmittel Eigene Unterrichtsunterlagen und Arbeitsblätter.

LITERATUR



BERUF

Polydesigner3D / Polydesignerin3D EFZ

FACH

Werbung, Warenpräsentation und Inszenierung / Gestaltung und Planung / Realisation und Abschluss

INHALTE

Wesentliche Kommunikations- und Werbemittel kennen, unterscheiden und dem Auftrag entsprechend einsetzen.

STAND

August 2014

LEHRPERSON

Name Isabelle Born
Telefon 061 322 45 80
E-Mail isabelle.born@sfgbasel.ch

ÜBERSICHT

	1. Jahr		2. Jahr		3. Jahr		4. Jahr	
Semester	1	2	3	4	5	6	7	8
Quartal	I II	I II	I II	I II	I II	I II	I II	I II
Wochentag	Mittwoch							
Präsenzzeiten	13:30–15:00							
Wochenlektionen	2							
Jahreslektionen ø	2							
Gesamtlektionen	80							

INHALTE

Theorie	<ul style="list-style-type: none">- Geschichte der Werbung unter Berücksichtigung des Handels und dessen Einfluss auf die Ladenentwicklung.- Wirtschaftliche - und ausserwirtschaftliche Werbung.- Wahrnehmung von Werbung. (Umwelt, Reiz, Auswahl, Verarbeitung).- Werbung als Botschaft. (denotative und konotative Ebene).- Werbemittel und Werbeträger.- Marketing und Marktforschung. (Corporate Identity, Corporate Design, Corporate Image).- Zielgruppen in der Werbung.- Position des Polydesigners 3D in den Werbeberufen. - Betriebsformen im Detailhandel.- Verkaufsfördernde Massnahmen im Detailhandel. (Konsumenten-Psychologie, Kaufverhalten, Strategische Warenplatzierung).- Verkaufsraumplanung- Gesetzmässigkeiten der Warenpräsentation (Standort, Frequenz, Kundenumlauf, Regalbelegung, Fokuspunkte, Gestaltungsregeln der Warenpräsentation).- Verkaufsraumgestaltung / Produkteinszenierung- Gesetze und Vorschriften (Preispflicht, Sonderverkauf, Allmendnutzung, unlauterer Wettbewerb, Vertrags- und Haftpflichtrecht, Wettbewerbsrecht). - Licht- Reproduktions- und Drucktechniken in Beruf.- Zusammenarbeit mit internen und externen Fachleuten.- Standbau und Systeme.
Praxis	<ul style="list-style-type: none">- Unterrichts-Scripts- Dossiers zu einzelnen Themengebieten erstellen.



**ZIELE**

-
- | | |
|------------------|--|
| Grundlage | <ul style="list-style-type: none">- Den Polydesigner3D als Werbeberuf im Umfeld des Detailhandels begreifen.- Polydesigner kennen die gesetzlichen Rahmenbedingungen für ihre Arbeit als Werbetreibende. |
|------------------|--|
-

Leistungsziele nach Bildungsplan (Mindestanforderungen)

- | | |
|---------|--|
| 1.1.2.1 | Grundlagen: Polydesigner/innen 3D zeigen die Bedeutung der folgenden Grundlagen für die Gestaltung einer Konzeptidee anhand von Beispielen auf. <ul style="list-style-type: none">- Kommunikationspsychologie- Verkaufs- und Kundenpsychologie- Erleben mit allen Sinnen- Raum-/Flächengestaltung- Perspektiven und Proportionen- Choreographie der Inszenierung- Typographie- Corporate Identity und Corporate Design- Stil- und Kulturkunde- Gesellschaftliche und ethnische Anforderungen- Werberecht. K2 |
| 1.2.4.1 | Bedeutung: Polydesigner/innen 3D zeigen die Bedeutung der wirkungsvollen Inszenierung und Platzierung anhand von positiven und negative Beispielen auf. Dabei achten sie auf die folgenden Aspekte und Kriterien wie auch deren Stimmigkeit: <ul style="list-style-type: none">- produktspezifisch- adressatengerecht- verkaufsfördernd- imagegerecht- trendgerecht- emotionalisierend- stilsicher- mediengerecht- kultur- und gesellschaftsgerecht K2 |
| 1.2.4.2 | Vorgaben / Regelungen: Polydesigner/innen 3D kennen die wichtigsten gesetzlichen Bestimmungen für die Präsentation. Anhand von Beispielen zeigen sie deren Bedeutung auf. K2 |
| 1.2.4.4 | Gestaltungsregeln: Polydesigner/innen 3D erklären die Platzierungs- und Gestaltungsregeln für verschiedene Produkte und Exponate. Anhand von Beispielen zeigen sie die «Do's and Dont's» auf. K2 |
-

BEWERTUNGSKRITERIEN

-
- | | |
|------------------------|--|
| Fachkompetenzen | <ul style="list-style-type: none">- Verständnis der theoretischen Grundlagen- Richtigkeit- Lesbarkeit- Sauberkeit/ Vorgehen |
|------------------------|--|

Nach Bildungsplan: siehe Leistungsziele.

-
- | | |
|----------------------------|--|
| Methodenkompetenzen | <ul style="list-style-type: none">- Arbeitsverhalten, Zeitmanagement- Selbstständigkeit- Entwicklungsfähigkeit |
|----------------------------|--|

2.1 Arbeitstechniken und Problemlösen
2.5 Lernstrategien

-
- | | |
|--------------------------------------|---|
| Sozial- und Selbstkompetenzen | <ul style="list-style-type: none">- Selbstständigkeit- Engagement- Ausdauer |
|--------------------------------------|---|

3.4 Konfliktfähigkeit

Taxonomiestufen: K2 / Verständnis: Eine bestimmte Materie verstehen. K5 / Synthese: Zwei verschiedene gelernte Sachverhalte, Begriffe, Themen, Methoden konstruktiv zusammenbringen, um ein Problem zu lösen.

KURSUNTERLAGEN

-
- | | |
|-------------------|---|
| Lehrmittel | Eigene Unterrichtsunterlagen und Arbeitsblätter. |
|-------------------|---|
-

LITERATUR

-
- Preisbekanntgabeverordnung
 - Grundsätze der Lauterkeit in der Werbung
 - Websites Verwertungsgesellschaften (IGE, SUISA...)
 - OR
 - Ladenbau / Wilhelm Kreft
-



BERUF

Polydesigner3D / Polydesignerin3D EFZ

FACH

3D Gestaltung 2 / Gestaltung und Planung

INHALTE

Räumliche Übungen mit verschiedenen Materialien.
Handwerkliche Techniken und Materialien für den Modellbau kennen und anwenden.
Schaufenstergestaltung und Verkaufsraumplanung als Modell umsetzen

STAND

August 2014

LEHRPERSON

Name Isabelle Born
Telefon 061 322 45 80
E-Mail isabelle.born@sfgbasel.ch

ÜBERSICHT

	1. Jahr		2. Jahr				3. Jahr				4. Jahr			
Semester	1	2	3	4	5	6	7	8						
Quartal	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II
Wochentag	Mittwoch													
Präsenzzeiten	10:00 – 12:15													
Wochenlektionen	3													
Jahreslektionen ø	3													
Gesamtlektionen	120													

INHALTE

- Theorie
- Begriffserklärung 1D, 2D, 3D, 4D
 - Raumwahrnehmung und Anordnungen im Raum.
 - Augenhöhe und goldener Schnitt einbeziehen.
 - Harmonie und Disharmonie.
 - Komposition, Material, Farbe und Raum zur optimalen Produktepräsentation nutzen lernen.
 - Modellbau
 - Schaufenstergestaltung
 - Verkaufsraumplanung
- Praxis
- Sensibilisieren durch räumliche Übungen.
 - Themenbezogene Aufträge für einfache Produkte, mit Textvorgaben, in einen Raum umsetzen.
 - Anwenden von ersten theoretischen Gestaltungsgrundlagen im Modellbau (Farbenlehre, Raum- und Flächengestaltung, produktespezifisch/adressatengerechtes Gestalten, Materialisierung)
 - Lerndokumentation mit Fotos und schriftlichen Begründungen erstellen.
 - Modellbau einer Verkaufsfläche als auftragsspezifisches Projekt.
 - (ergänzend Erstellung Grundrissplan im Werkzeichnen)
 - Kundengespräch: Bedürfnisanalyse des Auftraggebers (Richtziel: Beratung).
 - Berücksichtigung von Kundenpsychologie und Kaufverhalten, Regalzonen, Kundenführung, Sortimentsgliederung (Übersicht, Erlebnis, Preis), raumgestaltende Elemente des Ladenbaus/Raumatmosphäre
 - Moodboard erstellen
 - Präsentation der Arbeit.



Grundlage - Polydesigner/innen 3D erkennen die Bedeutung der gestalterischen Überlegungen für die Umsetzung der Anforderungen des Auftraggebers in visualisierte Ergebnisse. Dazu entwerfen sie auftragsbezogene, massstabsgetreue Pläne und Modelle.

Leistungsziele nach Bildungsplan (Mindestanforderungen)

1.1.1 Richtziel - Beratung

Polydesigner/innen 3D erkennen die Bedeutung der Beratung für die fach- und auftragsgerechte Projektarbeit. Sie bereiten sich für den ersten Kundenkontakt vor und führen das Gespräch zielorientiert. Dabei erfassen sie den Bedarf und die Bedürfnisse des Auftraggebers und dokumentieren die Anforderungen an das Projekt selbstständig.

1.1.1.1 Gespräch vorbereiten Polydesigner/innen 3D sind fähig, das Gespräch mit einem Auftraggeber zielorientiert mit geeigneten Recherchen vorzubereiten. Dabei achten sie auf die folgenden Punkte:

- Information über den Ansprechpartner
- Geschäftsbereich / Marktsegment
- Image der Firma / der Produkte und Dienstleistungen
- Konkurrenzsituation / Mitbewerber
- Allg. betriebliche Kenntnisse (K5)

1.1.1.2 Gespräche führen Polydesigner/innen 3D sind fähig, ein Gespräch zielorientiert und adressantengerecht zu führen.

Dabei setzen sie für die Gesprächsphasen Einstieg, Durchführung und Abschluss die Regeln verbaler und nonverbaler Kommunikation angemessen ein, insbesondere :

- Aktives Zuhören
- W-Fragen (Klarheit)
- offene geschlossene Fragen (Steuerung) (K5)

1.1.1.3 Bedürfnis- und Bedarfsanalyse: Polydesigner/innen 3D nehmen in Gesprächen mit Auftraggebern gezielt eine Bedürfnisanalyse vor. Dabei achten sie auf:

- Kundenwunsch,-motiv und -ziel
- Zielgruppen
- Budget
- Zeitrahmen
- Einsatzort
- Besondere Rahmenbedingungen K4

1.1.1.4 Dokumentation des Gesprächs Polydesigner/innen 3D dokumentieren die wichtigsten Gesprächsinhalte und Beschlüsse, die für die weitere Auftragsbearbeitung relevant sind. (K5)

1.1.1.5 Auftreten Polydesigner/innen 3D erklären die Zusammenhänge des Verhaltens, der Erscheinung, und der Wortwahl und deren Auswirkungen in der Kommunikation. (K2)

1.1.2.1 Grundlagen: Polydesigner/innen 3D zeigen die Bedeutung der folgenden Grundlagen für die Gestaltung einer Konzeptidee anhand von Beispielen auf. - Kommunikationspsychologie - Verkaufs- und Kundenpsychologie - Erleben mit allen Sinnen - Raum-/Flächengestaltung - Perspektiven und Proportionen - Choreographie der Inszenierung - Typographie - Corporate Identity und Corporate Design - Stil- und Kulturkunde - Gesellschaftliche und ethnische Anforderungen - Werberecht K2

1.1.3.1 Visualisierung: Polydesigner/innen 3D sind fähig, Ideen aus der Konzeptionsphase mit geeigneten Mitteln zu visualisieren. K5

1.1.3.2 Pläne und Modelle: Polydesigner/innen 3D sind fähig, mit geeigneten Techniken und Verfahren Pläne, Modelle und gegebenenfalls Prototypen von einzelnen Elementen zu erstellen. K5

Sie zeigen die Funktionen und Möglichkeiten der Digital-Technik auf. K2

Polydesigner/innen 3D sind fähig, Pläne und Visualisierungen digital anzufertigen. Für die Produktion erstellen sie die notwendigen Daten in der weiter verwendbaren Form. K5

1.1.3.4 Gesamtkonzept: Polydesigner/innen 3D fügen die einzelnen Gestaltungselemente zu einem Gesamtkonzept zusammen. Dabei bringen sie Atmosphäre, Wirkung, Zweck und Funktionalität miteinander in Einklang. Damit legen sie die Grundlagen für ein stimmiges Projekt und damit für eine erfolgreiche Präsentation beim Auftraggeber. K5



BEWERTUNGSKRITERIEN

3D Gestaltung 1 — Fortsetzung

Fachkompetenzen

- Verständnis der theoretischen Grundlagen
- Richtigkeit
- Lesbarkeit
- Sauberkeit/ Vorgehen

Nach Bildungsplan: siehe Leistungsziele.

Methodenkompetenzen

- Arbeitsverhalten, Zeitmanagement
- Selbstständigkeit
- Entwicklungsfähigkeit

2.1 Arbeitstechniken und Problemlösen
2.5 Lernstrategien

Sozial- und Selbstkompetenzen

- Selbstständigkeit
- Engagement
- Ausdauer

3.4 Konfliktfähigkeit

Taxonomiestufen: K2 / Verständnis: Eine bestimmte Materie verstehen. K5 / Synthese: Zwei verschiedene gelernte Sachverhalte, Begriffe, Themen, Methoden konstruktiv zusammenbringen, um ein Problem zu lösen.

KURSUNTERLAGEN

Lehrmittel Eigene Unterrichtsunterlagen und Arbeitsblätter.
Schriftliche Aufträge

LITERATUR



BERUF

Polydesigner3D / Polydesignerin3D EFZ

FACH

3D Gestaltung 3 / Gestaltung und Planung

INHALTE

Auftrag analysieren, Informationen beschaffen und ein Gestaltungskonzept entwickeln.
Gestaltungsideen in farbige Modelle mit Produkten umsetzen.
Ausführung in verschiedenen Massstäben.
Präsentation der Arbeiten
Dokumentation

STAND

August 2014

LEHRPERSON

Name	Christian Wullschleger
Telefon	061 701 83 88
E-Mail	christian.wullschleger@sfgbasel.ch

ÜBERSICHT

	1. Jahr		2. Jahr		3. Jahr		4. Jahr	
Semester	1	2	3	4	5	6	7	8
Quartal	I	II	I	II	I	II	I	II
Wochentag	Donnerstag							
Präsenzzeiten	08:00 – 11:30							
Wochenlektionen	4							
Jahreslektionen ø	4							
Gesamtlektionen	160							

INHALTE

- | | |
|---------|---|
| Theorie | <ul style="list-style-type: none"> - Themenbezogene Aufträge für Produkte und Produktgruppen, mit Verkaufsapell, in einen Raum umsetzen lernen. - Gestaltungsauftrag für eine Produktgruppe analysieren / Produkte analysieren / Zielgruppe analysieren / daraus eine Werbebotschaft entwickeln lernen. - Die Produkte mit der Werbebotschaft im Raum / Schaufenster inszenieren. - Komposition, Farbe, Raum und Material, zur optimalen Produktepräsentation nutzen lernen. Augenhöhe einbeziehen. - Umsetzung in einem Schaufenster - Plakat / Bannerwerbung - Grundlagen zur Konzeption von Promoflächen - Einbeziehen der menschlichen Proportion in die Gestaltung. - Möglichkeiten des begehbaren Werberaumes berücksichtigen. - Verkauf, Beratung, Präsentation, Demonstration, Degustation. - Kundenstrom, Nah- und Fernwirkung einbeziehen. - Umsetzung einer Promotionsfläche |
| Praxis | <ul style="list-style-type: none"> - Mehrteiliger Gestaltungsauftrag analysieren und als Entwurf und Modell realisieren. (Schaufenster, Promofläche, Plakat / Fassaden-Banner). - Anwenden der Kenntnisse aus dem 2-dim. Gestalten (Entwurf), dem 3-dim. Gestalten (Modell) und der Verkaufsförderung (Werbung). - Entwickeln der Gestaltungsidee aus den Informationen der Produkte / Zielgruppenanalyse / Entwurfsarbeit / Arbeitsmodell / Präsentationsmodell. - Beleuchtung bestimmen. - Modellfotografie |



Grundlage - Polydesigner/innen 3D erkennen die Bedeutung der gestalterischen Überlegungen für die Umsetzung der Anforderungen des Auftraggebers in visualisierte Ergebnisse. Dazu entwerfen sie erste Pläne und Modelle und bestimmen die Materialien, Systeme und Techniken. Ihre Überlegungen fassen sie in einem Gesamtkonzept zusammen.

Leistungsziele nach Bildungsplan (Mindestanforderungen)

- 1.1.1.2 Gespräche führen: Polydesigner/innen 3D sind fähig, ein Gespräch zielorientiert und adressatengerecht zu führen. Dabei setzen sie für die Gesprächsphasen Einstieg, Durchführung und Abschluss die Regeln verbaler und nonverbaler Kommunikation angemessen ein, insbesondere:
- Aktives Zuhören - W-Fragen (Klarheit) - offene geschlossene Fragen (Steuerung) K5
- 1.1.1.3 Bedürfnis- und Bedarfsanalyse: Polydesigner/innen 3D nehmen in Gesprächen mit Auftraggebern gezielt eine Bedürfnisanalyse vor. Dabei achten sie auf: - Kundenwunsch, -motiv und -ziel - Zielgruppen - Budget - Zeitrahmen - Einsatzort - Besondere Rahmenbedingungen K4
- 1.1.1.4 Dokumentation des Gesprächs: Polydesigner/innen 3D dokumentieren die wichtigsten Gesprächsinhalte und Beschlüsse, die für die weitere Auftragsbearbeitung relevant sind. K5
- 1.1.1.5 Auftreten: Polydesigner/innen 3D erklären die Zusammenhänge des Verhaltens, der Erscheinung, und der Wortwahl und deren Auswirkungen in der Kommunikation. K2
- 1.1.2.1 Grundlagen: Polydesigner/innen 3D zeigen die Bedeutung der folgenden Grundlagen für die Gestaltung einer Konzeptidee anhand von Beispielen auf. - Kommunikationspsychologie - Verkaufs- und Kundenpsychologie - Erleben mit allen Sinnen - Raum-/Flächengestaltung - Perspektiven und Proportionen - Choreographie der Inszenierung - Typographie - Corporate Identity und Corporate Design - Stil- und Kulturkunde - Gesellschaftliche und ethnische Anforderungen - Werberecht K2
- 1.1.2.2 Ideenentwicklung: Polydesigner/innen 3D entwerfen auf der Grundlage des Briefings konkrete Ideen, Scribbles, Photos und Photomontagen und begründen diese projektbezogen. Sie berücksichtigen die aktuellen Trends und den Zeitgeist, insbesondere Stil, Mode und Architektur, Multimediatechnik sowie Design. Dabei setzen sie gezielt geeignete Kreativitäts- und Visualisierungstechniken ein. K5
- 1.1.2.3 Bewertung der Ideen: Polydesigner/innen 3D erklären die folgenden Kriterien, die bei der Bewertung und Auswahl von ersten Ideen eingesetzt werden: - Anforderungen des Briefings - Botschaft und Werbewirksamkeit - „Zündende“ Wirkung (Impact) - Eigenständigkeit und Originalität Sie bewerten Ideenskizzen und treffen eine begründete Auswahl. K6
- 1.1.2.4 Machbarkeitsprüfung: Polydesigner/innen 3D prüfen und dokumentieren die Machbarkeit ausgewählter Ideen. Dabei beachten sie die folgenden Aspekte: - Materialien Budget - Termine - lokale Voraussetzungen - gesetzliche Bestimmungen - ökologische Anforderungen K5
- 1.1.2.5 Konzept: Polydesigner/innen 3D sind in der Lage, ein aussagekräftiges Konzept zu formulieren und mit der geeigneten Layouttechnik zu visualisieren. Sie gestalten Konzepte so, dass es später dem Auftraggeber überzeugend und in der geeigneten Form präsentiert werden kann. K5
- 1.1.3.1 Visualisierung: Polydesigner/innen 3D sind fähig, Ideen aus der Konzeptionsphase mit geeigneten Mitteln zu visualisieren. K5
- 1.1.3.2 Pläne und Modelle: Polydesigner/innen 3D sind fähig, mit geeigneten Techniken und Verfahren Pläne, Modelle und gegebenenfalls Prototypen von einzelnen Elementen zu erstellen. K5
Sie zeigen die Funktionen und Möglichkeiten der Digital-Technik auf. K2
Polydesigner/innen 3D sind fähig, Pläne und Visualisierungen digital anzufertigen. Für die Produktion erstellen sie die notwendigen Daten in der weiter verwendbaren Form. K5
- 1.1.3.4 Gesamtkonzept: Polydesigner/innen 3D fügen die einzelnen Gestaltungselemente zu einem Gesamtkonzept zusammen. Dabei bringen sie Atmosphäre, Wirkung, Zweck und Funktionalität miteinander in Einklang. Damit legen sie die Grundlagen für ein stimmiges Projekt und damit für eine erfolgreiche Präsentation beim Auftraggeber. K5
-

**BEWERTUNGSKRITERIEN**

Fachkompetenzen - Verständnis der theoretischen Grundlagen
- Richtigkeit
- Lesbarkeit
- Sauberkeit/ Vorgehen
Nach Bildungsplan: siehe Leistungsziele.

Methodenkompetenzen - Arbeitsverhalten, Zeitmanagement
- Selbstständigkeit
- Entwicklungsfähigkeit
2.1 Arbeitstechniken und Problemlösen
2.5 Lernstrategien

Sozial- und Selbstkompetenzen - Selbstständigkeit
Engagement
Ausdauer
3.4 Konfliktfähigkeit

Taxonomiestufen: K2 / Verständnis: Eine bestimmte Materie verstehen. K5 / Synthese: Zwei verschiedene gelernte Sachverhalte, Begriffe, Themen, Methoden konstruktiv zusammenbringen, um ein Problem zu lösen.

KURSUNTERLAGEN

Lehrmittel Eigene Unterrichtsunterlagen und Arbeitsblätter.
Schriftliche Aufträge

LITERATUR



BERUF

Polydesigner3D / Polydesignerin3D EFZ

FACH

Realisation / Abschluss

INHALTE

Projektmanagement, Dokumentation, Materialisierung, Offertstellung, Präsentation, Abrechnung, Debriefing

STAND

August 2014

LEHRPERSON

Name Christian Wullschleger
Telefon 061 701 83 88
E-Mail christian.wullschleger@sfgbasel.ch

ÜBERSICHT

	1. Jahr		2. Jahr		3. Jahr		4. Jahr	
Semester	1	2	3	4	5	6	7	8
Quartal	I	II	I	II	I	II	I	II
Wochentag	Donnerstag							
Präsenzzeiten	11:30 – 12:15							
Wochenlektionen	1							
Jahreslektionen ø	1							
Gesamtlektionen	40							

INHALTE

- Theorie
- Grundlagen des Projektmanagements erlernen
 - Projektplanung erstellen und führen
 - Arbeitsraport erstellen
 - Raportieren der Arbeiten
 - Machbarkeitsabwägungen
 - Materialliste
 - Materialmusterbeschaffung
 - Präsentation
 - Dokumentation des Projektes
- Praxis
- Konstruktionsskizzen / Technische Lösungen und Materialien für die 1:1 Ausführung bestimmen.
 - Materialliste und Offerte erarbeiten.
 - Materialmuster für die Ausführung 1:1 beschaffen.
 - Dokumentation mit Fotos und schriftlichen Begründungen erstellen.
 - Präsentation der Arbeit.



-
- Grundlage
- Polydesigner/innen 3D erkennen die Bedeutung der Beratung für die fach- und auftragsgerechte Projektarbeit. Sie bereiten sich für den ersten Kundenkontakt vor und führen das Gespräch zielorientiert. Dabei erfassen sie den Bedarf und die Bedürfnisse des Auftraggebers und dokumentieren die Anforderungen an das Projekt selbständig.
 - Polydesigner/innen 3D sind sich bewusst, dass Projekte im Rahmen des Budgets des Auftraggebers liegen und für den Betrieb auch erfolgreich sein müssen. Sie sind fähig, spezifische Anforderungen in Projekten zu rechnen, diese zu kalkulieren und eine Offerte zu erstellen.
 - Polydesigner/innen 3D sind sich bewusst, dass der Erfolg eines Projekts auch davon abhängt, wie gut dieses dem Auftraggeber präsentiert wird. Sie setzen dabei die geeigneten Präsentationen ein, gehen auf Fragen und Einwände konstruktiv ein und argumentieren sachbezogen und überzeugend.
 - Polydesigner/innen 3D setzen ihre Vorüberlegungen der Konzeptionsphase in konkrete Projekte und Pläne um. Dazu arbeiten sie mit den Methoden des Projektmanagements und stellen damit die Verfügbarkeit aller notwendigen Ressourcen und Unterlagen sicher. Dies halten sie in den entsprechenden Plänen durchdacht und selbständig fest.
-

Leistungsziele nach Bildungsplan (Mindestanforderungen)

- 1.1.2.4 Machbarkeitsprüfung: Polydesigner/innen 3D prüfen und dokumentieren die Machbarkeit ausgewählter Ideen. Dabei beachten sie die folgenden Aspekte: - Materialien Budget - Termine - lokale Voraussetzungen - gesetzliche Bestimmungen - ökologische Anforderungen K5
- 1.1.2.5 Konzept: Polydesigner/innen 3D sind in der Lage, ein aussagekräftiges Konzept zu formulieren und mit der geeigneten Layouttechnik zu visualisieren. Sie gestalten Konzepte so, dass es später dem Auftraggeber überzeugend und in der geeigneten Form präsentiert werden kann. K5
- 1.1.3.2 Pläne und Modelle: Polydesigner/innen 3D sind fähig, mit geeigneten Techniken und Verfahren Pläne, Modelle und gegebenenfalls Prototypen von einzelnen Elementen zu erstellen. K5
Sie zeigen die Funktionen und Möglichkeiten der Digital-Technik auf. K2
Polydesigner/innen 3D sind fähig, Pläne und Visualisierungen digital anzufertigen. Für die Produktion erstellen sie die notwendigen Daten in der weiter verwendbaren Form. K5
- 1.1.3.3 Materialien, Systeme und Techniken: Polydesigner/innen 3D bestimmen aufgrund der Entwürfe, Pläne und Modelle die Materialien, Systeme und Techniken und begründen diese. K5
- 1.1.5.1 Präsentationselemente: Polydesigner/innen 3D erklären die Funktion und den Einsatz von geeigneten Präsentationsformen, -methoden und Hilfsmitteln. Für ein Projekt gestalten sie die Präsentation und begründen die Wahl der Methodik und der Hilfsmittel. Sie beurteilen Präsentationen anhand aussagekräftiger Kriterien und geben ein angemessenes Feedback. K6
- 1.1.5.2 Präsentationsablauf: Polydesigner/innen 3D zeigen Tipps und Tricks für die überzeugende Präsentation in den folgenden Phasen auf:
- Bezug zum Briefing schaffen
 - Darstellung der Arbeitsweise und Gestaltungsidee
 - Erklären der Konzeptidee und Umsetzung
 - Aufzeigen Zeit- und Arbeitsplan
 - Erläutern des Budgets / Zahlungskonditionen
 - Führen der Diskussion / weiteres Vorgehen Diese setzen sie in einer Präsentation um. K3
- 1.1.5.3 Einwände / Argumentation: Polydesigner/innen 3D beschreiben die Einwände, die von Auftraggebern typischerweise in der Projektpräsentation eingebracht werden. Sie zeigen geeignete Vorgehensweisen auf, wie diesen Einwänden konstruktiv und überzeugenden begegnet werden kann. K2
- 1.2.1.1 Projektmanagement: Polydesigner/innen 3D erklären die Ziele des Projektmanagements und deren Funktion in den einzelnen Schritten eines Projektes. Sie zeigen die Schritte im Projektmanagement auf und erläutern kritische Stellen, die in Projekten typischerweise auftreten. Für diese beschreiben sie die geeigneten Massnahmen und Instrumente, um Schnittstellenprobleme zu vermeiden oder zu lösen. Für die einzelnen Planungsschritte erstellen sie die jeweiligen elektronisch. K5
- 1.2.5.1 Debriefing: Polydesigner/innen 3D beschreiben die Schritte und die Funktion des Debriefing. K2
-

**BEWERTUNGSKRITERIEN**

Fachkompetenzen - Verständnis der theoretischen Grundlagen
- Richtigkeit
- Lesbarkeit
- Sauberkeit/ Vorgehen
Nach Bildungsplan: siehe Leistungsziele.

Methodenkompetenzen - Arbeitsverhalten, Zeitmanagement
- Selbstständigkeit
- Entwicklungsfähigkeit
2.1 Arbeitstechniken und Problemlösen
2.5 Lernstrategien

Sozial- und Selbstkompetenzen - Selbstständigkeit
Engagement
Ausdauer
3.4 Konfliktfähigkeit

Taxonomiestufen: K2 / Verständnis: Eine bestimmte Materie verstehen. K5 / Synthese: Zwei verschiedene gelernte Sachverhalte, Begriffe, Themen, Methoden konstruktiv zusammenbringen, um ein Problem zu lösen.

KURSUNTERLAGEN

Lehrmittel Eigene Unterrichtsunterlagen und Arbeitsblätter.
Schriftliche Aufträge

LITERATUR



BERUF

Polydesigner3D / Polydesignerin3D EFZ

FACH

3D Gestaltung 4 / Gestaltung und Planung

INHALTE

Gestaltungsauftrag analysieren, Informationen beschaffen und ein Gestaltungskonzept entwickeln.
 Gestaltungsideen in farbige Modelle mit Produkten umsetzen.
 Ausführung in verschiedenen Massstäben.
 Präsentation der Arbeiten mit schriftlichen Begründungen.

STAND

August 2014

LEHRPERSON

Name	Franziska Müller
Telefon	044 341 35 40
E-Mail	franziska.mueller@sfgbasel.ch

ÜBERSICHT

	1. Jahr		2. Jahr		3. Jahr		4. Jahr	
Semester	1	2	3	4	5	6	7	8
Quartal	I	II	I	II	I	II	I	II
Wochentag	Donnerstag							
Präsenzzeiten	08:00 – 11.30							
Wochenlektionen								4
Jahreslektionen ø								4
Gesamtlektionen	160							

INHALTE

Theorie	<ul style="list-style-type: none"> - Emotionale Auftritte von Firmen im öffentlichen Raum. - Gestaltungsauftrag für einen Firmenauftritt analysieren / Produkteinformation / Zielgruppe / Werbemaßnahmen entwickeln lernen. - Grundlagen zum Messestand, Messebausystemen - Komposition, Material, Farbe und Raum zur optimalen Präsenz nutzen lernen. - Augenhöhe einbeziehen. - Einbeziehen der menschlichen Proportion in die Gestaltung. - Möglichkeiten des begehbaren Erlebnisraumes berücksichtigen. - Kundenstrom, Nah- und Fernwirkung einbeziehen. - Materialwahl und Konstruktion von Einbauten der Funktion anpassen.
Praxis	<ul style="list-style-type: none"> - Mehrteiliger Gestaltungsauftrag analysieren und als Entwurf und Modell realisieren. (Messestand/ Event/ Firmenanlass). - Anwenden der Kenntnisse aus dem 2-dim. Gestalten (Entwurf), dem 3-dim. Gestalten (Modell) und der Verkaufsförderung (Werbung). - Entwickeln der Gestaltungsidee aus den Informationen / Entwurfsarbeit / Arbeitsmodell / Präsentationsmodell. - Konstruktionsskizzen / Technische Lösungen und Materialien für die 1:1 Ausführung bestimmen. - Materialliste und Offerte erarbeiten. - Materialmuster für die Ausführung 1:1 beschaffen. - Beleuchtung bestimmen. - Dokumentation mit Fotos und schriftlichen Begründungen erstellen. - Präsentation der Arbeit.



Grundlage - Polydesigner/innen 3D erkennen die Bedeutung der gestalterischen Überlegungen für die Umsetzung der Anforderungen des Auftraggebers in visualisierte Ergebnisse. Dazu entwerfen sie erste Pläne und Modelle und bestimmen die Materialien, Systeme und Techniken. Ihre Überlegungen fassen sie in einem Gesamtkonzept zusammen.

Leistungsziele nach Bildungsplan (Mindestanforderungen)

- 1.1.1.2 Gespräche führen: Polydesigner/innen 3D sind fähig, ein Gespräch zielorientiert und adressatengerecht zu führen. Dabei setzen sie für die Gesprächsphasen Einstieg, Durchführung und Abschluss die Regeln verbaler und nonverbaler Kommunikation angemessen ein, insbesondere:
- Aktives Zuhören - W-Fragen (Klarheit) - offene geschlossene Fragen (Steuerung) K5
- 1.1.1.3 Bedürfnis- und Bedarfsanalyse: Polydesigner/innen 3D nehmen in Gesprächen mit Auftraggebern gezielt eine Bedürfnisanalyse vor. Dabei achten sie auf: - Kundenwunsch, -motiv und -ziel - Zielgruppen - Budget - Zeitrahmen - Einsatzort - Besondere Rahmenbedingungen K4
- 1.1.1.4 Dokumentation des Gesprächs: Polydesigner/innen 3D dokumentieren die wichtigsten Gesprächsinhalte und Beschlüsse, die für die weitere Auftragsbearbeitung relevant sind. K5
- 1.1.1.5 Auftreten: Polydesigner/innen 3D erklären die Zusammenhänge des Verhaltens, der Erscheinung, und der Wortwahl und deren Auswirkungen in der Kommunikation. K2
- 1.1.2.1 Grundlagen: Polydesigner/innen 3D zeigen die Bedeutung der folgenden Grundlagen für die Gestaltung einer Konzeptidee anhand von Beispielen auf. - Kommunikationspsychologie - Verkaufs- und Kundenpsychologie - Erleben mit allen Sinnen - Raum-/Flächengestaltung - Perspektiven und Proportionen - Choreographie der Inszenierung - Typographie - Corporate Identity und Corporate Design - Stil- und Kulturkunde - Gesellschaftliche und ethnische Anforderungen - Werberecht K2
- 1.1.2.2 Ideenentwicklung: Polydesigner/innen 3D entwerfen auf der Grundlage des Briefings konkrete Ideen, Scribbles, Photos und Photomontagen und begründen diese projektbezogen. Sie berücksichtigen die aktuellen Trends und den Zeitgeist, insbesondere Stil, Mode und Architektur, Multimediatechnik sowie Design. Dabei setzen sie gezielt geeignete Kreativitäts- und Visualisierungstechniken ein. K5
- 1.1.2.3 Bewertung der Ideen: Polydesigner/innen 3D erklären die folgenden Kriterien, die bei der Bewertung und Auswahl von ersten Ideen eingesetzt werden: - Anforderungen des Briefings - Botschaft und Werbewirksamkeit - „Zündende“ Wirkung (Impact) - Eigenständigkeit und Originalität Sie bewerten Ideenskizzen und treffen eine begründete Auswahl. K6
- 1.1.2.4 Machbarkeitsprüfung: Polydesigner/innen 3D prüfen und dokumentieren die Machbarkeit ausgewählter Ideen. Dabei beachten sie die folgenden Aspekte: - Materialien Budget - Termine - lokale Voraussetzungen - gesetzliche Bestimmungen - ökologische Anforderungen K5
- 1.1.2.5 Konzept: Polydesigner/innen 3D sind in der Lage, ein aussagekräftiges Konzept zu formulieren und mit der geeigneten Layouttechnik zu visualisieren. Sie gestalten Konzepte so, dass es später dem Auftraggeber überzeugend und in der geeigneten Form präsentiert werden kann. K5
- 1.1.3.1 Visualisierung: Polydesigner/innen 3D sind fähig, Ideen aus der Konzeptionsphase mit geeigneten Mitteln zu visualisieren. K5
- 1.1.3.2 Pläne und Modelle: Polydesigner/innen 3D sind fähig, mit geeigneten Techniken und Verfahren Pläne, Modelle und gegebenenfalls Prototypen von einzelnen Elementen zu erstellen. K5
Sie zeigen die Funktionen und Möglichkeiten der Digital-Technik auf. K2
Polydesigner/innen 3D sind fähig, Pläne und Visualisierungen digital anzufertigen. Für die Produktion erstellen sie die notwendigen Daten in der weiter verwendbaren Form. K5
- 1.1.3.3 Materialien, Systeme und Techniken: Polydesigner/innen 3D bestimmen aufgrund der Entwürfe, Pläne und Modelle die Materialien, Systeme und Techniken und begründen diese. K5
- 1.1.3.4 Gesamtkonzept: Polydesigner/innen 3D fügen die einzelnen Gestaltungselemente zu einem Gesamtkonzept zusammen. Dabei bringen sie Atmosphäre, Wirkung, Zweck und Funktionalität miteinander in Einklang. Damit legen sie die Grundlagen für ein stimmiges Projekt und damit für eine erfolgreiche Präsentation beim Auftraggeber. K5
- 1.1.5.1 Präsentationselemente: Polydesigner/innen 3D erklären die Funktion und den Einsatz von geeigneten Präsentationsformen, -methoden und Hilfsmitteln. Für ein Projekt gestalten sie die Präsentation und begründen die Wahl der Methodik und der Hilfsmittel. Sie beurteilen Präsentationen anhand aussagekräftiger Kriterien und geben ein angemessenes Feedback. K6
- 1.1.5.2 Präsentationsablauf: Polydesigner/innen 3D zeigen Tipps und Tricks für die überzeugende Präsentation in den folgenden Phasen auf:
- Bezug zum Briefing schaffen
- Darstellung der Arbeitsweise und Gestaltungsidee
- Erklären der Konzeptidee und Umsetzung
- Aufzeigen Zeit- und Arbeitsplan
- Erläutern des Budgets / Zahlungskonditionen
- Führen der Diskussion / weiteres Vorgehen Diese setzen sie in einer Präsentation um. K3
- 1.1.5.3 Einwände / Argumentation: Polydesigner/innen 3D beschreiben die Einwände, die von Auftraggebern typischerweise in der Projektpräsentation eingebracht werden. Sie zeigen geeignete Vorgehensweisen auf, wie diesen Einwänden konstruktiv und überzeugenden begegnet werden kann. K2
- 1.2.1.1 Projektmanagement: Polydesigner/innen 3D erklären die Ziele des Projektmanagements und deren Funktion in den einzelnen Schritten eines Projektes. Sie zeigen die Schritte im Projektmanagement auf und erläutern kritische Stellen, die in Projekten typischerweise auftreten. Für diese beschreiben sie die geeigneten Massnahmen und Instrumente, um Schnittstellenprobleme zu vermeiden oder zu lösen. Für die einzelnen Planungsschritte erstellen sie die jeweiligen elektronisch. K5
- 1.2.5.1 Debriefing: Polydesigner/innen 3D beschreiben die Schritte und die Funktion des Debriefing. K2
-

**BEWERTUNGSKRITERIEN**

Fachkompetenzen - Verständnis der theoretischen Grundlagen
- Richtigkeit
- Lesbarkeit
- Sauberkeit/ Vorgehen
Nach Bildungsplan: siehe Leistungsziele.

Methodenkompetenzen - Arbeitsverhalten, Zeitmanagement
- Selbstständigkeit
- Entwicklungsfähigkeit
2.1 Arbeitstechniken und Problemlösen
2.5 Lernstrategien

Sozial- und Selbstkompetenzen - Selbstständigkeit
Engagement
Ausdauer
3.4 Konfliktfähigkeit

Taxonomiestufen: K2 / Verständnis: Eine bestimmte Materie verstehen. K5 / Synthese: Zwei verschiedene gelernte Sachverhalte, Begriffe, Themen, Methoden konstruktiv zusammenbringen, um ein Problem zu lösen.

KURSUNTERLAGEN

Lehrmittel Eigene Unterrichtsunterlagen und Arbeitsblätter.
Schriftliche Aufträge

LITERATUR



BERUF

Polydesigner3D / Polydesignerin3D EFZ

FACH

Realisation / Abschluss

INHALTE

Projektmanagement, Dokumentation, Materialisierung, Offertstellung, Präsentation, Abrechnung, Debriefing

STAND

August 2014

LEHRPERSON

Name Franziska Müller
Telefon 044 341 35 40
E-Mail franziska.mueller@sfgbasel.ch

ÜBERSICHT

	1. Jahr		2. Jahr		3. Jahr		4. Jahr	
Semester	1	2	3	4	5	6	7	8
Quartal	I	II	I	II	I	II	I	II
Wochentag	Donnerstag							
Präsenzzeiten	11:30 – 12:15							
Wochenlektionen	1							
Jahreslektionen ø	1							
Gesamtlektionen	40							

INHALTE

- Theorie
- Projektmanagement
 - Projektplanung erstellen und führen
 - Arbeitsraport erstellen
 - Raportieren der Arbeiten
 - Machbarkeitsabwägungen
 - Materialliste
 - Materialmusterbeschaffung
 - Präsentation
 - Dokumentation des Projektes
- Praxis
- Konstruktionsskizzen / Technische Lösungen und Materialien für die 1:1 Ausführung bestimmen.
 - Materialliste und Offerte erarbeiten.
 - Materialmuster für die Ausführung 1:1 beschaffen.
 - Dokumentation mit Fotos und schriftlichen Begründungen erstellen.
 - Präsentation der Arbeit.



-
- Grundlage
- Polydesigner/innen 3D erkennen die Bedeutung der Beratung für die fach- und auftragsgerechte Projektarbeit. Sie bereiten sich für den ersten Kundenkontakt vor und führen das Gespräch zielorientiert. Dabei erfassen sie den Bedarf und die Bedürfnisse des Auftraggebers und dokumentieren die Anforderungen an das Projekt selbständig.
 - Polydesigner/innen 3D sind sich bewusst, dass Projekte im Rahmen des Budgets des Auftraggebers liegen und für den Betrieb auch erfolgreich sein müssen. Sie sind fähig, spezifische Anforderungen in Projekten zu rechnen, diese zu kalkulieren und eine Offerte zu erstellen.
 - Polydesigner/innen 3D sind sich bewusst, dass der Erfolg eines Projekts auch davon abhängt, wie gut dieses dem Auftraggeber präsentiert wird. Sie setzen dabei die geeigneten Präsentationen ein, gehen auf Fragen und Einwände konstruktiv ein und argumentieren sachbezogen und überzeugend.
 - Polydesigner/innen 3D setzen ihre Vorüberlegungen der Konzeptionsphase in konkrete Projekte und Pläne um. Dazu arbeiten sie mit den Methoden des Projektmanagements und stellen damit die Verfügbarkeit aller notwendigen Ressourcen und Unterlagen sicher. Dies halten sie in den entsprechenden Plänen durchdacht und selbständig fest.
-

Leistungsziele nach Bildungsplan (Mindestanforderungen)

- 1.1.2.4 Machbarkeitsprüfung: Polydesigner/innen 3D prüfen und dokumentieren die Machbarkeit ausgewählter Ideen. Dabei beachten sie die folgenden Aspekte: - Materialien Budget - Termine - lokale Voraussetzungen - gesetzliche Bestimmungen - ökologische Anforderungen K5
- 1.1.2.5 Konzept: Polydesigner/innen 3D sind in der Lage, ein aussagekräftiges Konzept zu formulieren und mit der geeigneten Layouttechnik zu visualisieren. Sie gestalten Konzepte so, dass es später dem Auftraggeber überzeugend und in der geeigneten Form präsentiert werden kann. K5
- 1.1.3.2 Pläne und Modelle: Polydesigner/innen 3D sind fähig, mit geeigneten Techniken und Verfahren Pläne, Modelle und gegebenenfalls Prototypen von einzelnen Elementen zu erstellen. K5
Sie zeigen die Funktionen und Möglichkeiten der Digital-Technik auf. K2
Polydesigner/innen 3D sind fähig, Pläne und Visualisierungen digital anzufertigen. Für die Produktion erstellen sie die notwendigen Daten in der weiter verwendbaren Form. K5
- 1.1.3.3 Materialien, Systeme und Techniken: Polydesigner/innen 3D bestimmen aufgrund der Entwürfe, Pläne und Modelle die Materialien, Systeme und Techniken und begründen diese. K5
- 1.1.5.1 Präsentationselemente: Polydesigner/innen 3D erklären die Funktion und den Einsatz von geeigneten Präsentationsformen, -methoden und Hilfsmitteln. Für ein Projekt gestalten sie die Präsentation und begründen die Wahl der Methodik und der Hilfsmittel. Sie beurteilen Präsentationen anhand aussagekräftiger Kriterien und geben ein angemessenes Feedback. K6
- 1.1.5.2 Präsentationsablauf: Polydesigner/innen 3D zeigen Tipps und Tricks für die überzeugende Präsentation in den folgenden Phasen auf:
- Bezug zum Briefing schaffen
 - Darstellung der Arbeitsweise und Gestaltungsidee
 - Erklären der Konzeptidee und Umsetzung
 - Aufzeigen Zeit- und Arbeitsplan
 - Erläutern des Budgets / Zahlungskonditionen
 - Führen der Diskussion / weiteres Vorgehen Diese setzen sie in einer Präsentation um. K3
- 1.1.5.3 Einwände / Argumentation: Polydesigner/innen 3D beschreiben die Einwände, die von Auftraggebern typischerweise in der Projektpräsentation eingebracht werden. Sie zeigen geeignete Vorgehensweisen auf, wie diesen Einwänden konstruktiv und überzeugenden begegnet werden kann. K2
- 1.2.1.1 Projektmanagement: Polydesigner/innen 3D erklären die Ziele des Projektmanagements und deren Funktion in den einzelnen Schritten eines Projektes. Sie zeigen die Schritte im Projektmanagement auf und erläutern kritische Stellen, die in Projekten typischerweise auftreten. Für diese beschreiben sie die geeigneten Massnahmen und Instrumente, um Schnittstellenprobleme zu vermeiden oder zu lösen. Für die einzelnen Planungsschritte erstellen sie die jeweiligen elektronisch. K5
- 1.2.5.1 Debriefing: Polydesigner/innen 3D beschreiben die Schritte und die Funktion des Debriefing. K2
-

**BEWERTUNGSKRITERIEN**

Fachkompetenzen - Verständnis der theoretischen Grundlagen
- Richtigkeit
- Lesbarkeit
- Sauberkeit/ Vorgehen
Nach Bildungsplan: siehe Leistungsziele.

Methodenkompetenzen - Arbeitsverhalten, Zeitmanagement
- Selbstständigkeit
- Entwicklungsfähigkeit
2.1 Arbeitstechniken und Problemlösen
2.5 Lernstrategien

Sozial- und Selbstkompetenzen - Selbstständigkeit
Engagement
Ausdauer
3.4 Konfliktfähigkeit

Taxonomiestufen: K2 / Verständnis: Eine bestimmte Materie verstehen. K5 / Synthese: Zwei verschiedene gelernte Sachverhalte, Begriffe, Themen, Methoden konstruktiv zusammenbringen, um ein Problem zu lösen.

KURSUNTERLAGEN

Lehrmittel Eigene Unterrichtsunterlagen und Arbeitsblätter.
Schriftliche Aufträge

LITERATUR



BERUF

Polydesigner3D / Polydesignerin3D EFZ

FACH

Stil- & Kulturkunde / Gestaltung und Planung

INHALTE

Einblick in die verschiedenen Kulturepochen Europas, unter Berücksichtigung der aussereuropäischen Einflüsse, vermitteln.

Die Wahrnehmung der eigenen Umgebung in Bezug zur Kunst und Kultur fördern.

Den Einfluss der Kunst resp. Kultur auf die Gestaltung von Werbemitteln beobachten.

Architektur, Design und Kunst als mögliche Grundlagen und Bereicherung für Konzeptideen nutzen.

STAND

August 2014

LEHRPERSON

Name

Susan Baloh

Telefon

E-Mail

susan.baloh@sfgbasel.ch

ÜBERSICHT

	1. Jahr		2. Jahr		3. Jahr		4. Jahr	
Semester	1	2	3	4	5	6	7	8
Quartal	I	II	I	II	I	II	I	II
Wochentag	Mittwoch							
Präsenzzeiten								
Wochenlektionen	1							
Jahreslektionen ø	1							
Gesamtlektionen	120							

INHALTE

Theorie

- Wesentliche Stilmerkmale der Kulturepochen vom Altertum bis in die Gegenwart kennen.
- Wesentliche Stilmerkmale Architektur, Kunst & Design von der Industrialisierung bis heute.
- Veränderungen und Gemeinsamkeiten der sich ablösenden Stile beobachten und deren Ursache hinterfragen.
- Die Bedeutung und Wirkung von Form, Farbe, Raum, Material und Licht für den Gesamteindruck erkennen.
- Bezüge der Vergangenheit zur Gegenwart herstellen, resp. das Nachleben vergangener Raum- und Bildsprachen beobachten.
- Die Gegenwart als Teil der Vergangenheit begreifen.
- Zeitgeist: Bezüge der bildenden Kunst zur Kulturgeschichte herstellen. (Religion, Staatsform, Politik, Technik, Trends)
- Aufbau:
 - 1. Semester: Archtekurgeschichte bis Jugendstil
 - 2. Semester: Malerei (Farb- und Flächengestaltung)
 - 3. Semester: Architektur und Design (Form- und Raumgestaltung, Materialität)
 - 4. Semester: Kunstwerk und Zeitkontext

Praxis

- Gestalterisches Sprachrepertoire entwickeln
- Kurzdokumentationen zu den einzelnen Themengebieten erarbeiten.
- Referate
- Synopsen/Gegenüberstellungen
- Exkursionen
- Teile zu einem Ganzen zusammenfügen: Timeline (Übersicht) als Indesign Dokument.



**ZIELE**

Grundlage - Den Polydesigner3D als Werbeberuf im kulturellen und stilistischen Umfeld begreifen lernen.

Leistungsziele nach Bildungsplan (Mindestanforderungen)

1.1.2.1 Grundlagen: Polydesigner/innen 3D zeigen die Bedeutung der folgenden Grundlagen für die Gestaltung einer Konzeptidee anhand von Beispielen auf.

- Kommunikationspsychologie
- Verkaufs- und Kundenpsychologie
- Erleben mit allen Sinnen
- Raum-/Flächengestaltung
- Perspektiven und Proportionen
- Choreographie der Inszenierung
- Typographie
- Corporate Identity und Corporate Design
- Stil- und Kulturkunde
- Gesellschaftliche und ethnische Anforderungen
- Werberecht (K2)

1.1.2.2 Ideenentwicklung: Polydesigner/innen 3D entwerfen auf der Grundlage des Briefings konkrete Ideen, Scribbles, Photos und Photomontagen und begründen diese projektbezogen. Sie berücksichtigen die aktuellen Trends und den Zeitgeist, insbesondere Stil, Mode und Architektur, Multimediatechnik sowie Design. Dabei setzen sie gezielt geeignete Kreativitäts- und Visualisierungstechniken ein. K5

BEWERTUNGSKRITERIEN

Fachkompetenzen - Verständnis der theoretischen Grundlagen
- Richtigkeit
- Lesbarkeit
- Sauberkeit/ Vorgehen

Nach Bildungsplan: siehe Leistungsziele.

Methodenkompetenzen - Arbeitsverhalten, Zeitmanagement
- Selbstständigkeit
- Entwicklungsfähigkeit

2.1 Arbeitstechniken und Problemlösen
2.5 Lernstrategien

Sozial- und Selbstkompetenzen - Selbstständigkeit
Engagement
Ausdauer

3.4 Konfliktfähigkeit

Taxonomiestufen: K2 / Verständnis: Eine bestimmte Materie verstehen. K5 / Synthese: Zwei verschiedene gelernte Sachverhalte, Begriffe, Themen, Methoden konstruktiv zusammenbringen, um ein Problem zu lösen.

KURSUNTERLAGEN

Lehrmittel Eigene Unterrichtsunterlagen und Arbeitsblätter.
Inhalte-Sammlung als Indesigndokument / Print ‚Timeline‘
Internet.

LITERATUR

-
- Duden Kulturgeschichte
 - Gombrich
 - Formstrahl - S. Hausmann/A.Böhler
 - Prestel Verlag div.
 - weitere...
-