

Studienordnung für den Bachelorstudiengang Design der Zürcher Hochschule der Künste (StO BDE)

vom 19. Januar 2022

Die Hochschulleitung, gestützt auf § 2 Abs. 3 der Rahmenordnung für Bachelor- und Masterstudiengänge der Zürcher Hochschule der Künste vom 2. November 2021, beschliesst:

A. Allgemeine Bestimmungen

§ 1. Gegenstand

Diese Studienordnung (StO) regelt in Ergänzung zur Rahmenordnung für Bachelor- und Masterstudiengänge der ZhdK (RO) den Bachelorstudiengang Design.

§ 2. Ziel des Studiengangs

¹ Der Bachelorstudiengang Design dient der gestalterischen, künstlerischen und wissenschaftlichen Vorbereitung von Studierenden auf einen ersten berufsqualifizierenden Abschluss oder auf ein Masterstudium. Es ist durch die Analyse, Entwicklung und Anwendung gestalterischer Verfahren zur Umsetzung von Design-Aufgaben in unterschiedlichen gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Bereichen geprägt.

² Das Bachelorstudium führt zum Regelabschluss Bachelor of Arts in Design. Zudem qualifiziert das Bachelorstudium für ein Masterstudium im jeweiligen Bereich.

§ 3. Major- Studienprogramme

¹ Der Bachelorstudiengang umfasst die folgenden Major-Studienprogramme im Umfang von jeweils 150 Credits:

- a. Major Cast / Audiovisual Media,
- b. Major Game Design,
- c. Major Industrial Design,
- d. Major Interaction Design,
- e. Major Knowledge Visualization,
- f. Major Trends & Identity,
- g. Major Visual Communication.

² Die Anhänge dieser StO beschreiben die Major-Studienprogramme.¹

B. Zulassung zum Studium

§ 4. Zulassung

Die Zulassung zum Studium stützt sich auf die Bestimmungen der RO.

§ 5. Zulassungsverfahren und -prüfungskommission

¹ Das gestufte Zulassungsverfahren besteht aus:

- a. der Überprüfung der Voraussetzungen betreffend Vorbildung, der Sprachkenntnisse und eingereichten Unterlagen durch die Hochschuladministration,
- b. der Überprüfung der Voraussetzungen für die fachliche Eignungsabklärung,
- c. der fachlichen Eignungsabklärung durch die Zulassungsprüfungskommission,
- d. dem Entscheid über die Zulassung zum Studium.

² Die Studienleitung bestimmt eine Zulassungsprüfungskommission, die aus der Major-Studienprogrammleitung und mindestens zwei Angehörigen des lehrenden Personals² des jeweiligen Major-Studienprogramms besteht.

³ Das individuelle Aufnahmegerespräch kann mit nur zwei Mitgliedern der Zulassungsprüfungs-kommission durchgeführt werden.

§ 6. Nachweis der Sprachkenntnisse

¹ Der Studiengang erfordert den Nachweis ausreichender Deutschkenntnisse.

² Als Nachweis ausreichender Deutschkenntnisse gilt:

- a. Deutsch als Muttersprache,
- b. Fach Deutsch im Vorbildungszeugnis (bestanden oder mindestens Note 4)¹ oder
- c. Deutschzertifikat gemäss dem Gemeinsamen europäischen Referenzrahmen für Sprachen (GER): B2.

³ Der Nachweis der erforderlichen Sprachkenntnisse kann in den ersten beiden Semestern erbracht werden. Die Zulassung zum Studium erfolgt in diesem Fall unter dem Vorbehalt, dass der Nachweis spätestens bis zum Ende des zweiten Semesters erbracht werden muss, ansonsten kann der Ausschluss vom Studium erfolgen.

⁴ Englischkenntnisse sind notwendig, da gewisse Lehrveranstaltungen auf Englisch stattfinden, sie müssen aber nicht nachgewiesen werden.

§ 7. Überprüfung

Die Voraussetzungen betreffend Vorbildung und Sprachkenntnisse sowie die folgenden eingereichten Unterlagen werden überprüft:

- a. Anmeldeformular inkl. Lebenslauf,
- b. persönliches Arbeitsportfolio mit Hausaufgabe,
- c. Motivationsschreiben,
- d. Vorbildungszeugnisse gemäss RO und Anforderungen der übergeordneten fachhochschul-spezifischen Erlasse.

§ 8. Voraussetzungen für fachliche Eignungsabklärung

Sofern die Voraussetzungen in § 7 erfüllt und die erforderlichen Unterlagen eingereicht wurden, erfolgt die fachliche Eignungsabklärung.

§ 9. Fachliche Eignungsabklärung

¹ Die fachliche Eignungsabklärung findet in einem zweiteiligen Verfahren statt.

² Der erste Teil besteht aus der Beurteilung der eingereichten Unterlagen. Die positive Beurteilung dieser Unterlagen ist Voraussetzung für die Einladung zum zweiten Teil der Eignungsabklärung.

³ Der zweite Teil der Eignungsabklärung besteht aus einer majorspezifischen praktischen Prüfung mit folgenden Elementen:

- a. Umsetzung einer majorspezifischen Aufgabenstellung,
- b. individuelles Aufnahmegerespräch.

⁴ Die positive Gesamtbeurteilung der eingereichten Unterlagen sowie der fachlichen Eignungsabklärung ist Voraussetzung für die Zulassung zum Studium.

⁵ Eine nicht bestandene fachliche Eignungsabklärung kann einmal pro Major¹ wiederholt werden.

§ 10. Bewertungskriterien

Für die Bewertung sind bei der fachlichen Eignungsabklärung folgende Kriterien massgebend:

- a. konzeptionelle Fähigkeiten,
- b. kreatives Potenzial,
- c. Kommunikationskompetenz,
- d. relevante Kompetenzen der majorspezifischen Gestaltungspraxis und -prozesse in Theorie und Praxis.

C. Struktur des Studiums

§ 11. Credits pro Semester

In der Regel müssen sich die Studierenden pro Semester für 30 Credits einschreiben.³

D. Studienleistungen

§ 12. Bestehen der Major-Studienprogramme

Die erforderlichen Credits für das Bestehen der Major-Studienprogramme sind in den Programmstrukturen in den Anhängen geregelt.

§ 13. Bewertungskriterien

¹ Für die Bewertung der Leistungsnachweise sind folgende Kriterien massgebend:

- a. technisches Können,
- b. theoretisches Wissen,
- c. Motivation, Interesse, Neugier (Arbeitsverhalten),
- d. Umfang und methodische Schlüssigkeit,
- e. Originalität der Arbeit,
- f. Vermittlungskompetenz.

² Diese Kriterien werden nach den zu erreichenden Abschlusskompetenzen gemäss den Anhängen bewertet.

E. Organisation des Studiums

§ 14. Praktikum

¹ Die Studienleitung genehmigt Art, Inhalt, Dauer sowie Anrechnung des Praktikums vor Praktikumsbeginn.

² Das Praktikum kann nur angerechnet werden, wenn die in einer Vereinbarung geregelten inhaltlichen und organisatorischen Anforderungen erfüllt werden.

³ Die Studierenden bemühen sich in der Regel selbst um einen Praktikumsplatz.

F. Abschluss

§ 15. Abschluss im Major-Studienprogramm

¹ Folgende Leistungen sind im Rahmen des Abschlusses zu erbringen:

- a. Theoretische und gestalterische Bachelorarbeit (schriftlich),
- b. Präsentation und Dokumentation einer gestalterischen Bachelorarbeit (praktisch),
- c. Teilnahme am Diplomkolloquium.

² Die Studienleitung bestimmt eine Prüfungskommission, bestehend aus der Major-Studienprogrammleitung sowie mindestens zwei Personen (Professorinnen, Professoren oder Dozentinnen, Dozenten)² des Major-Studienprogramms und mindestens einer externen Expertin oder einem externen Experten.

³ Ein erfolgreicher Abschluss bedarf mindestens der Note 4.

⁴ Im Falle von «nicht bestanden» bzw. Note unter 4 kann der Abschluss am nächstmöglichen Termin einmal wiederholt werden.

G. Rechte an Immaterialgütern

§ 16. Rechteinhaberschaft

¹ Rechteinhaberin sämtlicher im Studium geschaffenen Erfindungen, Designs und urheberrechtlich geschützten Werke ist die ZHdK.

² Die ZHdK kann über die Lizenzierung und Übertragung von Immaterialgüterrechten entscheiden.

H. Schlussbestimmungen

§ 17. Inkrafttreten

¹ Diese Ordnung tritt am 1. Februar 2023 in Kraft.

² Es gilt für alle Studierenden, die ihr Studium im Herbstsemester 2023/24 oder später beginnen.

§ 18. Übergangsbestimmung

¹ Bachelorstudierende, die ihr Studium vor dem Herbstsemester 2023/24 begonnen haben, schliessen es nach bisherigem Recht gemäss Besonderer Studienordnung für den Studiengang Bachelor of Arts in Design der ZHdK vom 01.04.2009 sowie Ausbildungskonzept ab.

² Das Studium nach bisherigem Recht ist vor Ablauf der Maximalstudiendauer zu beenden.

³ Studierende, die ihr Studium unterbrechen, werden unter das neue Recht gestellt. Die Bedingungen des Wiedereintritts sowie der Anrechnung von früheren Studienleistungen richten sich nach § 34 RO.

¹ Beschluss der Hochschulleitung vom 8. Mai 2024. In Kraft ab 1. August 2024.

² Beschluss der Hochschulleitung vom 16. Oktober 2024. In Kraft ab 1. November 2024.

³ Beschluss der Hochschulleitung vom 2. Juli 2025. In Kraft ab 1. August 2025.

Anhang zur Studienordnung für den Bachelorstudiengang Design

vom 19. Januar 2022

Major Cast / Audiovisual Media

Studienstufe: Bachelor

Umfang: Major-Studienprogramm mit 150 Credits

Abschluss: «Bachelor of Arts ZHdK in Design mit Major Cast / Audiovisual Media»

Eingangskompetenzen:

Die Studienanfängerinnen und -anfänger verfügen über:

- eine erzählerische Begabung,
- Vorkenntnisse in der audiovisuellen Mediengestaltung,
- die Fähigkeit, in kleinen Teams vielfältige kreative Aufgaben zu übernehmen.

Abschlusskompetenzen

Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage:

- audiovisuellen Content mit gängiger 2D-Gestaltungssoftware sowie Ton- und Videotechnik professionell zu gestalten,
- eigene oder auftragsbasierte Formate im Bereich der audiovisuellen Medien professionell zu entwickeln und umzusetzen,
- Wissen im Bereich Mediendramaturgie gezielt auf die Gestaltung non-fiktionaler audiovisueller Inhalte anzuwenden,
- Publikum im Web zu identifizieren und zielgruppengerecht zu erreichen,
- Geschichten plattformübergreifend zu planen und kommunizieren,
- Unterschiedliche Textformen des kreativen Schreibens selbstständig zu verfassen,
- Entwicklungen in der Medien- und Kommunikationsbranche zu verfolgen und kritisch zu reflektieren,
- Als Content Kreatoren in Agenturen, Produktionsfirmen, crossmedialen Newsrooms und Medienhäusern professionell zu arbeiten.

Programmstruktur

Für das Bestehen des Major-Studienprogramms Cast / Audiovisual Media im Bachelor müssen mind. 150 Credits absolviert werden.

Es müssen Module aus folgenden Modulbereichen gemäss folgenden Regeln absolviert werden:

Theory & Context	mind. 27 Credits, davon 21 Credits aus P-Modulen und 6 Credits aus WP-Modulen
Audiovisual Skills	mind. 26 Credits aus P-Modulen
Story Design and Audience	mind. 14 Credits aus P-Modulen
Content Creation	mind. 32 Credits aus P-Modulen
Industry	mind. 15 Credits, davon 13 Credits aus P-Modulen und 2 Credits aus WP-Modulen
Cross-curricular Practice	mind. 10 Credits aus WP-Modulen
Graduation	mind. 26 Credits aus P-Modulen

Legende: P = Pflichtmodul, WP = Wahlpflichtmodul, W = Wahlmodul

Inkrafttreten und Wirksamkeit

¹ Dieser Anhang zur Studienordnung tritt am 1. Februar 2023 in Kraft. Er wurde von der Hochschulleitung am 19. Januar 2022 genehmigt.

² Der Anhang gilt für alle Studierenden, die ihr Studium im Herbstsemester 2023/24 oder später beginnen.

Anhang zur Studienordnung für den Bachelorstudiengang Design

vom 19. Januar 2022

Major Game Design

Studienstufe: Bachelor

Umfang: Major-Studienprogramm mit 150 Credits

Abschluss: «Bachelor of Arts ZHdK in Design mit Major Game Design»

Eingangskompetenzen:

Die Studienanfängerinnen und -anfänger verfügen über unterschiedlich gefächerte, für den Bereich computerbasierter Spiele relevante Vorkenntnisse wie:

- computerbasierte Spiele,
- gestalterische Kompetenzen,
- angewandte Erfahrung zu Narration in Text und Bild,
- praktische Erfahrung in der Entwicklung von Spielmechaniken und Regelwerken,
- Erfahrung in game-relevanter Technologie und Programmierung,
- kreativer Gestaltungswille und Originalität,
- kritische Auseinandersetzung mit Innovation und sozialer Relevanz.

Abschlusskompetenzen

Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage:

- computerbasierte Unterhaltungsprodukte (Entertainment-, Edutainment und Infotainment-Produkte) zu erarbeiten, zu konzipieren und zu realisieren,
- mit ihrer Ausbildung alle essenziellen Berufsfelder der Computerspielbranche abzudecken,
- mindestens die Anforderungen an "Entry-Level-Positionen" der Unterhaltungssoftware-Industrie zu erfüllen,
- kompetente Partner für diejenigen klassischen Medien zu sein, die zunehmend mit digitalen Spielwelten verwachsen sind,
- als Level-Designerinnen oder -Designer, 3D-GameArtist, Character-Designerin oder -Designer, Storyboarder, Spielkonzepte oder Projektleiterin oder -leiter arbeiten zu können,
- analytisch-/konzeptuelle Kompetenz in Spielanalyse und -regeln, Spielmechaniken und -patterns, Spielkonzepte und -logiken erworben zu haben,
- die Praxis der Spielentwicklung in Leveledesign, Gameplay, Balancing, Playtesting zu beherrschen,
- Kompetenz in Informatik-Grundlagen, Spieleprogrammierung und -scripting, Grundlagen in künstlicher Intelligenz und Umgang mit Spieleditoren ausweisen zu können.

Programmstruktur

Für das Bestehen des Major-Studienprogramms Game Design im Bachelor müssen mind. 150 Credits absolviert werden.

Es müssen Module aus folgenden Modulbereichen gemäss folgenden Regeln absolviert werden:

Games in Society	mind. 9 Credits aus P-Modulen
Game Narration & Storytelling	mind. 11 Credits aus P-Modulen
Game Analysis & Game Mechanics	mind. 13 Credits aus P-Modulen
Game Visuals & Sounds	mind. 24 Credits aus P-Modulen
Game Technologies & Projects	mind. 39 Credits aus P-Modulen
Theory & Context	mind. 18 Credits, davon 12 Credits aus P-Modulen und 6 Credits aus WP-Modulen
Cross-curricular Practice	mind. 10 Credits aus WP-Modulen
Graduation	mind. 26 Credits aus P-Modulen

Legende: P = Pflichtmodul, WP = Wahlpflichtmodul, W = Wahlmodul

Inkrafttreten und Wirksamkeit

¹ Dieser Anhang zur Studienordnung tritt am 1. Februar 2023 in Kraft. Er wurde von der Hochschulleitung am 19. Januar 2022 genehmigt.

² Der Anhang gilt für alle Studierenden, die ihr Studium im Herbstsemester 2023/24 oder später beginnen.

Anhang zur Studienordnung für den Bachelorstudiengang Design

vom 19. Januar 2022

Major Industrial Design

Studienstufe: Bachelor

Umfang: Major-Studienprogramm mit 150 Credits

Abschluss: «Bachelor of Arts ZHdK in Design mit Major Industrial Design»

Eingangskompetenzen:

Die Studienanfängerinnen und -anfänger verfügen über:

- Vorkenntnisse in Grundlagen des Skizzierens und perspektivischen Zeichnens,
- Ausgeprägtes dreidimensionales Vorstellungsvormögen,
- Technisches Grundverständnis,
- Vorkenntnisse im Umgang mit Farbe und Form,
- Kritisches Reflexionsvermögen,
- Gute Beobachtungsgabe,
- Kreativität und visionäres Denken.

Abschlusskompetenzen

Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage:

- unterschiedliche Methodenkenntnisse, namentlich: Recherche- und Lektürestrategien, Interviewtechnik, Designethnographie, Design Thinking, Projektmanagement gezielt einzusetzen,
- Aktuelle, komplexe gesellschaftliche, kulturelle, technologische und nachhaltige Entwicklungen zu analysieren und strukturieren,
- verschiedenste neuartige, intelligente Konzepte und Szenarien kreativ zu entwickeln und zu visualisieren,
- Kenntnisse digitaler Werkzeuge wie CAD, Rapid Prototyping und Digital Fabrication in der Produktentwicklung fundiert anzuwenden,
- kontextabhängig Material, Form, Farbe, Stil und Codes sicher einzusetzen und ästhetisch eigenständige Lösungen zu schaffen,
- in interdisziplinären Teams designrelevantes Potenzial zu erkennen und daraus Designlösungen zu entwickeln,
- die eigene Arbeit im Feld der Designtheorie und der Designgeschichte zu reflektieren und kritisch zu argumentieren.

Programmstruktur

Für das Bestehen des Major-Studienprogramms Industrial Design im Bachelor müssen mind. 150 Credits absolviert werden.

Es müssen Module aus folgenden Modulbereichen gemäss folgenden Regeln absolviert werden:

Grundlagen	mind. 17 Credits aus P-Modulen
Material & Technologie	mind. 24 Credits aus P-Modulen
Theorie & Kontext	mind. 31 Credits, davon 25 Credits aus P-Modulen und 6 Credits aus WP-Modulen
Praxis	mind. 40 Credits, davon 30 Credits aus P-Modulen und 10 Credits aus WP-Modulen
Majorübergreifende Praxis	mind. 10 Credits aus WP-Modulen
Graduation	mind. 28 Credits aus P-Modulen

Legende: P = Pflichtmodul, WP = Wahlpflichtmodul, W = Wahlmodul

Inkrafttreten und Wirksamkeit

¹ Dieser Anhang zur Studienordnung tritt am 1. Februar 2023 in Kraft. Er wurde von der Hochschulleitung am 19. Januar 2022 genehmigt.

² Der Anhang gilt für alle Studierenden, die ihr Studium im Herbstsemester 2023/24 oder später beginnen.

Anhang zur Studienordnung für den Bachelorstudiengang Design

vom 19. Januar 2022

Major Interaction Design

Studienstufe: Bachelor

Umfang: Major-Studienprogramm mit 150 Credits

Abschluss: «Bachelor of Arts ZHdK in Design mit Major Interaction Design»

Eingangskompetenzen

Die Studienanfängerinnen und -anfänger verfügen über unterschiedlich gefächerte Vorkenntnisse aus den folgenden Bereichen:

- gestalterische Kompetenz,
- programmiertechnische Kompetenz,
- technisches Grundverständnis,
- ganzheitliches Denken,
- erfassen und visualisieren von komplexen Systemen,
- kreativer Gestaltungswille und Originalität,
- kritisches Selbstreflexionsvermögen.

Abschlusskompetenzen

Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage:

- Projektkontexte und Benutzeranforderungen präzise zu analysieren und relevante Vorgehensweisen auszuwählen und anzuwenden,
- Lösungsansätze in Form umfassender Konzepte zu entwickeln und wirksam zu vermitteln,
- Interaktionskonzepte in Agentur-, Industrie-, Forschungs- oder Ausstellungskontexten in gestalterischer und technologischer Hinsicht erfolgreich umzusetzen,
- digitale Interfaces, Services, interaktive Objekte und Räume zu konzipieren, zu gestalten und prototypisch umzusetzen,
- Projekte aus der Sicht von Menschen und Gemeinschaften heraus zu entwickeln sowie mit UX, ethnographischen und partizipativen Designmethoden umzusetzen,
- in interdisziplinären Projekten zwischen Design und Technologie zu vermitteln,
- kritisch zu denken und sozial relevante Ideen in Designprojekten zu realisieren

Programmstruktur

Für das Bestehen des Major-Studienprogramms Interaction Design im Bachelor müssen mind. 150 Credits absolviert werden.

Es müssen Module aus folgenden Modulbereichen gemäss folgenden Regeln absolviert werden:

Interaction Design Basics	mind. 24 Credits aus P-Modulen
People-centered Design	mind. 17 Credits aus P-Modulen
Aesthetic Exploration	mind. 18 Credits aus P-Modulen
Spaces & Services	mind. 15 Credits aus P-Modulen
Embodied and Situated Interactions	mind. 14 Credits aus P-Modulen
Theory & Context	mind. 26 Credits, davon 20 Credits aus P-Modulen und 6 Credits aus WP-Modulen
Cross-curricular Practice	mind. 10 Credits aus WP-Modulen
Graduation	mind. 26 Credits aus P-Modulen

Legende: P = Pflichtmodul, WP = Wahlpflichtmodul, W = Wahlmodul

Inkrafttreten und Wirksamkeit

¹ Dieser Anhang zur Studienordnung tritt am 1. Februar 2023 in Kraft. Er wurde von der Hochschulleitung am 19. Januar 2022 genehmigt.

² Der Anhang gilt für alle Studierenden, die ihr Studium im Herbstsemester 2023/24 oder später beginnen.

Anhang zur Studienordnung für den Bachelorstudiengang Design

vom 19. Januar 2022

Major Knowledge Visualization

Studienstufe: Bachelor

Umfang: Major-Studienprogramm mit 150 Credits

Abschluss: «Bachelor of Arts ZHdK in Design mit Major Knowledge Visualization»

Eingangskompetenzen

Die Studienanfängerinnen und -anfänger verfügen über:

- zeichnerisch-gestalterische Fähigkeiten,
- räumliches Vorstellungsvermögen,
- inhaltlich-analytische Fähigkeiten,
- Beobachtungsgabe,
- Interesse für Wissenschaft und Vermittlung,
- Interesse an digitalen Medien.

Abschlusskompetenzen

Die Absolventinnen und Absolventen:

- beherrschen die gestalterisch-handwerklichen Grundlagen und die digitalen Werkzeuge zur räumlich-illusionistischen Bildherstellung,
- beherrschen die Grundlagen von Animation und Interaktion und können lineare sowie non-lineare narrative Strukturen anwenden,
- können wissenschaftliche Befunde erschliessen und einordnen,
- haben fundierte Kenntnisse der relevanten Fachtheorie und können ihre eigene Arbeit im Fachdiskurs verorten,
- kennen die Konventionen der wissenschaftlichen Illustration in den wichtigsten Anwendungsfeldern wie Medizin, Biologie, Archäologie oder Life Sciences,
- sind in der Lage, in Zusammenarbeit mit Fachexperten komplexe wissenschaftliche Sachverhalte und Zusammenhänge zu analysieren, visuell aufzubereiten und in anwendungsbezogene Vermittlungskonzepte umzusetzen,
- kennen die Bedingungen und Anwendungsmöglichkeiten der wissenschaftlichen Bildgebung,
- verstehen die Anforderungen an die interdisziplinäre Zusammenarbeit mit Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern,
- sind in der Lage, Projekte im Bereich visuelle Wissensvermittlung sowohl auftragsgebunden als auch eigenverantwortlich zu entwickeln, umzusetzen und bedarfsgerecht einzusetzen.

Programmstruktur

Für das Bestehen des Major-Studienprogramms Knowledge Visualization im Bachelor müssen mind. 150 Credits absolviert werden.

Es müssen Module aus folgenden Modulbereichen gemäss folgenden Regeln absolviert werden:

Theorie & Kontext	mind. 27 Credits, davon 21 Credits aus P-Modulen und 6 Credits aus WP-Modulen
Darstellen	mind. 30 Credits, davon 28 Credits aus P-Modulen und 2 Credits aus WP-Modulen
Medien	mind. 17 Credits aus P-Modulen
Berufsfeld und Praxis	mind. 6 Credits aus P-Modulen
Anwendung und Vermittlung	mind. 21 Credits aus P-Modulen
Vertiefung und Schwerpunkt	mind. 13 Credits aus P-Modulen
Majorübergreifende Praxis	mind. 10 Credits aus WP-Modulen
Graduation	mind. 26 Credits aus P-Modulen

Legende: P = Pflichtmodul, WP = Wahlpflichtmodul, W = Wahlmodul

Inkrafttreten und Wirksamkeit

¹ Dieser Anhang zur Studienordnung tritt am 1. Februar 2023 in Kraft. Er wurde von der Hochschulleitung am 19. Januar 2022 genehmigt.

² Der Anhang gilt für alle Studierenden, die ihr Studium im Herbstsemester 2023/24 oder später beginnen.

Anhang zur Studienordnung für den Bachelorstudiengang Design

vom 19. Januar 2022

Major Trends & Identity

Studienstufe: Bachelor

Umfang: Major-Studienprogramm mit 150 Credits

Abschluss: «Bachelor of Arts ZHdK in Design mit Major Trends & Identity»

Eingangskompetenzen

Die Studienanfängerinnen und -anfänger verfügen über:

- gestalterische Begabung,
- seismographisches Gespür für den Zeitgeist,
- Neugier auf gesellschaftliche Entwicklungen,
- kritisches Denken.

Abschlusskompetenzen

Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage:

- Trends zu explorieren, zu analysieren und in Texten sowie Bildern zu vermitteln,
- Aspekte von Identität kritisch zu reflektieren und zeitgemäß zu gestalten,
- historische, soziologische und ethnografische Theorien einzuordnen und zu diskutieren,
- mit eigenständiger ästhetischer Handschrift und Haltung zu überzeugen,
- ausgehend von einem Inhalt eine adäquate Umsetzung zu wählen (Text, Bild, Produkt oder Event) und selbstständig gestalterische Vorhaben umzusetzen,
- Designprojekte zu initiieren, zu konzipieren und zu realisieren,
- Projekte zu kuratieren, zu moderieren und zu kommunizieren.

Programmstruktur

Modulbereich	Bestehensvoraussetzungen
Für das Bestehen des Major-Studienprogramms Trends & Identity im Bachelor müssen mind. 150 Credits absolviert werden.	
Es müssen Module aus folgenden Modulbereichen gemäss folgenden Regeln absolviert werden:	
Theorie & Kontext	mind. 20 Credits, davon 14 Credits aus P-Modulen und 6 Credits aus WP-Modulen
Gestalterische Grundlagen	mind. 18 Credits aus P-Modulen
Trends explorieren	mind. 37 Credits, davon 30 Credits aus P-Modulen und 7 Credits aus WP-Modulen
Identitäten gestalten	mind. 39 Credits, davon 32 Credits aus P-Modulen und 7 Credits aus WP-Modulen
Majorübergreifende Praxis	mind. 10 Credits aus WP-Modulen
Abschluss	mind. 26 Credits aus P-Modulen

Legende: P = Pflichtmodul, WP = Wahlpflichtmodul, W = Wahlmodul

Inkrafttreten und Wirksamkeit

¹ Dieser Anhang zur Studienordnung tritt am 1. Februar 2023 in Kraft. Er wurde von der Hochschulleitung am 19. Januar 2022 genehmigt.

² Der Anhang gilt für alle Studierenden, die ihr Studium im Herbstsemester 2023/24 oder später beginnen.

Anhang zur Studienordnung für den Bachelorstudiengang Design

vom 19. Januar 2022

Major Visual Communication

Studienstufe: Bachelor

Umfang: Major-Studienprogramm mit 150 Credits

Abschluss: «Bachelor of Arts ZHdK in Design mit Major Visual Communication»

Eingangskompetenzen

Die Studienanfängerinnen und -anfänger verfügen über:

- Neugier und Engagement zu Gestaltungsfragen,
- Bewusstsein zu gesellschaftlichen Entwicklungen,
- Interesse für komplexe Problemstellungen,
- Interesse an theoretischen und methodischen Lösungsvorschlägen,
- Offenheit gegenüber transdisziplinären Konzepten und neuen Technologien, Beobachtungs-, Wahrnehmungs-, Abstraktionsvermögen,
- Befähigung zum eigenständigen visuellen Ausdruck,
- Erfindungsgabe und Einfallsreichtum,
- Teamfähigkeit und Offenheit.

Abschlusskompetenzen

Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage:

- Kompetenzen in der bildhaften Vermittlung von Information und der gestalterischen Umsetzung von Kommunikation, in allen gesellschaftlichen Bezügen zu entwickeln,
- Wirkungsweisen visueller Kommunikation einzuschätzen, anzuwenden und zu vermitteln,
- Methoden und Kompetenzen für die Umsetzung von visuell-kommunikativen Gesamtstrategien zu erarbeiten,
- die Charakterisierung institutioneller Einrichtungen, ihre jeweilige Funktion, ihre Bedeutung und ihren gesellschaftlichen Wert mit einer überzeugenden Zeichensprache zu verdeutlichen,
- Orientierungssysteme im räumlichen Kontext, Visualisierungen abstrakter Informationen, Gestaltung didaktischer Medien und visuelle Formulierungen von anleitenden bzw. instruierenden Anwendungen zu entwickeln und umzusetzen,
- entwerfend, gestaltend und erzählend Themen und Thematiken jeglicher Provenienz zu vermitteln,
- einen erweiterten Blick auf die Techniken und Produktionsbedingungen des thematischen Editierens zu werfen,
- die Verbreitung von Wissen und Bewusstsein mittels Schrift und Bild zu gestalten,
- ihr visuelles Vokabular bezüglich der Grundlagen von typografischen Satzungen, zeichenmalerischen Elementen, fotografischen Bildwelten, grafischem Instrumentarium und digitalen Programmen adäquat anzuwenden und dabei Zeichentheorie, Medien, Ästhetik, kommunikations- und gesellschaftsspezifische Fragen zu Sprache zu bringen,
- sich in einem rasch wandelnden Berufsfeld stets neue Tätigkeitsfelder zu erschliessen.

Programmstruktur

Für das Bestehen des Major-Studienprogramms Visual Communication im Bachelor müssen mind. 150 Credits absolviert werden.

Es müssen Module aus folgenden Modulbereichen gemäss folgenden Regeln absolviert werden:

Basics	mind. 35 Credits aus P-Modulen
Theorie & Kontext	mind. 23 Credits, davon 17 Credits aus P-Modulen und 6 Credits aus WP-Modulen
Basic Application	mind. 22 Credits aus P-Modulen
Practice	mind. 34 Credits aus P-Modulen
Cross-curricular Practice	mind. 10 Credits aus WP-Modulen
Graduation	mind. 26 Credits aus P-Modulen

Legende: P = Pflichtmodul, WP = Wahlpflichtmodul, W = Wahlmodul

Inkrafttreten und Wirksamkeit

¹ Dieser Anhang zur Studienordnung tritt am 1. Februar 2023 in Kraft. Er wurde von der Hochschulleitung am 19. Januar 2022 genehmigt.

² Der Anhang gilt für alle Studierenden, die ihr Studium im Herbstsemester 2023/24 oder später beginnen.