

## LEHRPLAN DES KOLLEGS / AUFBAULEHRGANGS FÜR

## D E S I G N

SFKZ: AM/FM (Allgemein-/Fachbildungs-Modul)  
 8121/8122 - Grafik- und Kommunikations-Design  
 8123/8124 - Möbel-Design  
 8125/8126 - Objekt-Design  
 8127/8128 - Textil-Design

I. STUDENTENAFEL <sup>1)</sup>

(Gesamtstundenzahl und Stundenausmaß der einzelnen Unterrichtsgegenstände)

A. Pflichtgegenstände	Wochenstunden				Summe	Lehrver- pflich- tungs- gruppe	UPIS
	1	2	3	4			
<b>A.1 Stamm-Modul</b>							
1. Religion .....	1	1	1	1	4	III	R (.)
2. Deutsch und Kommunikation <sup>2)</sup> .....	-	-	2	2	4	I	DUK
3. Wirtschaft und Recht .....	-	-	3	3	6	III	WIR3
4. Marketing und Werbung .....	-	-	2	2	4	II	MUW
5. Technologie und Phänomenologie ....	2	2	2	2	8	I	TEPH
6. Design und Kommunikation .....	-	-	3	3	6	II	DKO2
7. Stilkunde und Kulturphilosophie ...	2	2	-	-	4	III	SKPH
8. Entwurfsprojekt <sup>3)</sup> .....	-	-	4	4	8	I	EPR
Alternative Einstiegs-Module <sup>4)</sup> ....	14	14	-	-	28		
Alternative Ausbildungs-Module ....	15	15	17	17	64		
<hr/>							
Gesamtwochenstundenzahl .....	34	34	34	34	136		
<hr/>							
<b>A.2 Alternative Einstiegs-Module <sup>4)</sup></b>							
<b>Allgemeinbildungs-Modul</b>							
1. Deutsch und Kommunikation .....	3	3	-	-	6	I	DUK
2. Englisch .....	4	4	-	-	8	I	E1
3. Angewandte Mathematik .....	5	5	-	-	10	I	AM
4. Angewandte Informatik .....	2	2	-	-	4	I	AINF
Wochenstundenzahl .....	14	14	-	-	28		
<b>Fachbildungs-Modul</b>							
5. Designtheorie .....	2	2	-	-	4	II	DEST
6. Darstellung und Komposition .....	5	5	-	-	10	II	DAKO
Alternativer Pflichtgegenstandsbereich							
7a. Entwurf .....						I	EW1
7b. Atelier und Werkstätte .....	7	7	-	-	14	Va	AW5A
Wochenstundenzahl .....	14	14	-	-	28		
<hr/>							
<b>B. Pflichtgegenstände der alternativen Ausbildungs-Module</b>							
<hr/>							
<b>B.1 Grafik- und Kommunikations-Design</b>							
1. Darstellung und Komposition .....	-	-	5	5	10	II	DAKO
2. Technologie der Medien <sup>5)</sup> .....	3	3	3	3	12	I	TMEN
3. Technologie und Phänomenologie ...	3	3	-	-	6	I	TEPH
4. Entwurf .....	6	6	9	9	30	I	EW1

5. Typografischer Entwurf .....	3	3	-	-	6	II	TYPE
Wochenstundenzahl .....	15	15	17	17	64		

B. Pflichtgegenstände der alternativen Ausbildungs-Module	Wochenstunden				Summe	Lehrverpflichtungsgruppe	UPIS
	1	2	3	4			
<b>B.2 Möbel-Design</b>							
1. Baukonstruktion .....	2	2	2	2	8	I	BKT
2. Form und Farbe <sup>5)</sup> .....	3	3	-	-	6	III	FF
3. Innenraumgestaltung <sup>5)</sup> .....	5	5	5	5	20	I	IRG
Alternativer Pflichtgegenstandsbereich Holz-, Metall- od. Textil-Möbel-Design							
4. Möbeldesign <sup>5)</sup> .....	5	5	5	5	20	I	MOD
5. Atelier und Werkstätte .....	-	-	5	5	10	Va	AW5A
Wochenstundenzahl .....	15	15	17	17	64		
<b>B.3 Objekt-Design</b>							
Alternativer Pflichtgegenstandsbereich Glas, Keramik, Edelmetall-Design							
1. Technologie .....	3	3	2	2	10	I	TE1
2. Objekt-design .....	2	2	2	2	8	II	ODES
3. Entwurf .....	4	4	5	5	18	I	EW1
4. Laboratorium .....	-	-	2	2	4	I	LA1
5. Atelier und Werkstätte .....	6	6	6	6	24	Va	AW5A
Wochenstundenzahl .....	15	15	17	17	64		
<b>B.4 Textil-Design</b>							
1. Typografischer Entwurf .....	2	2	-	-	4	II	TYPE
2. Darstellung und Komposition .....	-	-	4	4	8	II	DAKO
3. Dessinatur - Gewebe- und Maschentechnik .....	7	7	7	7	28	I	DEGM
4. Dessinatur - Drucktechnik .....	3	3	3	3	12	I	DESD
5. Atelier und Werkstätte .....	3	3	3	3	12	Va	AW5A
Wochenstundenzahl .....	15	15	17	17	64		

Pflichtpraktikum ..... mindestens 8 Wochen in der unterrichtsfreien Zeit

### C. Freigegegenstände, unverbindliche Übungen und Förderunterricht

<b>C.1 Freigegegenstände</b>							
Zweite lebende Fremdsprache .....	-	-	2	2	4	I	F,...
<b>C.2 Unverbindliche Übungen</b>							
Leibesübungen .....	2	2	2	2	8	IVa	LU
<b>C.3 Förderunterricht</b>							
Deutsch, Englisch, Angew. Mathematik, Fachtheoretische Pflichtgegenstände							

- 1) Durch schulautonome Lehrplanbestimmungen kann von dieser Studententafel im Rahmen des Abschnittes III abgewichen werden.
- 2) Einschließlich Fremdsprache im 3. und 4. Semester.
- 3) Einschließlich angewandter Darstellungstechniken und angewandeter EDV.

- 4) Alternativen für Maturanten bzw. Absolventen einschlägiger vierjähriger Fachschulen.
- 5) Einschließlich Übungen.

## II. ALLGEMEINES BILDUNGSZIEL

Siehe Anlage 3.

### **Fachrichtungsspezifische Bildungsziele:**

Das **Kolleg für Design** vermittelt Kenntnisse über den Einsatz eigenschöpferischer Fähigkeiten zum Konzipieren, Entwerfen und Designen in den diversen gestalterischen Disziplinen der Formgebung und Kommunikation. Damit verbunden sind sowohl Kenntnisse über Fertigungsmethoden, Materialeinsatz und Kalkulation, als auch über einschlägige Normen und Gesetze sowie über Mitarbeiterführung und die Bedeutung und Verantwortung des Gestalters gegenüber der Gesellschaft.

Das Kolleg für Design sieht neben einer allgemeinen Fachausbildung vier Ausbildungswege vor:

- Der Ausbildungs-Modul **"Grafik- und Kommunikations-Design"** (Grafik-, Medien- und Werbe-Design) vermittelt eine vertiefte Fachausbildung über das Finden von Lösungen durch geistig eigenschöpferische Leistung, deren Gestaltung und Umsetzung im Bereich der visuellen und multimedialen Kommunikation innerhalb soziokultureller und wirtschaftskultureller Wertefelder liegt.
- Der Ausbildungs-Modul **"Möbel-Design"** vermittelt eine vertiefte Fachausbildung hinsichtlich Planung, Gestaltung, Organisation und Ausführung von Möbeln, deren räumlicher Umgebung und Produkten verwandter Funktionsstrukturen, mit besonderen Kenntnissen der erforderlichen Materialien und Konstruktionen unter Berücksichtigung sowohl historischer als auch zeitgenössischer Vorbilder aus Architektur und Design.

Der Ausbildungs-Modul **"Objekt-Design"** vermittelt eine vertiefte Fachausbildung hinsichtlich funktions- und raumbezogener Konzeption und körperbezogener Objekte, Skulpturen und Schmuckformen sowohl für den privaten wie auch den Wirtschafts- und öffentlichen Bereich unter Anwendung diverser Materialien und Design-Techniken.

- Der Ausbildungs-Modul **"Textil-Design"** vermittelt eine vertiefte Fachausbildung hinsichtlich der Kreation visionärer Trends und deren Transformierung in textile Medien unter Einbeziehung künstlerischer, technischer, ökonomischer, soziokultureller Aspekte und multimedialer Technologien, weiters hinsichtlich der Rezeption interdisziplinärer Aktionsformen durch Sensibilisierung auf Erscheinungsbilder der Semiotik und anderer Kommunikations- und Interpretationsmethoden.

## III. SCHULAUTONOME LEHRPLANBESTIMMUNGEN, DIDAKTISCHE GRUNDSÄTZE

Siehe Anlage 3.

## IV. LEHRPLÄNE FÜR DEN RELIGIONSUNTERRICHT

Siehe Anlage 3.

## V. BILDUNGS- UND LEHRAUFGABE DER UNTERRICHTSGEGENSTÄNDE; AUFTEILUNG DES LEHRSTOFFES AUF DIE SCHULSTUFEN

### A. PFLICHTGEGENSTÄNDE

"Deutsch und Kommunikation", "Wirtschaft und Recht", "Englisch", "Angewandte Mathematik" und "Angewandte Informatik":

Siehe Anlage 3.

## MARKETING UND WERBUNG

### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Studierende sollen

- die betriebs- und volkswirtschaftliche Bedeutung von Marketing und Werbung kennen;
- die Marketingphilosophie als Managementaufgabe verstehen und im betrieblichen sowie im freiberuflichen Alltag die Aufgaben des Marketingmix umsetzen können;
- die Mechanismen und Phänomene der Kommunikation verstehen und die Medien kennen;
- das Wesentliche der Werbeplanung verstehen, die Bedeutung der Werbepsychologie erkennen und anwenden können;
- die medienrelevanten Gesetze kennen.

### **Lehrstoff:**

Marketing:

Marketingplanung, Produktlebensanalyse, Portfolioanalyse, Marktanalyse, Marketingziele, Marktbearbeitungsstrategien, absatzpolitische Instrumente (Marketing-Mix), Marketingkontrolle; Nonprofit-Marketing.

Marktforschung:

Aufgabe, Methoden, Voll- und Teilerhebung, Primär- und Sekundärforschung, Datenerhebung, -erfassung, -auswertung und -interpretation.

Leistungsprogrammaturik:

Produktpolitik, Sortimentspolitik, Wirtschaftlichkeitsanalyse.

Kontrahierungspolitik:

Preispolitik, Konditionenpolitik.

Distributionspolitik:

Absatzwege und Absatzorgane, Marketinglogistik.

Kommunikationspolitik:

Werbung (Advertising), Begriff, Aufgabe, Konzeption, Durchführung; Werbemittel, -medien, -träger; Öffentlichkeitsarbeit (Public Relations, Corporate Identity, Corporate Design), Direct Marketing, Verkaufsförderung (Sales-promotion), persönlicher Verkauf (Personal Selling), Verkaufsgespräch.

Werbepsychologie:

Wahrnehmen, Erkennen, Erinnern, Werbewirkung.

Zielgruppen:

Demografische und psychografische Merkmale.

Marketing und Konsumentenschutz:

Marken- und Musterrecht; Urheber- und Medienrecht; Werberecht, Werbebeschränkung; Haftung, Konsumentenschutz.

## TECHNOLOGIE UND PHÄNOMENOLOGIE

### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Studierende sollen

- "Technik" als mediale Bedingung verstehen, die an der Realisierung von Projekten als Instrument der Kreativität maßgeblich beteiligt ist;
- die speziellen Verfahrensweisen und Verfahrenstechniken der Fachgebiete in ihren Struktur- und Regelbedingungen kennen;
- die Empfindlichkeit des Ergebnisses gegenüber den Bedingungen der Materialien sowie die Beziehung von Intention und Realisation erfassen können;
- fachspezifische Terminologien mit einem grundsätzlichen Verständnis für technologische Vorgänge und Zusammenhänge verbinden können;

- Qualitätskriterien kennen und zur Qualitätskontrolle und -sicherung anwenden können.

**Lehrstoff:**

Darstellungstechnologie und -phänomene:

Vollzug, Ressourcen, Instrumente (persönliche, kulturelle, materielle Ressourcen); der Blick und das Sehen (Physiologie, Psychologie, Mythologie), Farbtheorien, Farbsysteme; Instrumente und Phänomene zwischen Kausalität und Finalität.

Material und Werkstoffe:

Materialeigenschaften und -technologie, Wechselbeziehungen zwischen Bedingungen der Materialien und des Gestaltungsprozesses, Anwendungstechniken; Ressourcen und Umweltverträglichkeit.

Geräte und Anlagen:

Technologische Bedingungen und Fachterminologie; elektronisch unterstützte Anwendungsprozesse; fachspezifische Technologien und Medien.

Fertigung, Bearbeitung, Produktionstechnik:

Historische Entwicklung und zeitgemäße Technologien; Verfahrensstrukturen in industriellen Produktionsabläufen und kunstgewerblichen Bearbeitungsprozessen; Endfertigung; Ausrüstung; Veredelung; Produktionsvorbereitung, Produktionsverfahren, Produktionsablauf und Organisation.

Qualitätssicherung:

Qualitätskriterien im Materialbereich und im Produktionsablauf, Qualitätskontrolle und -sicherung.

Präsentation und Argumentation:

Analoge und digitale Darstellungstechnologien; multimediale Technologien und Phänomene moderner Medien, Argumentationsaufbau, Rhetorik, Dramaturgie.

DESIGN UND KOMMUNIKATION

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Studierende sollen

- designrelevante, sinnstiftende Relationen aus Phänomenen der Semiotik und der Ästhetik erkennen bzw. diese in theoretisch-praktischen Auseinandersetzungen in die eigene Gestaltungsmethodologie integrieren;
- Verständnis für Phänomene der Zeichensetzung und Zeicheninterpretation demonstrieren;
- eine eigene, durch den Designprozess geprägte Wertorientierung zwischen Ethik, Semiotik und Ästhetik entwickeln und diese im Rahmen exemplarischer Gestaltungsobjekte anwenden können.

**Lehrstoff:**

Designation und Kommunikation:

Einführung in die Kommunikationstheorie mit besonderem Bezug auf deren Wurzeln (Philosophie, Linguistik etc.); das mythologische und das logische Weltbild aus der Sicht historisch-kultureller und kommunikationstechnischer Entwicklung; Zeichenlesen als Prozess der Assoziation und der Schlussziehung; Erklärung gestaltungsrelevanter Bereiche der Semiotik (Semantik, Syntaktik, Pragmatik, Kybernetik etc.) sowie Einführung in geeignete Methodologien zur Verwertung solcher Disziplinen als operative Kommunikationselemente.

Medium und Code:

Sender, Medium, Empfänger; Kultur, Medienrealität und deren Auswirkungen auf den Designprozess; Ästhetik als Kommunikationsinstrument auf semantischer und gestalterischer Ebene; Aufbereitung von Botschaften mittels Codes und deren Übertragung durch Medien; erfolgreiche Vermittlung gegenüber möglicher

Verschiebung, Deformation und Störung von Codes durch den Einfluss geeigneter bzw. ungeeigneter Medien.

Designrelevante Aspekte der Semiologie:

Sinn und Signal; Bedeutung und Ordnung; Identität und Muster; Semiotik und Ästhetik; symbolisch-psychologische Bedeutung von Farbe, Textur, Kontur, Schärfe/Unschärfe, Hell/Dunkel; Archetypen; ästhetische Wertparadigmen; objektsprachlicher Ausdruck; Diskursrelation (Bild/Bild bzw. Text/Bild).

Selektierte Paradigmen der Kommunikation:

Zeitgeist; Mythos und Kult; Traum und Wirklichkeit; Symbole und Phantasie; Thematisierung, Tabuzone, Selbstverständlichkeit („unwritten rules“); des Werk als Identität prägendes Zeichen im Mittelpunkt beobachtbarer Verschiebungen semiotischer Wertorientierung (Aufkommen, Verlauf und Auflösung von „Trends“ in allen Bereichen der Kunst, der Architektur und des 2- bzw. 3-dimensionalen Designs); Ethik und Verantwortung im Bezug auf das manipulative Potential von Formensprache und medialer Kommunikation.

## STILKUNDE UND KULTURPHILOSOPHIE

### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Studierende sollen

- -die Wechselwirkung von sozialer, wirtschaftlicher, politischer und schöpferischer Situation im Verlauf der europäischen Geschichte erkennen;
- die Wesenszüge der Stilepochen in der bildenden Kunst und im Kunstgewerbe, die Entstehung der Produkte und Techniken im Fachgebiet sowie die wesentliche kunsthistorische Diktion kennen und auf Aufgaben der Praxis anwenden können;
- Form, Inhalt, Bedeutung und Funktion von Kunstwerken, Kunstrichtungen und Gestaltungskonzepten erfassen können;
- -zu Theorien vom Erkennen, Erleben und Verhalten des Menschen Stellung beziehen können;
- -Zusammenhänge zwischen individuellen und gesellschaftlichen Gegebenheiten erfassen können.

### **Lehrstoff:**

Erkenntnis und Logik:

Methoden des Bezeichnens (Semiotik, Semantik, Syntaktik), Methoden des Folgerns und der wissenschaftlichen Erkenntnis (induktiv, deduktiv; Dialektik), Verhältnis von Materie und Bewusstsein, Grenzen der Erkenntnis, Logik (Begriffe, Urteil, Schluss, Prinzipien, vertikales und laterales Denken).

Theorie der Kunst:

Einteilung, Begriffe, Funktionen.

Kunst und Kultur:

20. Jahrhundert; Überblick Antike bis 19. Jahrhundert;

Gestaltungsprinzipien und Funktionen, Techniken und Produkte, historische, kulturgeschichtliche und kulturphilosophische Rahmenbedingungen, Zivilisationsleistungen, Weltanschauungen; Wechselbeziehungen bildende Kunst zu Sozialgeschichte, Fotografie und Film, Kunst und Werbung, Produzent, Artefakt und Rezipient; Bedeutung und Wechselwirkung der neuen Medien; Phänomene und Entwicklungen im Bereich der Fachgebiete.

Wertkategorien:

Das Gute, das Schöne; Ethik und Moral; Naturschönheit und Kunstschönheit; Ästhetik.

## ENTWURFSPROJEKT

### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Studierende sollen

- Vorbereitung, Planung und Durchführung umfangreicher Projektarbeiten kennen und ausüben können;
- Erfordernisse fach einschlägiger Informationen erkennen und die Erkenntnisse anwenden können;
- selbständige und teammäßige Arbeitsschritte ausführen können;
- ihre Arbeit dokumentieren, präsentieren und sachlich vertreten können.

### **Lehrstoff:**

Planung, Recherche und Dokumentation von Projektarbeiten; Strategien zur Umsetzung inhaltlicher Ansätze zu Entwurfskonzepten; präsentationsreife Ausführung von Entwürfen und Modellen, mediengerechte Umsetzung unter Einsatz branchenadäquater Technologien.

## DESIGNTHEORIE

### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Studierende sollen

- die Entwicklung des Designs im historischen Kontext der diversen Berufssparten überblicken,
- eine Basis für die eigenständige Beurteilung von Designprodukten im Bezug auf Funktionalität, Ambiente, Technologie, Wertschöpfung, Materialgerechtigkeit, Produktionsformen, Ökologie und Ästhetik entwickeln,
- zwei- und drei-dimensionale Produkte hinsichtlich ihrer Anwendbarkeit im Rahmen des jeweiligen Zeitgeistes wertfrei einordnen können,
- Verantwortungsbewusstsein bezüglich umweltverträglicher, nachhaltiger Produktions-, Vertriebs- und Entsorgungsverfahren im Entwurfsprozess besitzen,
- die Differenzierung zwischen Objekt design und Produkt design, sowie diesbezüglichen Herstellungsverfahren für Unikate bzw. Serien erkennen.

### **Lehrstoff:**

Handwerk, angewandten Kunst und Design:

Historische Entwicklung von Design und Handwerkstechniken; Einfluß handwerklicher Verfahren auf die Ästhetik im Laufe der Jahrhunderte; Formgebung von Konsumprodukten als Manifestation kultureller, historischer, gesellschaftlicher und verfahrenstechnischer Entwicklungen.

Design und Gestaltung:

Raumauffassung; Proportionen; Rhythmus und Ordnung; gestalterische Hierarchien; Design als Entwicklungsprozess von der Bedarfsanalyse über Produktion und Vertrieb zur sinnvollen Nutzung (formale bis nachhaltige Bewertung); Abgrenzung von Objekt design zum Produkt design, sowie von Produktionsverfahren für Unikate bzw. Serien; Nachhaltigkeit (ökologische Verantwortung; Konsumentenverhalten und Ergonomie; Gesamt-Wirtschaftlichkeit).

Berufsbild:

Aufgaben und Tätigkeiten (Ideenentwicklung, Konzeption, Performance, Perfektion); berufliche Voraussetzungen, Aus- und Weiterbildung; Tätigkeits- und verwandte Berufsbilder.

## DARSTELLUNG UND KOMPOSITION

### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Studierende sollen

- den persönlichen Wahrnehmungsbereich erweitern, sensibilisieren und in einer bildnerischen Auseinandersetzung vertiefen;

- Phänomene der Verdeutlichung über darstellerische und kompositorische Mittel der bildnerischen Gestaltung, insbesondere Ziel-Mittel-Relationen und damit verbundene Sinnorientierungen kennen;
- sich mit dem Bereich zwischen Wahrnehmung und Darstellung und den damit verbundenen Phänomenen der Intention, Artikulation und Anmutung mit Mitteln zeichnerischer, malerischer und sonstiger bildnerischer Verfahrensweisen auseinandersetzen können.

**Lehrstoff:**

Grundphänomene der bildnerischen Darstellung:

Konkretisierende sowie offene, nicht axiomatisch orientierte Verfahrensweisen der Verdeutlichung, Relationen und Erfahrungen zwischen Wahrnehmen und Darstellen; Hell-Dunkel-Werte, Textur-, Strukturwerte im Hinblick auf Bedeutung und Rolle; Phänomene der Objekt-, Raum-, Material-, Oberflächen- und Licht-Sphären-Schilderung; Empfindlichkeit der ästhetischen Mittel und darstellerischen Intention; räumliche Phänomene der Fläche (Kontur, Fläche, Farbe, Raumempfindung); Kopf- und Figurdarstellung; Organisation der Fläche nach rhythmischen und darstellerischen Kriterien; Proportion, Maß, Gewichtung, Dynamik, Statik.

Studie, Skizze und Anmutung:

Darstellerische Mittel im Hinblick auf Verdeutlichung in der Abstraktion; Körper-, Raum-, Objekt-Studien, grafische und malerische Darstellungstechniken; Darstellungsmittel zur Umsetzung in unterschiedlichen Vollzugsbedingungen; Relationen zwischen Rhythmus, Ordnung, Bedeutung und Sinnentwicklung (skizzenhafte Schilderung von Bildkonzepten); lineare und flächige Darstellungsmittel, zeichnerische und malerische Darstellungstechniken mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen.

Alternativer Pflichtgegenstandsbereich

ENTWURF

**Bildungs- und Lehraufgabe:**

Studierende sollen

- Entwurfsarbeiten aus den exemplarischen Phänomenbereichen eigenständig erstellen können;
- Erfahrungen mit Objektivierung und Qualitätssteigerung im Zusammenhang mit Kreation und Werkgenese erwerben, und dabei wechselseitige Relationen praktischer Gestaltungsarbeit, reflektierender Sensibilisierung und theoretischer Reflexion bearbeiten können;
- verschiedene Herangehensweisen an Entwurfsprozesse kennen.

**Lehrstoff:**

Axiomatisch- und erlebnisorientierte Entwurfsprozesse:

Gestaltung von exemplarischen Phänomenen aus den jeweiligen Zweig-Bereichen; Wechselbeziehungen handwerklicher Fähigkeiten zu medialen Bedingungen und gestalterischer Wertschöpfung; praktisch-reflektierende Zugangsweisen zu klassischen Problemen hinsichtlich medialer Bedingungen (Farbverständnis, Farbempfindung, Farbinterpretation, Texturverständnis, Texturempfindung, Texturinterpretation, Formverständnis, Formempfindung, Formanmutung, Raumverständnis, Raumempfindung, Raumanmutung).

Intuitiv-experimentelle, strategisch-assoziative Gestaltungsaufgaben:

Integration von intuitiven Umgangsformen in strategische Wertzugänge an Entwurfsprozesse, die Funktion des Zufalls im Erschließen von Ressourcen; Bereiche grundsätzlicher Erfahrungswerte im Zusammenhang mit ästhetisch-semantischen Phänomenen; Relationen zwischen Inhalt, Gestik und Artikulation; Gestaltungsaufgaben mit Hintergründen steigender Komplexität des Weltbildes.

Entwurf:

Gestaltungsobjekte in Relationen mit kulturellen Wertzugängen und technologischen Wertzugängen, Selektion und Orientierung; Fallbeispiele aus Bereichen des



Kommunikationsdesigns (Topografie und Orientierung), der Marktkommunikation (Produkt und Präsentation), der Werbekommunikation (Werbemedien, Werbesujets), des Journalismus (Zeitungs- und Zeitschriftendesign), der Buchgestaltung, Gestaltungsobjekte der Identitätsbildung (Markenorientierung), der Imagebildung (Corporate Identity, Corporate Design); Strukturanalysen, Kommunikationsleistungen, Technologien; unterschiedliche Strategien zur Entwicklung von Konzepten.

## ATELIER UND WERKSTÄTTE

### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Studierende sollen

- Entwürfe mit geeigneten Materialien unter Einsatz zeitgemäßer Werkzeuge und Maschinen nach wirtschaftlichen Gesichtspunkten selbständig realisieren können,
- die Arbeitsgänge und Arbeitsergebnisse analysieren und dokumentieren können,
- die einschlägigen Sicherheits- und Unfallverhütungsvorschriften kennen und beachten.

### **Lehrstoff:**

Grundausbildung:

Werkstättenbetrieb, Unfallverhütung; Benennen, Handhaben, Instandhalten der Werkzeuge, Maschinen, Geräte, Vorrichtungen, Einrichtungen und Arbeitsbehelfe; Übungen mit verschiedenen Werkzeugen, Materialien und Geräten.

Arbeitsvorbereitung:

Arbeitsplanung; Praktische Unterstützung und Bearbeitung mit EDV.  
Projektbezogene EDV-unterstützte Planung.

Werkstätte:

Kunsthandwerkliche Materialien (Eigenschaften, Anwendungen), Be- und Verarbeitungsmethoden, Verbindungs- und Oberflächentechniken.

## **B. PFLICHTGEGENSTÄNDE DER AUSBILDUNGS-MODULE**

### **B.1 GRAFIK- UND KOMMUNIKATIONS-DESIGN**

#### 1.1 DARSTELLUNG UND KOMPOSITION

Siehe Abschnitt A. und weiters

### **Lehrstoff:**

Konzept und Komposition:

Darstellerische Mittel in Hinblick auf ihren ästhetisch-semantischen Wert und ihren ästhetisch-künstlerischen Ausdruckswert; Darstellungen für Präsentationen im Hinblick auf verschiedene Anforderungen der Argumentation und Verdeutlichung; kompositorische Wertzugänge und bildhafte Verdeutlichung, visuelle Konzeption und Argumentation, Kopf, Akt und Figur, präsentationsreife Darstellung im anwendungsbezogenen Bereich und im freien künstlerischen Bereich, Vorstufen für Umsetzungen in anderen Medien.

Inhalt, Dramaturgie, Bildsprache:

Darstellerische Mittel in Hinblick auf Verdeutlichung der Relation von Ästhetik und Semantik, von Relationen dramaturgischer, semantischer und visueller Ästhetik; Interpretation und Zwischenraum, Prozessschilderung, Sequenzen und Abläufe, Zeitspur (Synchronie, Diachronie).

#### 1.2 TECHNOLOGIE DER MEDIEN

### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Studierende sollen

- die technischen Vollzugsmedien (Bedingungen der Werkzeugsphäre) in einer wechselseitig praktisch-theoretischen Auseinandersetzung kennen;
- die Wahl des technischen Instrumentariums, dessen technologische und phänomenologische Bedingungen, Möglichkeiten und Grenzen beurteilen können;
- die Empfindlichkeit des Ergebnisses gegenüber den Bedingungen der technologischen Realisierungsproblematik beachten, korrigieren und in den theoretisch-praktischen Grundzügen erfassen können, sowie Relationen der Machbarkeit in einem Verhältnis zur Sinnhaftigkeit beobachten und beurteilen können;
- fachspezifische Realisierungsergebnisse mit einem grundsätzlichen Verständnis für technologische Vorgänge und Zusammenhänge sowohl im technologischen Sinne als auch im phänomenologischen Sinne verbinden können.

**Lehrstoff:**

Fotografie:

Grundlagen fotografischer Gestaltungsproblematiken; Gerätehandhabung, Aufnahmetechnik, Ausarbeitungsverfahren, Lichttechnik und Lichtführung; sujetbezogene exemplarische Auseinandersetzung mit dem Medium Fotografie im Zusammenhang mit Entwurf; exemplarische Aufgabenstellungen zu Realisierungsproblematiken zwischen Technologie, Ästhetik und Kommunikationsleistung; Wechselbeziehungen Fotografie - Computer; digitale Bildaufzeichnung, digitale Bildbearbeitung.

Desktoppublishing:

Grundlagen des computerunterstützten gestalterischen Umgangs mit Schrift und Typografie, Mikro-, Makrotypografie, Satzbild.

Computergestütztes Design:

Grundlagen der Werkzeughandhabung in objekt- und pixelorientierten Programmen; Flächen, Strukturen, rhythmische Gliederung; exemplarische Übungen zu Formen, Bildbearbeitung, Layout; Datenorganisation, Datentransfer, Konvertierung.

Fotografie und elektronische Bildbearbeitung:

Gestalterische Möglichkeiten der Bildanwendung und Kommunikationsleistung; Scannen und Bildbearbeitung im Hinblick auf zielgerechtes Einsetzen der Arbeitsschritte in die Druckvorstufe; Erstellung und Aufbereitung von umfassenden Bild- und Textdokumenten für die Druckvorstufe; Hybridgrafik (Experiment im Wechselspiel zwischen Entwurf, Darstellung und Komposition und computerunterstützter Weiterbearbeitung); exemplarische Aufgabenstellungen zu Realisierungsproblematiken zwischen Technologie, Ästhetik und Kommunikationsleistung; Organisation und Evaluierung der Arbeitsschritte.

Original-Druckgrafik:

Wechselbeziehungen zwischen Entwurf und Ausführung (Hochdruck, Tiefdruck, Flachdruck, Serigrafie und andere Techniken); Experimentelle Anwendung und Kombination klassischer und neuer Techniken.

Druck- und Reprötechnik:

Exemplarische Übungen zur Logistik von Produktionsabläufen im drucktechnischen und reprötechnischen Bereich; Druckformenherstellung.

Neue Medien und multimediale Darstellungsformen:

Einführung in multimediale Kommunikationstechnologien und Computeranimation sowie in Grundlagen der Netzkommunikation; Darstellungsformen und Funktionsanalysen neuer Medien und multimedialer Netzstrukturen; multimediale Präsentationsmöglichkeiten; Organisation und Evaluierung der Arbeitsschritte.

### 1.3 TECHNOLOGIE UND PHÄNOMENOLOGIE

Siehe Abschnitt A.

### 1.4 ENTWURF

**Lehrstoff:**

Siehe Abschnitt A. und weiters

Layout:

Exemplarische Beispiele aus den unterschiedlichen Medienbereichen unter wechselseitiger Beziehung zwischen Ordnungsrelationen und Kommunikationsleistungen (literarische, bildhafte Ordnung, archetypische Ordnungsstrukturen), Diskursrelationen (ästhetische, semantische Hierarchien) restringierter und elaborierter Code.

Entwurfsbereich und Konzeption:

Exemplarische Beispiele aus der Praxis in Bereichen der visuellen, Markt- und Werbekommunikation in den unterschiedlichen Medien (Objekt, Jargon, Anmutung, Sinn, Bedeutung; Artikulations- und Assoziationsfelder, ästhetische Qualität und Wertschöpfung, Semantik und ästhetische Einflusssphäre; Kommunikationsleistungs-, Bild-, Textästhetik; Gestaltungs- und Interpretationsphänomene, Funktions-, Geltungs-, Empfindungswerte, semantisch-ästhetische Relationen und Dichte, quantitative und qualitative Wertzugänge); Diskursrelationen mit steigendem Komplexitätsgrad; praktisch-reflektierende Zugangsweisen zu den Gestaltungsaufgaben mit Hintergründen steigender Komplexität des Weltbildes.

## 1.5 TYPOGRAFISCHER ENTWURF

### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Studierende sollen

- Charakteristik von Schrifttypen, den Aufbau der Buchstabenformen und die ästhetischen Kriterien der typografischen Gestaltung und deren Anwendungsfelder kennen;
- Schrift und Typografie als Instrumente der visuellen Kommunikation im Verhältnis zur Ästhetik und Gestik der Kommunikationsleistung sinnbezogen anwenden können;
- Wechselbeziehungen der computerunterstützten und der manuellen Buchstabenbearbeitung und -gestaltung (Logobereich), Textbearbeitung und des Layouts funktionell und ästhetisch lösen und präsentationsreif ausführen können;
- Gestaltungsleistungen auf der Basis des jeweils aktuellen technologischen und wissenschaftlichen Entwicklungsstandes erstellen können.

### **Lehrstoff:**

Typografie und Schrift:

Grundsätzliche Wertzugänge, Formaler Aufbau und Charakteristik der klassischen Schrifttypen (Schriftklassifizierungen, Schriftschnitte, Schriftfamilien, Formtypus und Formcharakter); Einzelbuchstaben aus dem Bereich der Schrift- und Typografieentwicklung (Serifen- und serifenlose Schriftformen); ästhetische Phänomene zwischen Form und Anmutung im Zusammenhang mit gezeichneten Schriften; Handschrift und ästhetische Steigerung; kalligrafische Ansätze, geschriebene und gezeichnete Schriftbereiche; Gestus und Ästhetik (typografische Gestaltung, konzeptionell-strategische und intuitiv-experimentelle Wertzugänge; Schriftbilder und Sprachbilder; onomatopoetische Figuren).

Typografischer Entwurf im Buchstaben- und Logobereich:

Typografische Handskizze und finale Steigerung, gezeichnete Schriftbereiche und computergestützte Weiterbearbeitung, Modifikationen im Wechselfeld zwischen Satzschrift, Handzeichnung und Computerbearbeitung.

Typografisch-praktischer Entwurf:

Gestus, Ästhetik und Kommunikationsleistung (Empfindlichkeit der Ästhetik gegenüber der Textfunktion), Lesetypografie, Akzidenzen; einfache Textbilder, typografische Wechselgänge, hierarchische Gliederung und semantisch-ästhetische Ordnung; Auseinandersetzung im Hinblick auf eine quantitative und qualitative Sondierung; exemplarische Beispiele aus der Praxis; Bildung und Sensibilisierung der Urteilsfähigkeit auf der Basis morphologischer Analysen mit Hintergründen steigender Komplexität des Weltbildes.

Künstlerisch-kreative Gestaltungsarbeit:

Künstlerisch-konzeptionelle und technologisch-praktische Zugangsweisen zu Gestaltungsaufgaben im Hinblick auf Wechselbeziehungen zwischen Typografie und Entwurf.

Schrift und Schriftlichkeit:

Ästhetisch-semantische Wechselbeziehungen (Buchstaben-, Wort-, Textbereich).

Typografische Gestaltung und Grundlagen des Textlayouts:

Textfunktionen, Kommunikationsleistungen und typografischer Gestus (appellative, narrative und referenzielle Textästhetik; Lesbarkeit und Sprachbezug).

Schrift und Sprache, Text und Kontext:

Semiotisch-ästhetische Relationen (zweifache Gliederung der Sprache), Sememe und Mytheme, Langue und Parole, elaborierter und restringierter Code.

Schrift und Bild:

Typografie im Bereich von Bild-Text-Relationen (konzeptionell-strategische und spielerisch-experimentelle Wertzugänge); Diskursrelationen zwischen Text- und Bildgestus.

Kulturelle Kontexte:

Sprachspiele und gestische Verdeutlichung (semantische Typografie), Kommunikationsleistungen im objektsprachlichen und im metasprachlichen Gestus; Erschließen von Ressourcen aus den verschiedenen Kontextbereichen, semiotische Aufladung von Schrift- und Textformen.

Fachterminologie:

Terminologien im klassischen Bereich der typografischen Gestaltung, im Bereich der computerunterstützten typografischen Gestaltung und im Hinblick auf Kommunikationsleistungen.

## **B.2 MÖBEL-DESIGN**

### **2.1 BAUKONSTRUKTION**

#### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Studierende sollen

- Kenntnisse der fachbezogenen bautechnischen Verfahren und Konstruktionen, Relevanz der einzelnen Bauweisen und Techniken im Bezug auf ihren Einsatz zur Lösung fachspezifischer Aufgaben erwerben;
- Wirtschaftliche, ergonomische und ökologische Aspekte der verschiedenen Verfahren, Größenordnungen und Maßstab spezifischer Bauteile unter besonderer Berücksichtigung der Wirtschaftslogistik und der Humanbiologie kennen;
- Kenntnisse der bautechnisch einschlägigen Vorschriften, insbesondere der Bauordnung sowie der nationalen und internationalen Normen aufweisen.

#### **Lehrstoff:**

Grundlagen:

Begriffe des Hoch- und Tiefbaus, Bauwerk (Art, konstruktive Elemente), Bauweisen; Ablauf eines Bauvorhabens inklusive der normgerechten planmäßigen Vorarbeit, Einreichung, Überwachung der Baustelle und Projektabschluss; relevante Aspekte der Statik.

Baustoffe:

Traditionelle und moderne Baustoffen; Eigenschaften von Holz, Stein, künstlichen Bausteinen, Beton, Metall, Glas, Kunststoff und anderen Materialien; Techniken zur Verbindung von Baustoffen, Oberflächenbehandlung, insbesondere Putzträger und Putze (Vorbereitung, Anbringung und Finishing).

Rohbau:

Konstruktionsverfahren relevanter Bauteile, Fundierung, aufgehendes Mauerwerk, Wänden und Decken, Fussböden, Dachkonstruktionen; Trockenausbau.

Ausbauverfahren:

Stiegen, Fenster, Türen und Tore, lichtregulierende Konstruktionen und Beschattungseinrichtungen, Bemaßung, Detailplanung und Montagen.

Bauphysik:

Schall-, Wärme- und Brandschutz; Fachnormen, behördlichen Auflagen.

Baubetrieb:

Leistungsverzeichnis, Fach- und Vertragsnormen, allgemeine und fachspezifische Schutzbestimmungen, insbesondere Arbeits- und Schutzgerüsten.

Haustechnik:

Planung und Installation von Heizungs-, Sanitär- und Elektroanlagen, Be- und Entlüftungsanlagen.

## 2.2 FORM UND FARBE

### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Studierende sollen

- Kenntnisse von ästhetischen Form- und Farbbegriffen ausweisen;
- Gestaltungsmöglichkeiten sowie Zusammenhänge zwischen Konstruktion, Form, Material, Struktur und Farbe im Hinblick auf die Erarbeitung von raum- bzw. objektbezogenen Designlösungen kennen;
- künstlerische Perspektive sowie Grundzüge der Anatomie und einschlägiger Darstellungstechniken beherrschen.

### **Lehrstoff:**

Gestaltung und Ästhetik:

Gestaltungsprinzipien und ästhetischen Zusammenhängen durch Beobachtung, Erfassen der Proportionen und Bewegungsabläufe des Menschen durch figurale Studien; Methodik und Techniken des Freihandzeichnens inklusive der Erfassung von Proportionen, Licht- und Tonwerten; Kultur des Skizzenheftes; Theorie und Analyse perspektivischer Phänomene; physikalische Parameter der visuellen Wahrnehmung, reziproke Farbwirkungen, Farb- und Tonkontraste im Rahmen der Farbenlehre bzw. der Farbpsychologie.

Licht und Raum:

Wechselwirkung; Tages- und Kunstlicht als Designfaktor; Flächenteilung, Form- und Flächenrhythmen, Einfluss und Wirkung von Oberflächen bezüglich Gestaltung dreidimensionaler Gebilde; Auseinandersetzung mit dem Licht, insbesondere im Hinblick auf Lichtsysteme und Leuchtmittel; Berücksichtigung des Farbspektrums und der Farblichttemperatur; Analyse und Konstruktion von Schattenbildung sowie Instrumente zur Darstellung der Auswirkungen von Licht und Schatten in objektbezogenen und räumlichen Kontexten; Entwurfstechniken in drei Dimensionen.

Typografie und Layout:

Zusammenhang mit der Gestaltung und Herstellung präsentationsreifer Werkblätter.

Form-, Farb- und Materialintegration:

Bezug auf Körper und Raum durch Analyse klassischer und zeitgenössischer Beispiele; Integration von Form, Fläche, Farbe, Material und Licht bei der pragmatischen und experimentellen Erarbeitung dreidimensionaler Gestaltungsmodelle; Weiterentwicklung und Umsetzung bei themenspezifischen Gestaltungsaufgaben.

Angewandte Perspektive:

Gezielte, projektbezogene Einbindung laufender Projekte; Weiterentwickeln, Verarbeiten, Kolorieren und Finishing von Ansichten und Perspektiven aus CAD

zwecks naturgetreuer Darstellung geplanter Räume und Möbelstücke unter Berücksichtigung verschiedener Licht- und Beleuchtungsvarianten.

## 2.3 INNENRAUMGESTALTUNG

### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Studierende sollen

- die Methodik der projektbezogenen Grundlagenforschung und der Bedarfsanalyse kennen sowie die selbständige Lösungen liefern können;
- Ausstattungs- und Materialvorschlägen sowie konzeptionelle Projektbeschreibungen erstellen können;
- einrichtungsmäßige, technische und künstlerische Ausstattungen von Räumen in Form praxisgerechter Werkzeichnungen und Ansichten darstellen können;
- Einreich- und konstruktionsspezifische Detailpläne unter Berücksichtigung der Fachnormen und Behördenauflagen anfertigen können.

### **Lehrstoff:**

Grob-Planung:

Bestandsaufnahme, Interpretieren vorgegebener Pläne; Symbole, Bemaßung und Beschriftung von Plänen, Lösung von konstruktiven Elementen; Diskurse über Baukonstruktionselemente, insbesondere Innen- und Außentüren, Fenster inklusive Fensterbalken und Rolläden, Stiegen und lasttragende Bauteile; Parameter der menschlichen Maße, Raumgrößen und Flächenbedarf; Raumaufteilung, Zuordnung von Raumbereichen, Orientierung, Funktions- und Einrichtungserfordernisse verschiedener Raumtypen.

Fein-Planung:

Konzeptionelle, künstlerische und technische Bewältigung komplexer Planungsaufgaben, auch unter Anwendung von Um- und Zubauten; Erstellung wirksamer Präsentationsunterlagen inklusive Dokumentation, Ausstattungs- und Detailpläne zur gezielten, projektbezogenen Interaktion (Modellbau) mit dem Unterrichtsgegenstand Atelier und Werkstatt.

Projekte:

Themenbereiche Wohnräume bzw. Büro- und Geschäftsräume, Freizeit und Gastronomie bzw. Laden-, Messe- und Ausstellungsbau oder industrielle und öffentliche Räume.

Alternativer Pflichtgegenstandsbereich Holz-, Metall- od. Textil-Möbel-Design

## 2.4 MÖBELEDISIGN

### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Studierende sollen

- Konzeption, Entwurf und Planung von Möbel- und Einrichtungsgegenständen unter Integration aller ästhetischen, ergonomischen, funktionellen, psychologischen, gesellschaftlichen, wirtschaftlichen, fertigungstechnischen und ökologischen Aspekte der einschlägigen Branchenpraxis kennen;
- Form, Funktion, Material und Herstellung im Rahmen eines verantwortungsvollen Entwurfsprozesses, bei dem gebräuchliche und neue Technologien mit den Bedürfnissen des Menschen und der Umwelt in Einklang gebracht werden (Sustainable Design), bewerten können;
- Herstellungs- und konstruktionsspezifische Detailpläne sowie wirksamer Präsentationsunterlagen inklusive Ansichten und Perspektiven zur gezielten, projektbezogenen Interaktion (Modellbau) mit dem Unterrichtsgegenstand Atelier und Werkstatt anfertigen können.

### **Lehrstoff:**

Fertigung:

Kriterien der gewerblichen und der industriellen Produktion; Konstruktionsmethodik und Statik; Diskurse über Produktanalyse sowie den Einfluss menschlicher Maße auf

material- und funktionsgerechtes Gestalten; Entstehung, Bedeutung und Ausstrahlung von Möbelstilen unter Bezug auf historische und moderne Bewegungen bzw. das Verarbeiten kultureller Entwicklungen im Rahmen von Gestaltungsübungen.

Design:

Möbel- und Einrichtungsgegenständen zum Einsatz in Wohn-, Büro- und Geschäftsräumen.

Konzeption:

Modularkoordination im Möbeldesign; Diskurse über Plagiat und Kopie (Urheberrecht); analytische Auseinandersetzung mit modernen Möbelstilen, Orientierung der eigenen Arbeit im Rahmen der Anforderungen gegenwärtiger und zukünftiger Designentwicklungen im internationalen Umfeld; Phasen- und Bedarfsplanung sowie Projektmanagement (der Designer und seine Zielsetzungen im Hinblick auf die Unternehmerphilosophie); gestalterische, technische und wirtschaftliche Aspekte der Möbelentwicklung und der seriellen Produktion.

Design:

Entwicklung von Möbel- und Einrichtungsgegenständen für Beherbergungs- und Gastgewerbebetrieben, für industrielle und öffentliche Bauten bzw. für Ausstellungen und Messen.

## 2.5 ATELIER UND WERKSTÄTTE

### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Studierende sollen

- Konzeption, Entwurf und Theorie des Rapid Prototyping beherrschen;
- Modellen in verschiedenen Ausführungen und Maßstäben herstellen und mittels digitaler Fotografie und Videotechnik dokumentieren;
- Präsentationen sowohl händisch als auch unter Anwendung moderner Computerprogramme und digitaler Technologien, insbesondere die Benützung von dreidimensionalen Darstellungstechniken (CAD) und Interaktionsverfahren (CD- und Bildschirmpräsentationen) anfertigen können.

### **Lehrstoff:**

Techniken:

Modellbau (Vorarbeit, Materialien, Verbindungen. Maßstabsgetreue Präzisionsarbeit mit entsprechenden Kleingeräten), Finishing und Ausstattung mit Requisiten, ingenieurmäßige Werkzeichnungen an Hand von historischen Beispielen, Werkzeichnungen bzw. unter Anwendung moderner Darstellungsmedien und Layoutmethodik; Einführung und Vertiefung in Computer Aided Design; selektive Ausarbeitung von Präsentationsunterlagen zu laufenden Projekten.

Digitale Fotografie:

Komposition, Ausleuchtung und Tiefenschärfe; elektronische Bildbearbeitung inklusive Tonwert- und Farbkorrektur, Freistellung von Einzelgegenständen; Filmen auf Video und der digitale Schnitt; Computer Aided Design; interaktive Präsentationstechniken am PC; selektive Ausarbeitung von Präsentationsunterlagen zu laufenden Projekten.

## B.3 OBJEKT-DESIGN

Alternativer Pflichtgegenstandsbereich Glas, Keramik, Edelmetall-Design

### 3.1 TECHNOLOGIE

### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Studierende sollen

- die anzuwendenden Werk- und Hilfsstoffe, Werkzeuge, Maschinen und Verfahren einschließlich der einschlägigen Normen kennen.

**Lehrstoff:**

## Mechanik:

Kinematik (Geschwindigkeit, Beschleunigung, zusammengesetzte Bewegung), Drehbewegung (gleichförmig, beschleunigt); Dynamik (Trägheit, Kraft, Masse, Newtonsche Axiome), Spannung, Dehnung, Arbeit, Energie, Leistung, Impuls, Reibung.

## Hydromechanik:

Druck, Schweredruck.

## Wärmelehre:

Temperatur, Wärme, (Dehnung, Strahlung, Durchgang) Kalorimetrie; mechanische Schwingungen und Wellen.

## Geometrische Optik:

Reflexions- und Brechungsgesetz, optische Gläser.

## Wellenoptik:

Licht als Welle, Farbmischung, Interferenz, Beugung, Polarisation.

## Chemie:

Aufbau der Materie, Periodensystem, chemische Bindung, Ablauf chemischer Reaktionen, Protolyse; Elektrochemie (Spannungsreihe, Korrosion, Galvanotechnik), Anorganische Grundstoffe, Umweltprobleme anorganisch-technischer Prozesse; organische Chemie (Systematik, Nomenklatur, funktionelle Gruppen); organische Farbstoffe, Lacke, Abfallverwertung, Energieprobleme, Chemikaliengesetz, Umweltprobleme organisch-technischer Prozesse.

## Glas:

Aufbau, Zusammensetzung, Eigenschaften, Herstellung, Verarbeitung, Bearbeitung, Beschichtung, Technische Funktionsgläser; Prüfverfahren (Festigkeit, Technologische Prüfverfahren, Temperaturwechselbeständigkeit), Glasfasern (Herstellung, Verwendung).

## Holz:

Aufbau, Holzarten, Eigenschaften, Holzbearbeitung, Oberflächenbehandlung, Leime, Furniere, Plattenwerkstoffe.

## Email:

Aufbau, Herstellung, Blechvorbehandlung, Auftrag, Einbrand, Emailarten, Eigenschaften, Hilfsmittel, Mühlenversatz.

## Metalle:

Aufbau, Eigenschaften, (Spannungs- und Dehnungsverhalten, Temperatureinfluss, Schwingbeanspruchung, Korrosion); Gewinnung, Einteilung, Legierungen, Stähle, Gusseisen, Wärmebehandlung, spanlose Formgebung, Löten, Schweißen, Beschichtungen, Verbundwerkstoffe.

## Kunststoffe:

Aufbau, Einteilung, Eigenschaften, Arten von Kunststoffen, Formgebungsverfahren, Schaumstoffe, Faserverstärkte Kunststoffe, Schweißen, Kleben, Kunststofffasern.

## Keramische Werkstoffe:

Aufbau, Einteilung, Silikatkeramiken, Oxidkeramiken, Nichtoxidkeramiken, Feuerfeste Keramische Werkstoffe (Formgebung, Brennen, Überzüge).

## Drucktechnik:

Hochdruck, Tiefdruck, Flachdruck, Siebdruck, Druckvorlagen, Druckmaschinen.

## Spanende Formgebung:

Schneidengeometrie, Bewegungen, Schneidenwerkstoffe, Drehen, Fräsen, Bohren, Schleifen, Honen, Räumen, Gewindeherstellung, Erodieren, Trennverfahren.



## Alternative Themenbereiche

### Themenbereich Glas-Design:

Spezifische Roh-, Grund-, Werk- und Veredelungsstoffe, Analyse, Anwendungen (Sande, Zusatz- und Farbstoffe), Verfahren (Schmelzen, Formen (Blasen, Gießen, Ziehen), Veredeln (Aufdampfen, Belegen, Färben, Ätzen, Sandstrahlen, Schleifen), Brennöfen), Produkte (Hohl-, Flach-, Schmuck-, Bau-, Industrieglas); Glashauseffekt, Abschattung; Lagerung, Entsorgung; Arbeitssicherheit.

### Themenbereich Keramik-Design:

Spezifische Roh-, Grund-, Werk- und Veredelungsstoffe, Analyse, Anwendungen (Tone, Sande, Gipse, Zemente, Formenbau), Verfahren (Verflüssigung, Trocknung, Brenn- und Heizöfen, Energieoptimierung, Luftreinhaltung), Produkte (Fliesen, Kacheln; Gebrauchs-, Dekor- und industrielle Keramik); Lagerung, Entsorgung; Arbeitssicherheit.

## 3.2 OBJEKTDESIGN

### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Studierende sollen

- - bei der Gestaltung, Planung und dem Entwurf von industriell oder handwerklich herzustellenden Produkten die notwendigen technischen, funktionellen, künstlerischen, psychologischen, gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Aspekte integrieren können;
- - umfassendes Wissen in theoretischen Bereichen des Design (Abläufe, Organisation, Wirkungsmöglichkeiten) erwerben, sowie mit Umfeld, Produktvielfalt und Marktsituation vertraut werden;
- - kulturelle, inhaltliche, material- und marktorientierte Wertschöpfung kennenlernen und als Basis für komplexe, umfassende Entwurfsprozesse einsetzen.

### **Lehrstoff:**

Rohstoffe und Materialien:

Form, Farbe, Raum, Struktur.

Anwendung und Zuordnung:

Eigenschaften, Wirkung, Darstellungs-, Zeichenmethoden, Modell, Kriterien der Marktforschung, Bedürfnisse, Entwurfsentwicklung.

Gestaltung:

Oberfläche und Form, Schmuck, Modelle; Thermische-, chemische-, mechanische Formung, Oberflächenbearbeitung; komplexe Formen (zB. Hohl-, Flach-, Schmuck-, Labor-, Sondergläser); Modelle, Prototypen; Gesamtprinzip, Form, Farbe, Funktion, Emotion, semiotische Botschaft von Bild und Produkt, Modelle, Prototypen; Schmuck, Objekte, Geräte; schriftliche, verbale und zeichnerische Konzeptionen, Alternativen; Dokumentation und Präsentation.

Herstellungsverfahren:

Material-Gewinnung, -Bearbeitung, -Verarbeitung; Botschaft von Produkt, Material und Form, Arbeit mit Varianten.

Produktionsprozess:

Analyse, Synthese, bildnerischer und verbaler Einstieg in die Präsentation.

Ökologie, Ökonomie:

Kosten, Nutzen, Soziologie; Marktprinzip bei Entwurf, Herstellung, Finalisierung, Verkauf.

Kriterien:

Logik, Kreativität, Objektivität; kulturelle und technologische Wertschöpfung - bildnerische Sprache, Signale und Symbole.

Projekt:

Detailplanung, Lösung, Teamarbeit, Konzept und Werbung; sozialer, ökologischer Aspekt; Vertiefung und Entwicklung - herstellungsorientiert und gesellschaftsrelevant, Komplexität der Produkte und deren Signale.

#### Alternative Themenbereiche

Themenbereich Glas-Design:

Spezifische Formgebung und Oberflächengestaltung; komplexe Formen (Hohl-, Flach-, Schmuck-, Labor-, Sondergläser, künstlerische Glasobjekte).

Themenbereich Keramik-Design:

Spezifische Formgebung und Oberflächengestaltung; Kontrastphänomene, Flächen- und Raumobjekte, Skizze, Modell, Objekt.

### 3.3 ENTWURF

#### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Studierende sollen

- - einfache und komplexe Entwürfe konzipieren, zeichnerisch und malerisch darstellen sowie schriftlich dokumentieren können;
- - Effizienz im Timemanagement und Entwurfsprozess, professionelles Umgehen mit Materialien und Ressourcen kennenlernen und so zu marktgerechten Lösungen finden.

#### **Lehrstoff:**

Techniken:

Kennenlernen und Anwenden bildnerischer Ausdrucksmittel; Form, Farbe, Strich, Fläche, Raum; Methoden der Entwurfsentwicklung und Darstellung, grafische, farbige und räumliche Gestaltung, Komposition, Ornament; Material, Umsetzen, Arbeits- und Zeitaufwand; konzeptionelles Arbeiten, Präsentation.

Objekte:

Stimmung, Gefühle, Ruhe, Bewegung in Flächen, Räumen, Körpern, Ergonomie.

Techniken:

Durchdringung, Verknüpfung, Überschneidung, Proportion und Wirkung; semiotische Signalwirkung, marktorientierter Materialaufwand, Professionalisierung bei Herstellungsprozessen und Präsentation; grafische, malerische und plastische Gestaltung mit verschiedensten Materialien; Gesamtlösungen; Komplexität der Entwurfsprojekte, Auslöser und Rückwirkung - Gesellschaft, Materialien und Markt.

Objekte:

Kompositionen, Farben-, Formen-, Zeichensymbolik; Mensch, Tier, Objekt, Licht, Symbol in Räumen, Flächen und Körpern. Glas in Raum und Architektur.

#### Alternative Themenbereiche

Themenbereich Glas-Design:

Spezifischer Bezug auf Dekor-, Schmuck- und gewerbliches Glas; Einzel- und Gruppenobjekte.

Themenbereich Keramik-Design:

Spezifischer Bezug auf Dekor-, Objekt-, gewerbliche Keramik; Einzel- und Gruppenprojekte.

### 3.4 LABORATORIUM

#### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Studierende sollen

- - die in den Fachgebieten verwendeten Werk- und Hilfsstoffe, Werkzeuge, Maschinen, Verfahren und Anwendungen kennen, sowie diese auf Funktion und Wirkung überprüfen und kontrollieren können;
- - die für die Lösung komplexer Aufgaben notwendigen Tätigkeiten nach technischen und wirtschaftlichen Gesichtspunkten ordnen können.

#### **Lehrstoff:**

Materialprüfungen:

Feststellung der physikalischen und chemischen Eigenschaften der Roh-, Haupt- und Hilfsstoffe; Prüfung auf Echtheit, Reinheit, Beschaffenheit und Anwendbarkeit.

Anwendungsprüfungen:

Prüfung auf Haltbarkeit, Belastbarkeit, optisches Verhalten.

Verfahren:

Reproduktions- und Restaurierungsverfahren; Reinigungs-, Sicherungs- und Veredelungstechniken.

Test:

Materialgerechte Testverfahren (zB. Schlag-, Druck-, Beschuss-, Hitze-, Schall- und Optikttest verschiedener Gläser und Glasanwendungen).

#### Alternative Themenbereiche

Themenbereich Glas-Design:

Spezifischer Bezug auf Glasanwendungen (Optik, Härte, Schlag-, Druck-, Hitzebeständigkeit, Reinigung).

Themenbereich Keramik-Design:

Spezifischer Bezug auf Roh- und Werkstoffprüfung, Farb-, Oberflächen- und mechanische Beständigkeit.

### 3.5 ATELIER UND WERKSTÄTTE

#### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Studierende sollen

- - komplexe kunsthandwerkliche und technische Aufgaben lösen können;
- - Entwürfe mit entsprechenden Materialien gestalten und unter Berücksichtigung wirtschaftlicher und sozialer Gesichtspunkte realisieren können;
- - die Maschinen bedienen und betreuen können, die einschlägigen Sicherheitsvorschriften kennen und beachten.

**Lehrstoff:**

Techniken:

Material (Werk-, Hilfsstoffe), Werkzeuge, facheinschlägig Maschinen; einfache Be- und Verarbeitungsverfahren (zB. Flachglas - Schneiden, Schleifen, Polieren, Bohren, Kleben, Bedampfen, Belegen, Ätzen, Formen, Fassen, Bemalen, Gravieren, Sandstrahlen, Modellieren, Konservieren und Restaurieren; Modellbau, Heißglasverarbeitung, Schmelztechniken, Oberflächenverarbeitung; Metall - Treiben, Schweißen, Löten, Schleifen, Schneiden, Patinieren, Materialverbindungen).

Objekte:

Einfache facheinschlägige Erzeugnisse (zB. Fenster, Türen, Ganzglasanlagen, Möbel, Spiegel, Interieur, Kunstverglasung, Mosaik, Intarsien, Beleuchtung, Schmuck).

Techniken:

Komplexe Be- und Verarbeitungsverfahren (zB. Technisches Glas - Blasen, Biegen, Ziehen, Formen, Schleifen, Bedampfen, Beizen, Glasverbindung; Beschichten, Ofentechnik, Oberflächenveredelung, Metall, Holz, Stein, Keramik, Kunststoff, Patinieren, Finishing; Hohlglas - Schleifen, Polieren, Gravieren, Sandstrahlen, Bemalen, Ätzen, Fassen, Konservieren und Restaurieren, glasbegleitende und ergänzende Materialien).

Objekte:

Komplexe facheinschlägige Erzeugnisse (zB. Glasinstrumenten- und Apparatebau, Zierglas, freie Formung, Fasertechnik und Optik, Modellbau, gewerbe- und industrieorientierte Projekte; Gebrauchsglas, Beleuchtung, Lichtobjekte, Objekte im privaten und öffentlichen Raum).

Atelier:

Umsetzen eigener Entwürfe und Projekte durch Anfertigen von Einzelmodellen, Raummodellen und Detailstudien; Herstellen des sozio-kulturellen Zusammenhanges von Objekt und Umfeld.

Alternative Themenbereiche

Themenbereich Glas-Design:

Bearbeitung - Blasen, Biegen, Ziehen, Formen, Schneiden, Schleifen, Polieren, Bohren, Kleben, Bedampfen, Belegen, Ätzen, Formen, Fassen, Bemalen, Gravieren, Sandstrahlen, Modellieren, Konservieren und Restaurieren; Metall (Treiben, Schweißen, Löten, Schleifen, Schneiden, Patinieren, Materialverbindungen); Flachglas - Heißglasverarbeitung, Schmelztechniken, Oberflächenverarbeitung; Hohlglas, Glasinstrumenten- und Apparatebau, Zierglas, freie Formung, Fasertechnik und Optik, Modellbau, gewerbe- und industrieorientierte Projekte; Technisches Glas - Glasverbindung; Beschichten, Ofentechnik, Oberflächenveredelung, Kunststoff, Patinieren, Finishing; Bau- Gebrauchsglas - Fenster, Türen, Ganzglasanlagen, Möbel, Spiegel, Interieur, Kunstverglasung, Mosaik, Intarsien, Schmuck, Beleuchtung, Lichtobjekte, Objekte im Privat- und öffentlichen Raum).

Themenbereich Keramik-Design:

Techniken - Formen, Modellieren, Töpfern, Gießen, Pressen (Serienanfertigung), Modelle und Formen, Dekorieren, Glasieren;  
 Objekte - Fliesen, Kacheln, Relief, Gebrauchsgegenstände, Figuren;  
 Ofenbau - Kachelofen, Hypokaustenheizung, Heizungsrechnung.

**B.4 TEXTIL-DESIGN**

#### 4.1 TYPOGRAFISCHER ENTWURF

Siehe Abschnitt B.1.

#### 4.2 DARSTELLUNG UND KOMPOSITION

Siehe Abschnitt A. und weiters

##### **Lehrstoff:**

Architektur im Zusammenhang mit Raumgestaltung, Bildnerische Darstellungstechniken zum dreidimensionalen Bereich, innovative Realisierung von persönlichen Intentionen zur Ziel-Mittel-Relation.

Produkt und Projektpräsentationen.

#### 4.3 DESSINATUR - GEWEBE- UND MASCHENTECHNIK

##### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Studierende sollen

- - Phänomene der Textur und die maschinelle Entwicklung bis zu den zeitgemäßen Web-, Strick-, Wirk- und Drucktechnologien erkennen und in soziokulturellen Zusammenhängen erfassen;
- - die Bedeutung von den physiologischen Anwendungsmöglichkeiten bis zum kulturellen Stellenwert textiler Endprodukte kennen lernen;
- - aus Entwürfen selbstständig unter Berücksichtigung modischer und wirtschaftlicher Aspekte fertigungsgerechte textiltechnische Musterzeichnungen anfertigen können;
- - in der Musterumsetzung fachspezifische Hard- und Software anwenden können;
- - in eigenständiger Auswahl bekannter Techniken die Grundlagen für verkaufsfähige Produkte aufbereiten können;
- - aus Gewebeanalysen Rückschlüsse auf die Herstellung und Produktionsform ziehen können.

##### **Lehrstoff:**

Grundbindungen:

Patronen, Schnitte, Webschema, Gewebedaten (Einstellung, Einsatzbereiche) und Übungen an eigenen Entwicklungen.

Gewebeplanung/Technische Darstellung:

Übertragen von Mustern auf verschiedene Patronenpapiere, Darstellungsmittel, Darstellungstechnik, Rapportanschlüsse.

Schafttechnik:

Spezifische Technik, Bindungsaufbau einlagiger Gewebe.

Jacquardtechnik:

Ausführung von Entwürfen in einsystemigen Musterungs- und Gewebetechiken; Dekomposition einfacher einsystemiger Schaft- und Jacquardgewebe.

Ein- und Mehrfadentechnik:

Überblick über die Strick- und Wirktechnik, Nummerierungssysteme der maschenbildenden Maschinen, Maschenbildungsvorgänge der gängigsten Strick- und Wirktechniken, Darstellungsformen, Rechts-Links-Gestricke und Gewirke.

Ausarbeitung von Mustervorstellungen:

Angaben über Material, Einsatzbereich, Maschinen und Eigenschaften, Analyse vorgegebener Stoffmuster.

Kettfadentechnik:

Rechts-Links-Kettgewirke.

Maschenbildungsvorgänge:

Kurzbeschreibungen der maschenbildenden Elemente; fachtechnische Darstellungen;  
Analyse, Materialverbrauchsrechnungen; Einsatzbereiche; Ausarbeitung von  
Mustervorstellungen; Handelsbezeichnungen.

Jacquardtechniken:

Bindungskombinationen mit der Schaffttechnik, einfache mehrsystemige Gewebe, Musterungstechnik, technische Ausarbeitung eigener Entwürfe, Darstellungsformen und Möglichkeiten; Dekomposition einfacher mehrsystemiger Schafft- und Jacquardgewebe; Geweberechnungen und Produktionsvorschriften; Einführung in die fachspezifische angewandte Computertechnologie, Projektentwicklungen; Komplexe mehrsystemige Musterungstechniken und deren Dekomposition; Ausführung von eigenen Entwürfen mit Computerunterstützung; Anwendung verschiedener CAD-Programme und Gewebesimulationen, Projektentwicklungen; Ausführung eigener Entwürfe in mehrchoriger Bindungstechnik für Möbel- und Dekorgewebe, Gobblins, Samte und Teppiche; Projektentwicklungen, Gruppenarbeiten und Einzelreferate; Hinführen zum eigenständigen Arbeiten am Computer durch vorgegebene Aufgabenstellungen.

Einfadentechnik:

Rechts-Rechts-Gestricke (Spezialtechniken); Links-Links-Gestricke; Spezialtechniken; computerunterstützte Dessinierung; Musterprogrammierung; Kombinationen verschiedener Mustertechniken.

Kettfadentechnik:

Rechts-Links-Kettengewirke; mehrschienige Mustertechniken; Spezialtechniken; Kombinationen verschiedener Mustertechniken; computerunterstützte Musterentwicklung; Kollektionsgestaltung; Spezialtechniken; Kombinationen verschiedener Mustertechniken; Kettengewirke für den technischen Einsatz; Spezialtechniken; computerunterstützte Dessinierung; Kombinationen verschiedener Mustertechniken.

Maschenbildungsvorgänge:

Kurzbeschreibungen der maschenbildenden Elemente; fachtechnische Darstellungen; Analyse, Materialverbrauchsrechnungen; Einsatzbereiche; Ausarbeitung von Mustervorstellungen; Handelsbezeichnungen.

#### 4.4 DESSINATUR - DRUCKTECHNIK

##### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Studierende sollen

- Phänomene der Textur und die maschinelle Entwicklung bis zu den zeitgemäßen Web-, Strick-, Wirk- und Drucktechnologien erkennen und in soziokulturellen Zusammenhängen erfassen;
- die Bedeutung von den physiologischen Anwendungsmöglichkeiten bis zum kulturellen Stellenwert textiler Endprodukte kennen lernen;
- aus Entwürfen selbstständig unter Berücksichtigung modischer und wirtschaftlicher Aspekte fertigungsgerechte textiltechnische Musterzeichnungen anfertigen können;
- in der Musterumsetzung fachspezifische Hard- und Software anwenden können;
- in eigenständiger Auswahl bekannter Techniken die Grundlagen für verkaufsfähige Produkte aufbereiten können;
- aus Geweberechnungen Rückschlüsse auf die Herstellung und Produktionsform ziehen können.

##### **Lehrstoff:**

Folien und Produktionsgrundlagen für einfarbige Drucke, Punkte, Linien, Flächen, Umsetzung für andere Druckverfahren; einfache, mehrfarbige Drucke.

Produktionsgrundlagen für mehrfarbige Drucke, manuelle und fotografische Vielfältigungsverfahren, Effekte mit erhöhten Schwierigkeitsgraden, Rasterungen, Aquarelliereffekte.

Kopiervorlagenerstellung und Druckelementherstellung:

Walzendruck (Rouleaux- und Reliefdruck); Flachfilmdruck (Schablongazen, Fotomulsion); Rotationsfilmdruck (Foto- und Lasergravur); Kriterien für Drucktechnikwahl; Druckstoffanalysen; manuelle und computergestützte Farbauszüge.





#### 4.5 ATELIER UND WERKSTÄTTE

##### **Bildungs- und Lehraufgabe:**

Studierende sollen

- die im Ausbildungszweig verwendeten Einrichtungen, Werkzeuge, Maschinen, Hard- und Software und Arbeitsbehelfe handhaben können;
- Arbeitsvorgänge und Arbeitsergebnisse in exakter Fachsprache analysieren können;
- projektorientierte Aufgaben der Produktfertigung lösen können;
- einschlägige Sicherheits- und Unfallverhütungsvorschriften kennen und beachten.

##### **Lehrstoff:**

Werkstättenbetrieb, Werkstättenordnung, Unfallverhütung; Produktionsabläufe und Herstellungsmethoden.

Gewebetechnik:

Schaft- und Jacquardweberei.

Maschentechnik:

Rechts-Rechts-, Spezial- und Jacquardstrickerei; Stricken auf Handflachstrickmaschinen.

Schnittkonstruktion und Konfektionstechniken:

Industrielle Grund- und Modellschnittkonstruktionen, facheinschlägige Software, Konfektions-Verfahrenstechniken.

Textile Drucktechniken:

Flachdruck, Schablonenherstellung, Musterabschlag.

Textile Drucktechniken:

Flach- und Rotationsfilmdruck, Druckpasten, Mehrfärber; Experimentelle Web- und Flächengestaltung.

Praktische Produktentwicklung- und Fertigung nach Projekten:

Gewebetechnik; Maschentechnik; Drucktechnik.

#### **PFLICHTPRAKTIKUM**

Siehe Anlage 3.

#### **C. FREIGEGENSTÄNDE, UNVERBINDLICHE ÜBUNGEN, FÖRDERUNTERRICHT**

Siehe Anlage 3.

