

Z

—
hdk

—
Zürcher Hochschule der Künste
Design

Herzlich Willkommen!

Katrin Siegel, Bachelor Design ZHdK



ZHdK:
2100 Studierende
5 Departemente



Fine Arts



**Darstellende Künste
& Film**



**Kulturanalysen &
Vermittlung**



Musik



Fine Art



Design



de Künste
film

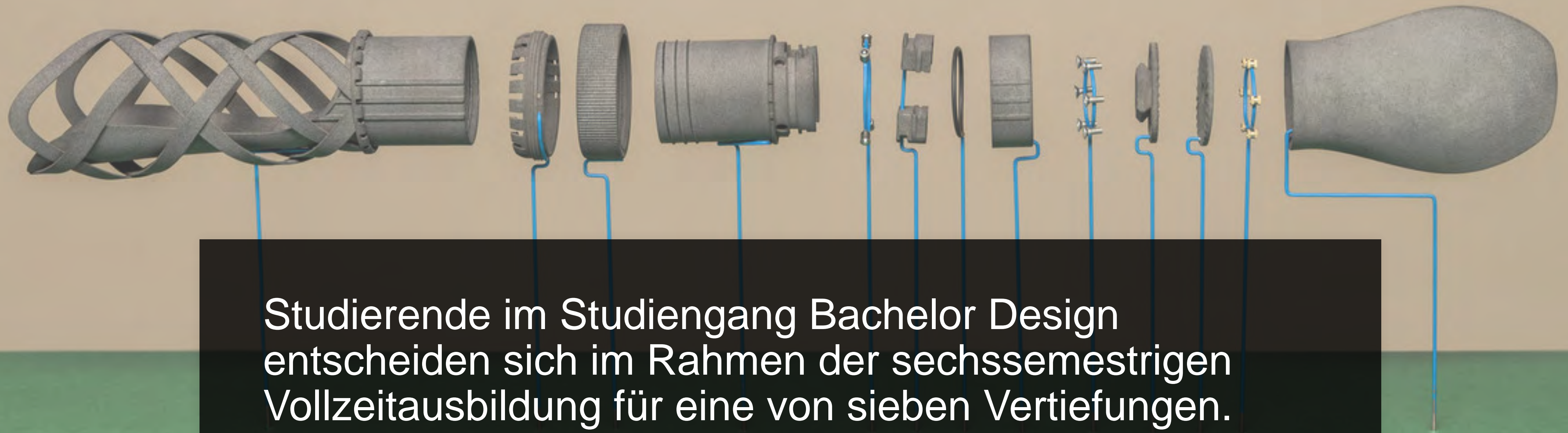


Kulturana
Vermitt



sik

Bachelor Design



Studierende im Studiengang Bachelor Design entscheiden sich im Rahmen der sechssemestrigen Vollzeitausbildung für eine von sieben Vertiefungen.

Studiengang
Bachelor Design

Studiengang
Master Design

Cast /Audiovisual Media

Game Design

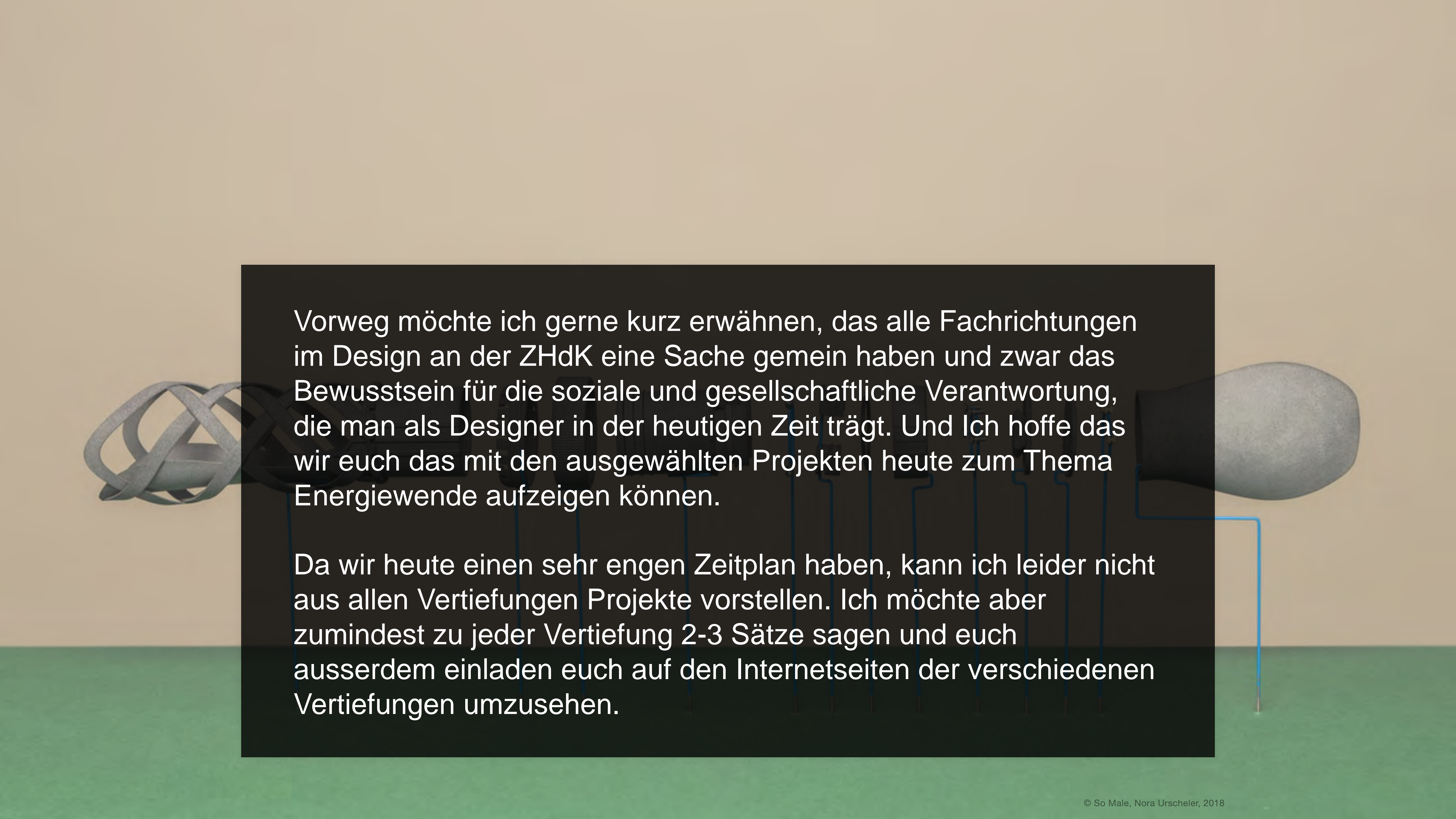
Interaction Design

Industrial Design

Scientific Visualization

Trends & Identity

Visual Communication



Vorweg möchte ich gerne kurz erwähnen, dass alle Fachrichtungen im Design an der ZHdK eine Sache gemein haben und zwar das Bewusstsein für die soziale und gesellschaftliche Verantwortung, die man als Designer in der heutigen Zeit trägt. Und ich hoffe, dass wir euch das mit den ausgewählten Projekten heute zum Thema Energiewende aufzeigen können.

Da wir heute einen sehr engen Zeitplan haben, kann ich leider nicht aus allen Vertiefungen Projekte vorstellen. Ich möchte aber zumindest zu jeder Vertiefung 2-3 Sätze sagen und euch ausserdem einladen, euch auf den Internetseiten der verschiedenen Vertiefungen umzusehen.

Cast / Audiovisual Media

Studium

Im Zentrum des Studiums in der Bachelorvertiefung Cast / Audiovisual Media steht audiovisuelles Storytelling im Netz. Studierende entwickeln Projekte gemeinsam mit Dozierenden und Experten aus der Branche, setzen sie um und finden ihr Publikum. Das Internet braucht kreative Online-Profis und von ihnen produzierte Qualitätsinhalte. Genau für diesen Bedarf bildet Cast / Audiovisual Media aus. Die Absolventinnen und Absolventen sind in Medienhäusern, Agenturen, Radio- und Fernsehanstalten sowie in Start-ups im Bereich New Media tätig.

Um immer wieder auf das Thema Energiewende zurückzukommen, auch die Klimakrise muss in Geschichten für die breite Masse aufbereitet werden. Welchen Einfluss die Storys im Internet auf die Gesellschaft haben sieht man gut an der Fridays for Future Bewegung!

cast.zhdk.ch

Game Design

Studium

Game Design richtet ihren Fokus auf die Gestaltung und Kultur interaktiver Spiele und bietet eine umfassende Ausbildung rund um das Design von Videospielen. Ziel des Studiums in der Bachelorvertiefung Game Design ist die Befähigung zur eigenständigen Entwicklung voll funktionsfähiger Spiele oder Spielprototypen. Theoretische Studienangebote runden das umfassende Ausbildungsangebot ab und bilden das Fundament für Fachkenntnisse.

Videospiele haben als Medium heute wirtschaftliche aber AUCH kulturelle Bedeutung. Sie sind aus der Unterhaltungsindustrie nicht mehr wegzudenken und stellen einen wichtigen Teil der Kreativbranche dar. Denn die Ästhetiken von Videospielen und ihre Wirkungsweisen halten Einzug in erweiterte Themengebiete: Sie unterstützen vielleicht nicht in erster Linie die Energiewende aber sie vermitteln spielerisch komplexe Inhalte, wie Lernprozesse von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen in Ausbildung und Beruf. Sie wirken zudem motivierend auf Patienten im medizinischen und therapeutischen Kontext.

gamedesign.zhdk.ch

Industrial Design

Studium

Als Kreatoren zukünftiger, industriell gefertigter Produkte und Dienstleistungen tragen Industriedesignerinnen und -designer eine wichtige gesellschaftliche Verantwortung, die weit über Stilfragen oder persönliche Präferenzen hinausreicht.

Die Bachelorvertiefung Industrial Design bildet kritische Designerinnen und Designer aus. Schlüsselkompetenzen des Entwurfs wie Materialwissen, Formgebung, Skizzentechnik, CAD und Kenntnisse unterschiedlichster Produktionsverfahren werden ebenso vermittelt wie die Fähigkeit, gesellschaftliche Veränderungen zu analysieren und innovative Lösungen zu gestalten.

industrialdesign.zhdk.ch

Projekte

Project Circleg

Die Nachfrage nach günstigen Beinprothesen in Kenia ist gross, doch fehlte bis anhin ein zufriedenstellendes low-cost Prothesensystem. Die Beinprothese Circleg schliesst diese Lücke. Durch die Verwendung von rezyklierten Kunststoffabfällen in Kombination mit vor Ort bestehenden Produktionsmethoden kann die Beinprothese lokal und kostengünstig hergestellt werden. Der modulare Aufbau ermöglicht das einfache Austauschen und Reparieren verbrauchter Passteile sowie die individuelle Anpassung an den Benutzer. Die Mobilität der Betroffenen im Alltag wird somit erheblich gesteigert.

Project Circleg wird seit Herbst 2018 am Institut für Designforschung der ZHdK weiterentwickelt.

Preise:» DEZA and SECO Start up Prize 2019» Werbebeitrag Canton of St.Gallen 2019» Finalist SEIF Impact Award 2019 (Top 20 out of 400 applicants)» Winner Swiss Student Sustainability Challenge 2018» Finalist for the Progress Prize at the Global Grad Show at Dubai Design Week 2018» Winner of the Falling Walls Lab Zurich 2018» Switzerland's winner of the James Dyson Award 2018» Award for Excellent Business Pitch, University of Zurich Innovators Camp 2018» Student Award 2018, Department Design at the Zurich University of the Arts

Fabian Engel und Simon Oschwald

BA-Abschlussarbeit

Ein low-cost Prothesensystem aus rezyklierten Kunststoffabfällen in Kenia



SWAP – Modulares Drohnenkonzept

Das Projekt SWAP zeigt einen neuartigen, modularen Aufbau einer Drohne. Eine einfach und schnell zu bedienende Verbindung koppelt die Komponenten mechanisch und elektronisch sicher zu einer Einheit. Diese Konstruktion bietet die Möglichkeit die Drohne unterschiedlich zu konfigurieren. Dies erweitert die Vielseitigkeit des Produktes und deckt ein breites Spektrum an Einsatzgebieten ab. Die einzelnen Komponenten können bei einem Defekt oder Upgrade schnell ausgewechselt werden. Dadurch verlängert sich der Lebenszyklus der Drohne, das System wird flexibler und nachhaltiger.

Fabio Meier

BA-Abschlussarbeit



Forschung

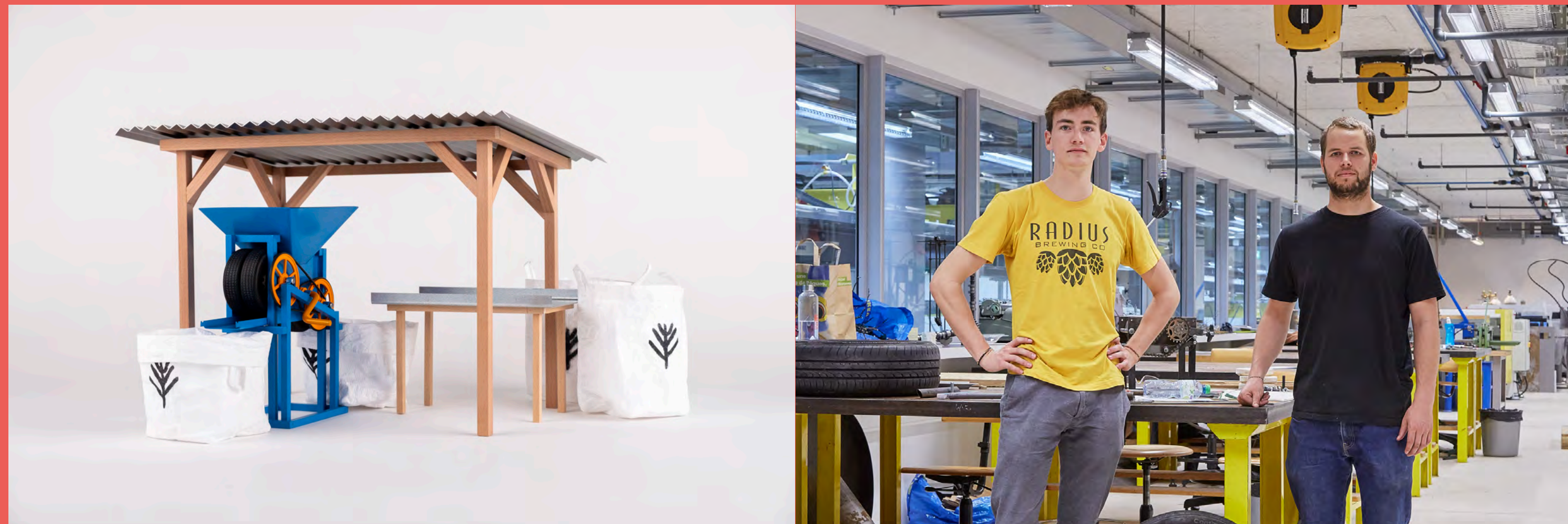
Das Design and Technology Lab

Zürich schafft einen Forschungs- und Ausbildungsrahmen, in welchem Designer und Ingenieure in ihrer eigenen Disziplin gestärkt werden. In Zweiergruppen, sogenannten „Tandems“, arbeiten Design- und Ingenieur-Studierende an konkreten und relevanten Themenstellungen. Das Coaching und die Lehre im Lab erfolgen hälftig an der ZHdK und ETH und sind Bestandteil der jeweiligen curricularen Ausbildung. So werden Designer und Ingenieure ausgebildet, die ein Verständnis der Partnerdisziplin besitzen und es schaffen, die Stärken beider Disziplinen zu verbinden und zu erweitern. Durch die Involvierung von externen Partnern arbeiten die Studierenden an realen Problemstellungen, die direkten Nutzen in Industrie und Gesellschaft schaffen. Auf diese Weise entsteht in der Industrie das Bewusstsein, Design als integralen Bestandteil der Entwicklung zu verstehen. Das Design and Technology Lab ist im Technopark Zürich verortet und hat sich als Ort der Zusammenarbeit etabliert, an dem die unterschiedlichen Forschungs- und Ausbildungskontexte hochschulübergreifend zusammengeführt werden.

PressPoint - Wo Abfall zur Ressource wird

Obwohl sich PET heute gut rezyklieren lässt, wird der Wertstoff in Ghana kaum zurückgeführt. Verbrauchte Flaschen landen in lokalen Gewässern oder auf riesigen Mülldeponien. Dies begründet sich aus der Tatsache, dass der unkomprimierte Transport sich finanziell nicht rechnet. Durch das Konzept dezentraler Collection Points, ist es künftig für Abfallsammler möglich, mit verbrauchtem PET Geld zu verdienen. Mithilfe lokal verfügbarer Mittel wird ein System, dessen Herzstück eine Presse darstellt, aufgebaut. Der PressPoint ist Teil einer holistischen Lösung, bei dem die Rückführung von PET Flaschen in den Materialkreislauf ökonomisch und ökologisch sinnvoll ist.

Projektpartner: rePATRN



Interaction Design

Studium

Interaction-Designer/-innen befassen sich mit Schnittstellen zwischen Menschen, Produkten und Diensten mit dem Ziel, diese möglichst zweckdienlich und bereichernd zu gestalten. Sie tun dies in den Bereichen User Experience, Service Design sowie räumliches und performatives Design.

Studierende der Bachelorvertiefung Interaction Design lernen, digitale Produkte und Systeme wie Smartphone-Apps, Social-Media-Plattformen, interaktive Objekte, Materialien und Umgebungen zu konzipieren und zu realisieren. Sie erwerben grundlegendes, digitales Handwerk und entwickeln ein fundiertes Verständnis für User Experience, 2D- und 3D-Medien und Sonic Interaction.

interactiondesign.zhdk.ch

Projekte

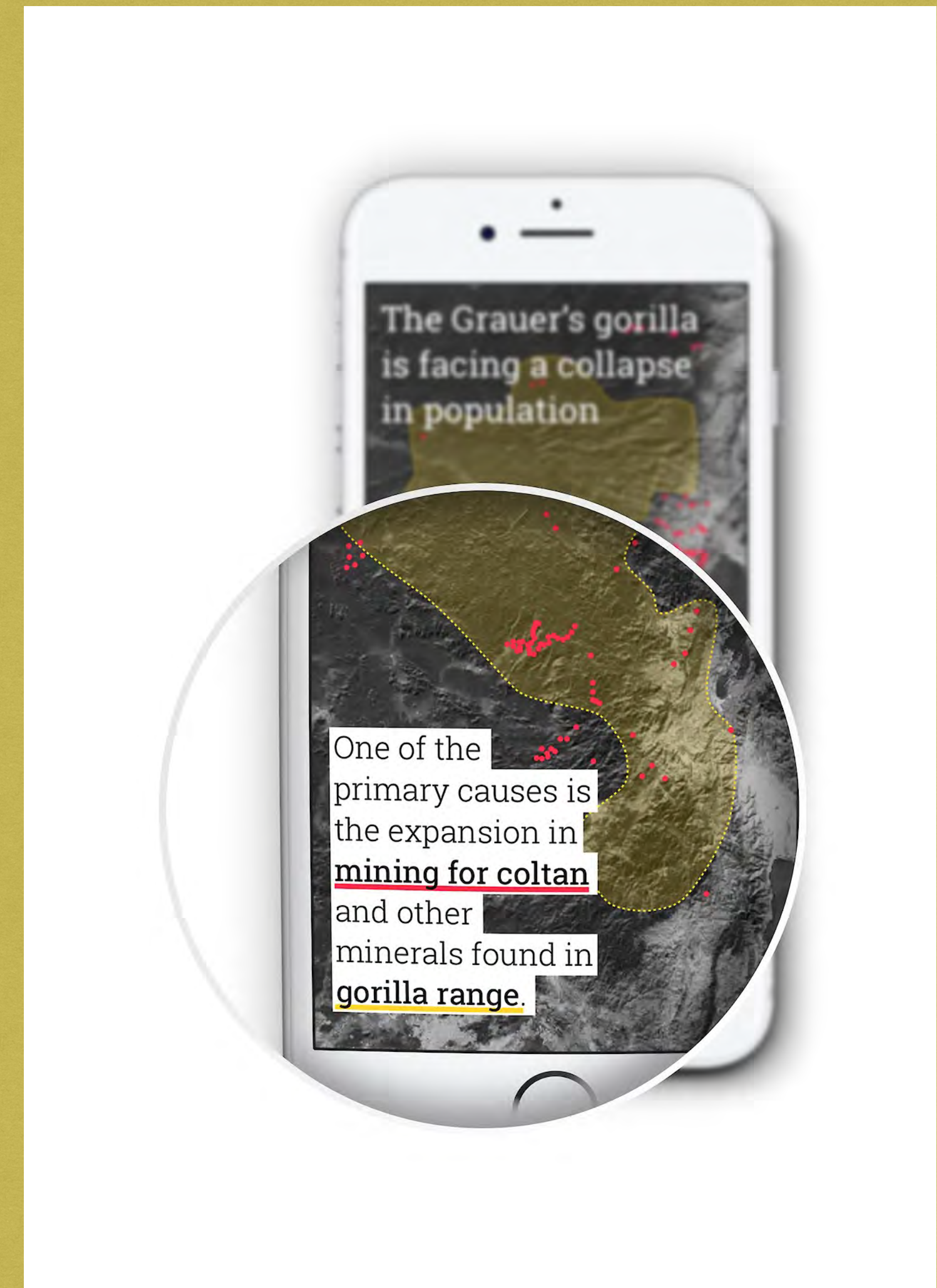
From Impact to Hightech

In welchem Zusammenhang steht der Rückgang der Gorillapopulation im Osten des Kongos mit der Produktion Ihres Smartphones?

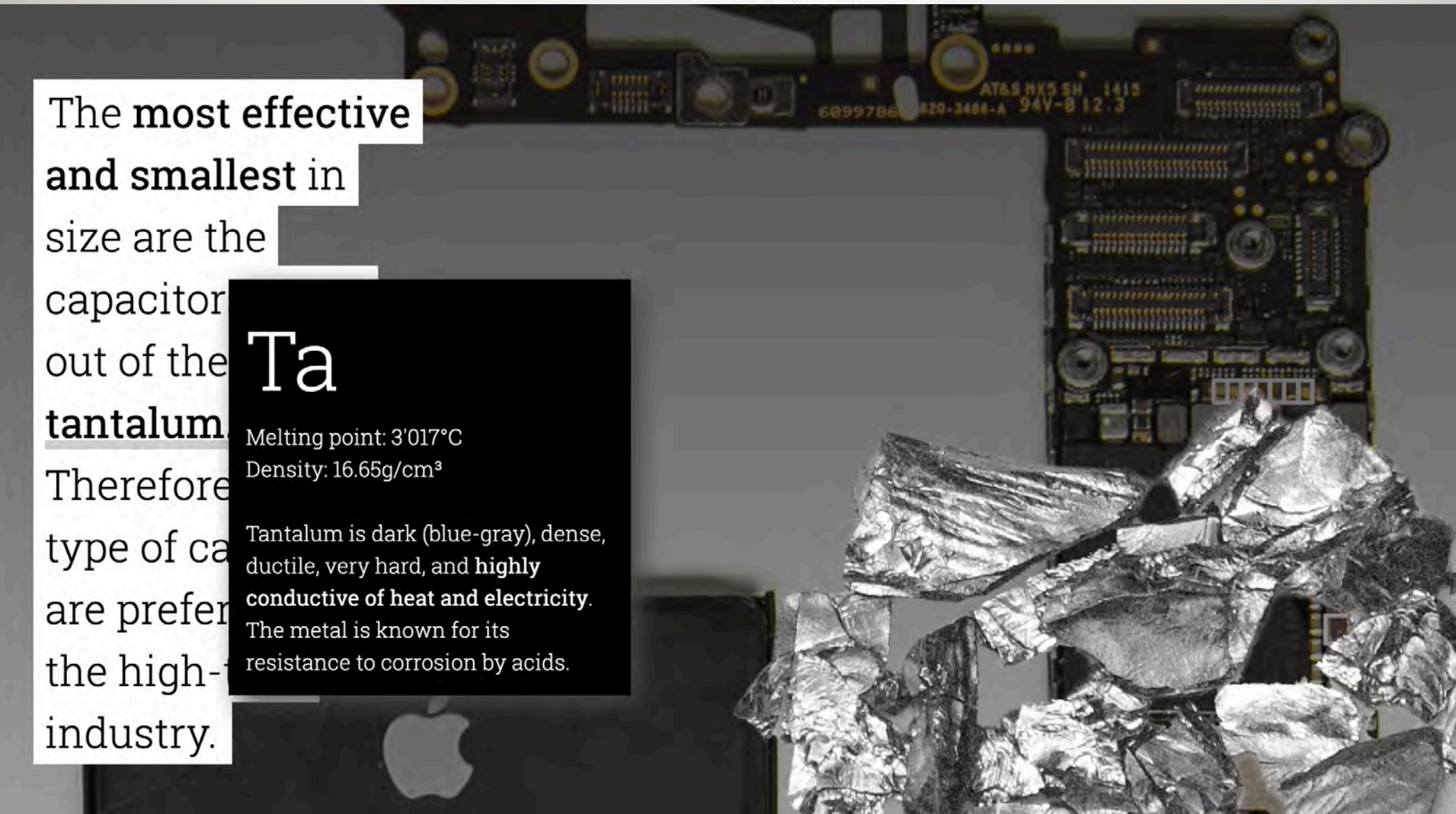
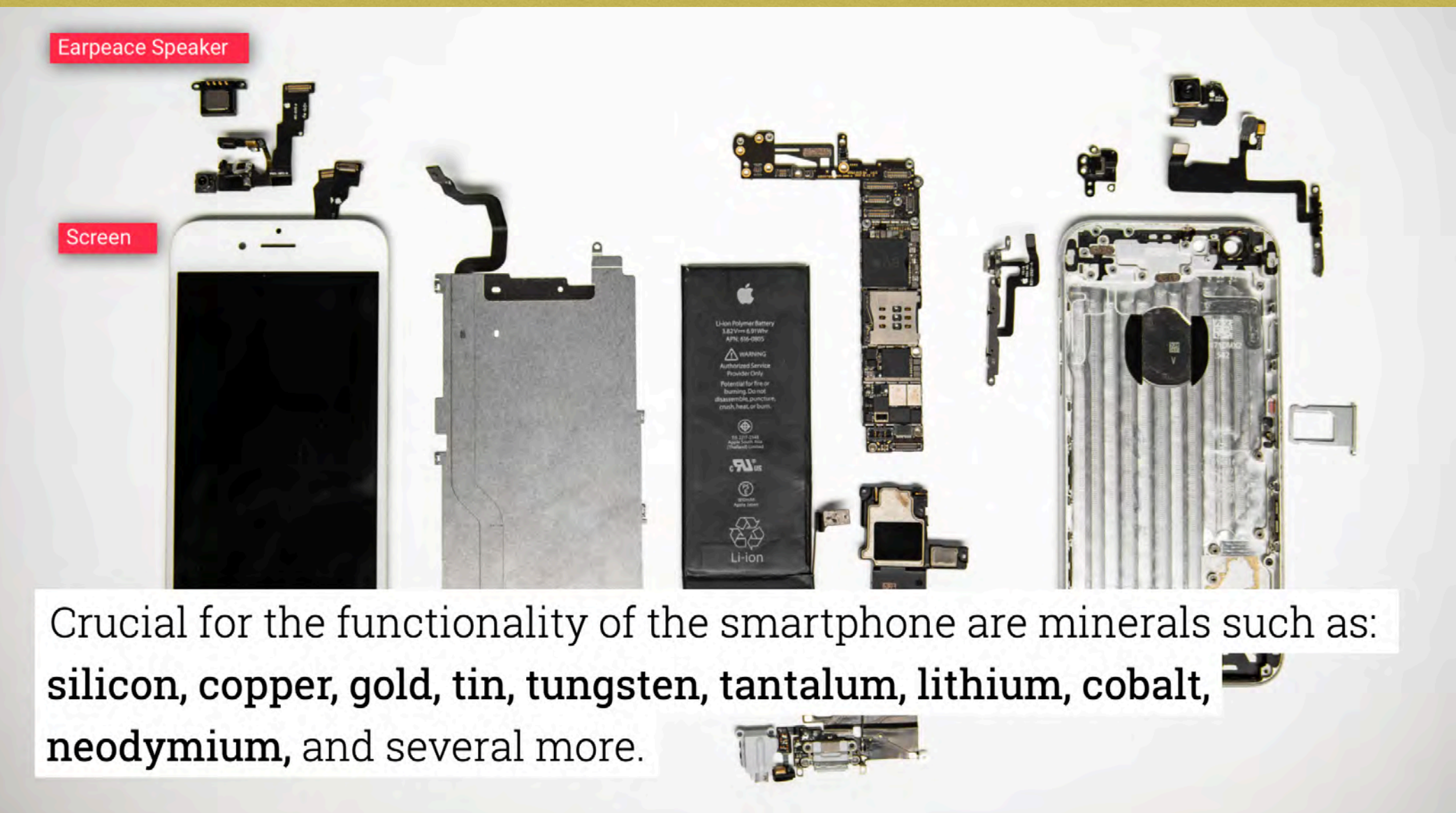
From Impact to Hightech verschafft eine neue Perspektive auf das Smartphone, es veranschaulicht die Konsequenzen des Strebens nach fortschrittlicher Technologie aus ökologischer, ethischer und politischer Sicht. Insbesondere wird der direkte Zusammenhang zwischen den natürlichen Ressourcen des Planeten und unserer Hightech-Produkte aufgezeigt.

Manuel Leuthold
Bachelorarbeit 2019

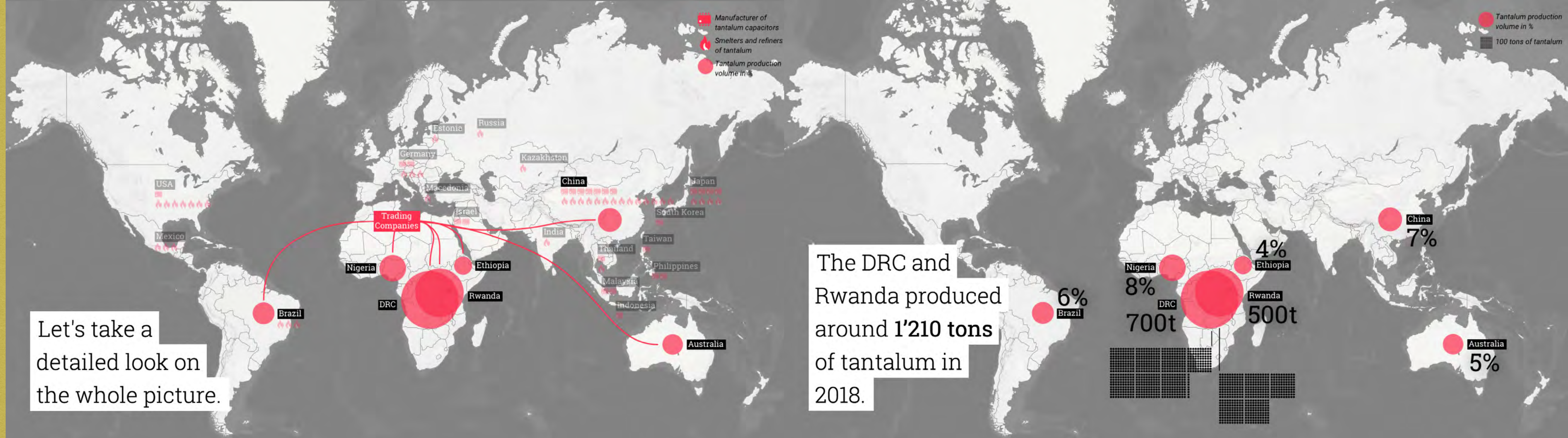
Mentoren: Jürgen Späth, Clemens Winkler



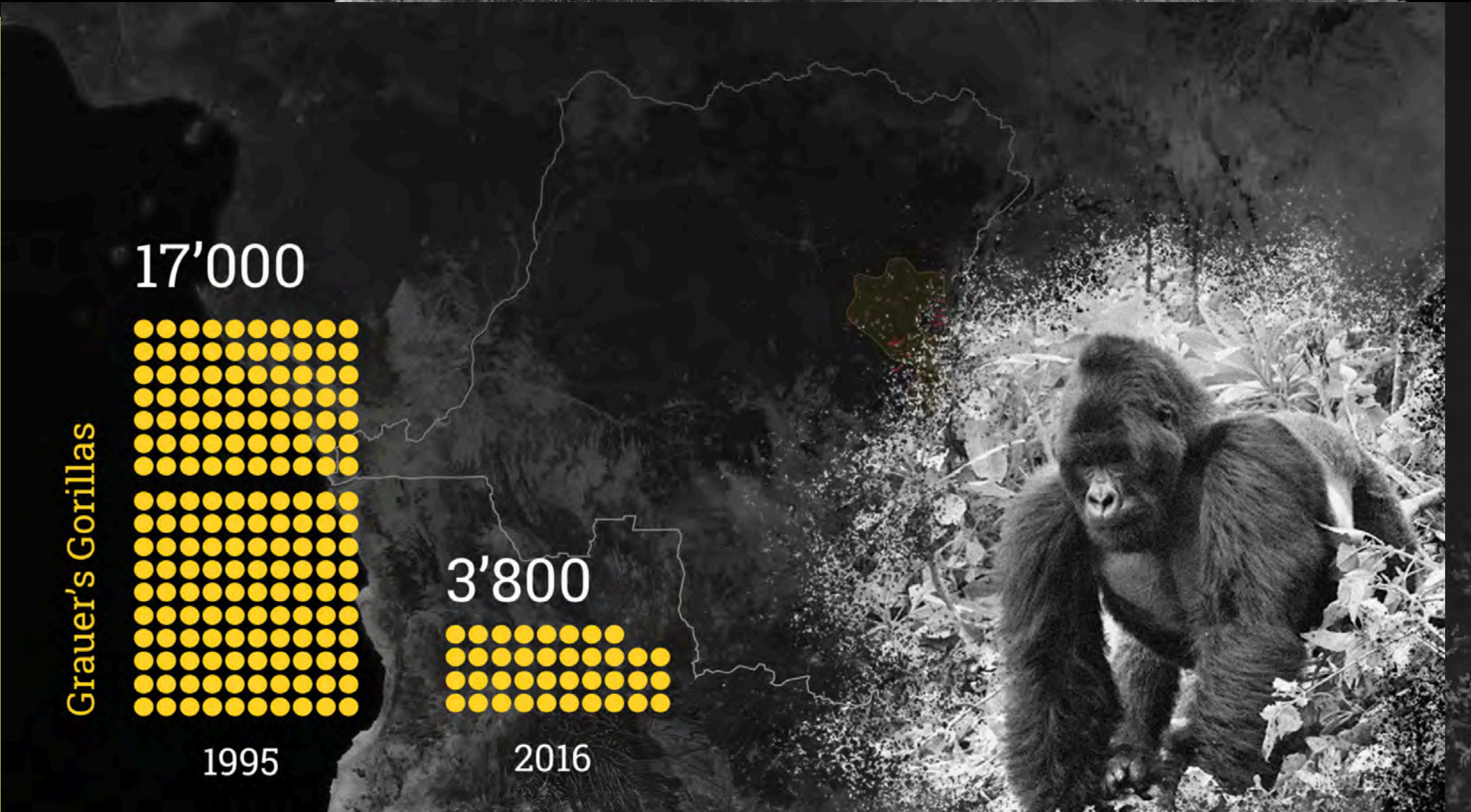
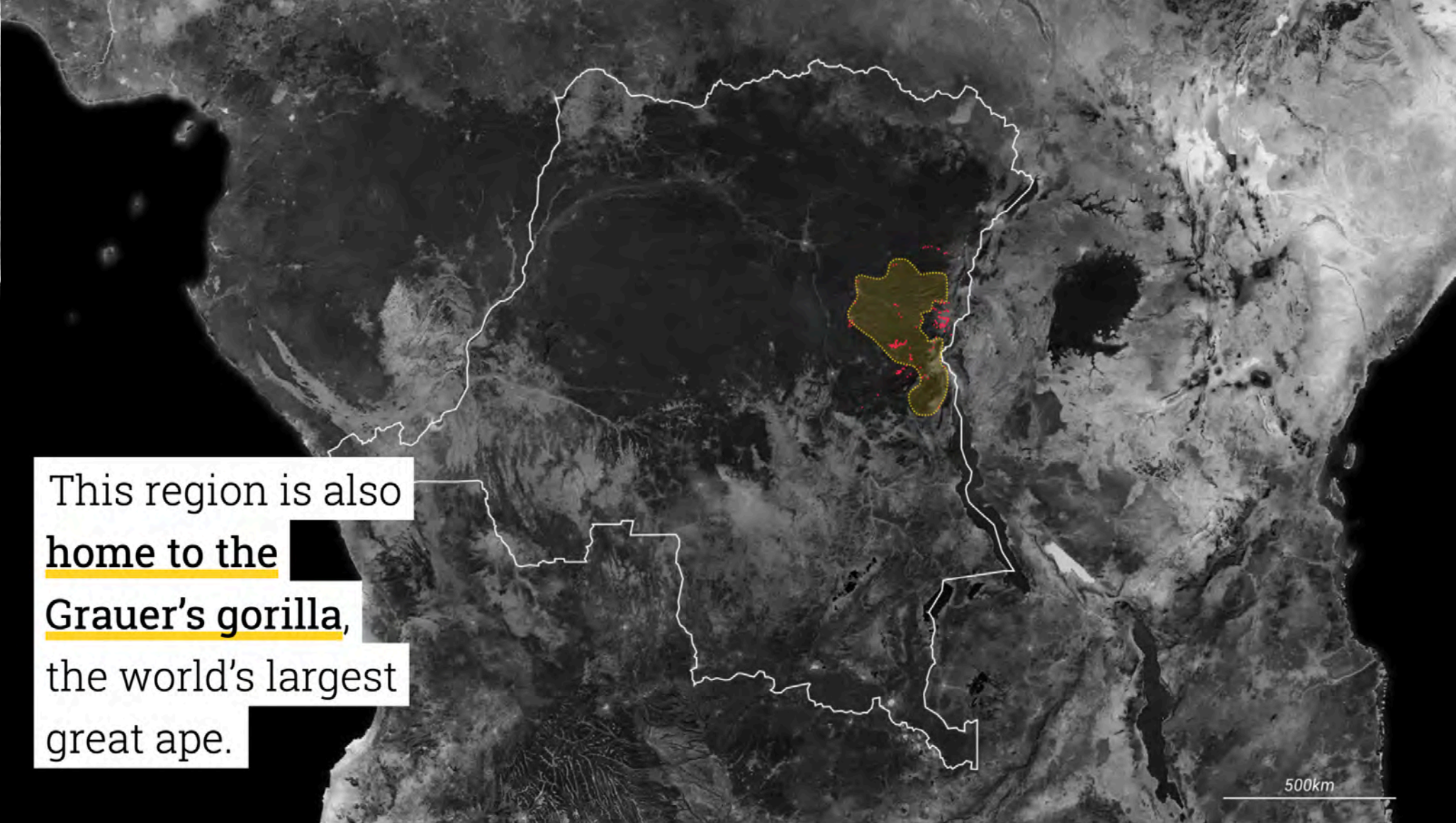
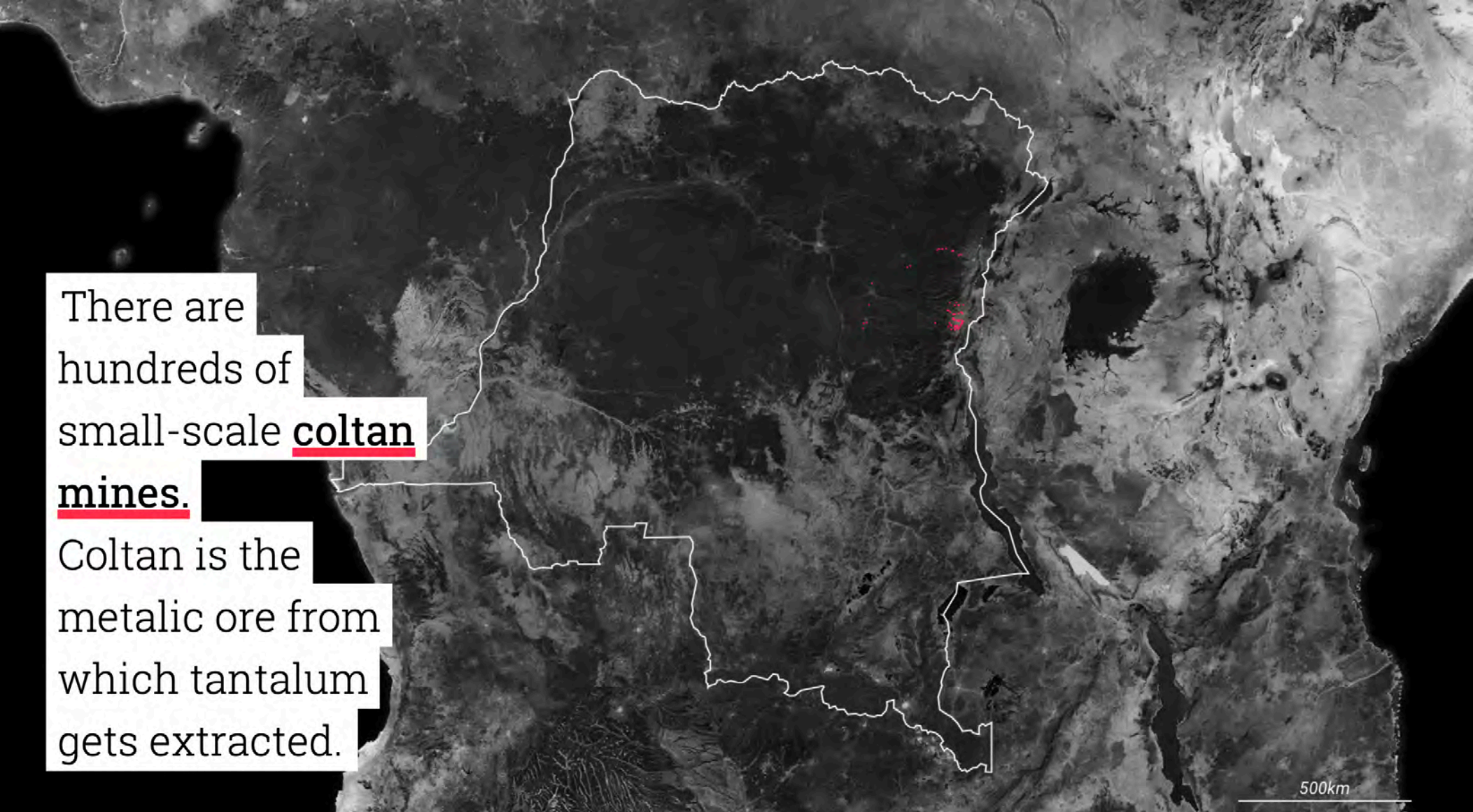
Hineinzoomen in ein iPhone und die Mineralien, die die Funktionalität seiner Komponenten bereitstellen



Ein detaillierter Blick auf die Lieferkette des Minerals Tantal bei Apple



Die Auswirkungen des Tantalabbaus



Scientific Visualization

Studium

Wissenschaftliche Illustratoren leisten einen zentralen Beitrag zu Verständnis und Verbreitung wissenschaftlicher Erkenntnis. Die Vertiefung Scientific Visualization bietet eine praxisbezogene Ausbildung für die visuelle Wissensvermittlung an der Schnittstelle zwischen Gestaltung und Wissenschaft.

Das Studium in der Bachelorvertiefung Scientific Visualization vermittelt die konzeptionellen, gestalterischen und methodischen Grundlagen zur zeitgemässen Vermittlung wissenschaftlicher Inhalte: die Aneignung realistisch-illusionistischer Darstellungstechniken, den Einsatz unterschiedlicher Medien wie Interaktion, E-Learning, 3D-Animation und Virtual Reality und die Zusammenarbeit mit der Wissenschaft.

kvis.zhdk.ch

Projekte

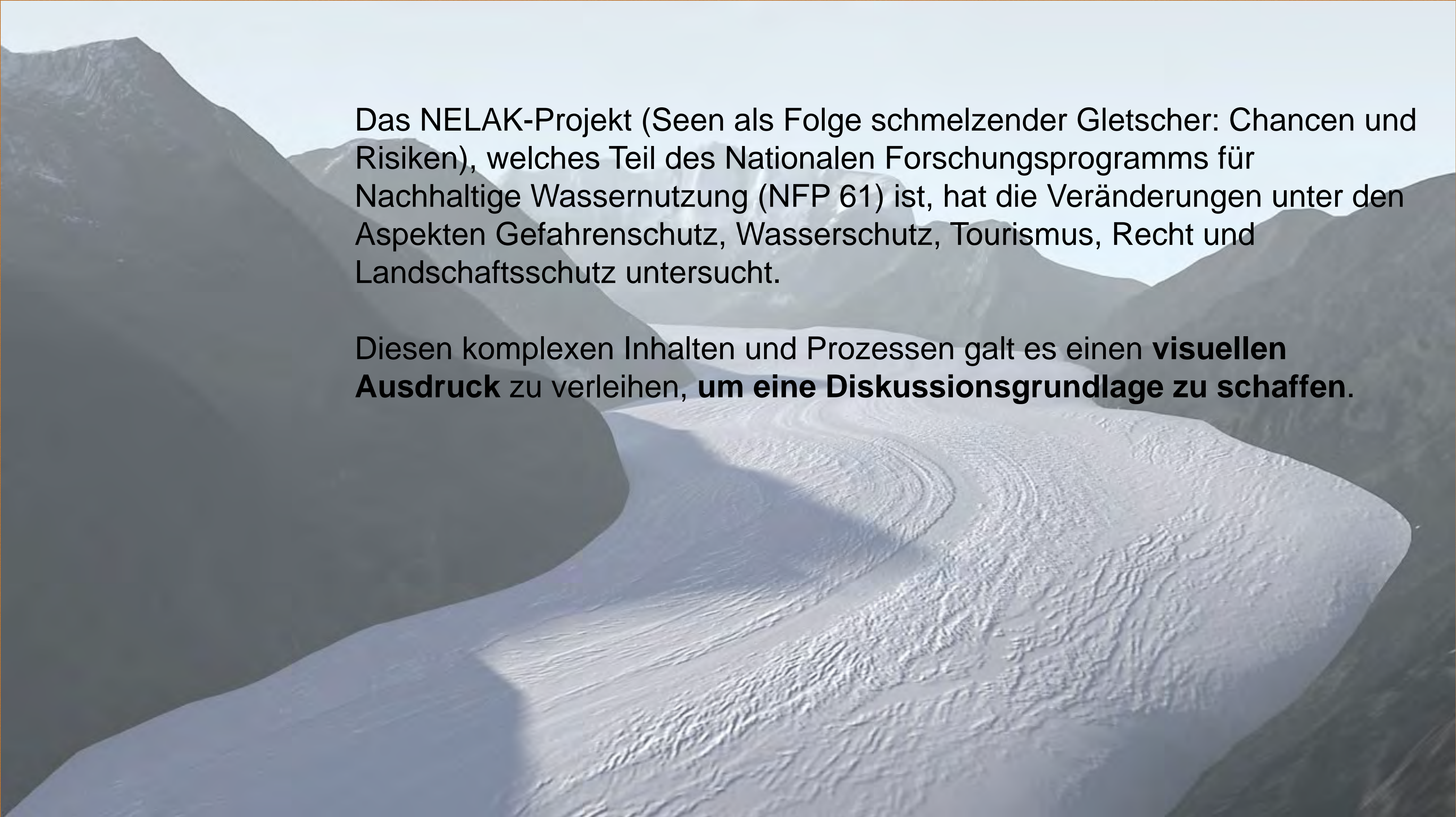
Nach dem ewigen Eis

Chancen und Risiken der Gletscherschmelze

Gletscherfreie Alpen als Folge der globalen Klimaerwärmung: Das ist keine düstere, wenn auch ungewisse Zukunftsprognose mehr, sondern nur noch eine Frage der Zeit. Vielmehr gilt es nun, den Fokus darauf zu legen, was nach der Schmelze zurückbleiben oder neu entstehen wird und wie wir mit der neuen Situation sinnvoll umgehen können. Das NELAK-Projekt Seen als Folge schmelzender Gletscher: Chancen und Risiken, das Teil ist des Nationalen Forschungsprogramms Nachhaltige Wassernutzung (NFP 61), hat diese Veränderungen unter den Aspekten Gefahrenschutz, Wasserschutz, Tourismus, Recht und Landschaftsschutz untersucht. Diesen komplexen Inhalten und Prozessen galt es einen visuellen Ausdruck zu verleihen, um eine Diskussionsgrundlage zu schaffen. Nach mehreren Gesprächen mit Experten half ein Storyboard, die komplexen Untersuchungsergebnisse auf ihre wichtigsten Aussagen zuzuspitzen und alle relevanten Aspekte stringent und verständlich in eine Erzähllinie zu verpacken. Die Diskrepanz zwischen den gegenwärtigen Zuständen und für die Zukunft prognostizierten Szenarien zog sich als Thematik durch den ganzen Gestaltungsprozess. Ein digitales Landschaftsmodell, das von den Höhendaten der Forschung übernommen wurde, veranschaulicht die erklärenden Prozesse. Das Spiel von modellhafter und zugleich atmosphärischer Bildsprache schafft einen visuellen Zugang zur Differenz zwischen den wissenschaftlichen Fakten und den ungewissen Zukunftsszenarien.

Noemi Chow / BA-Diplome 2016

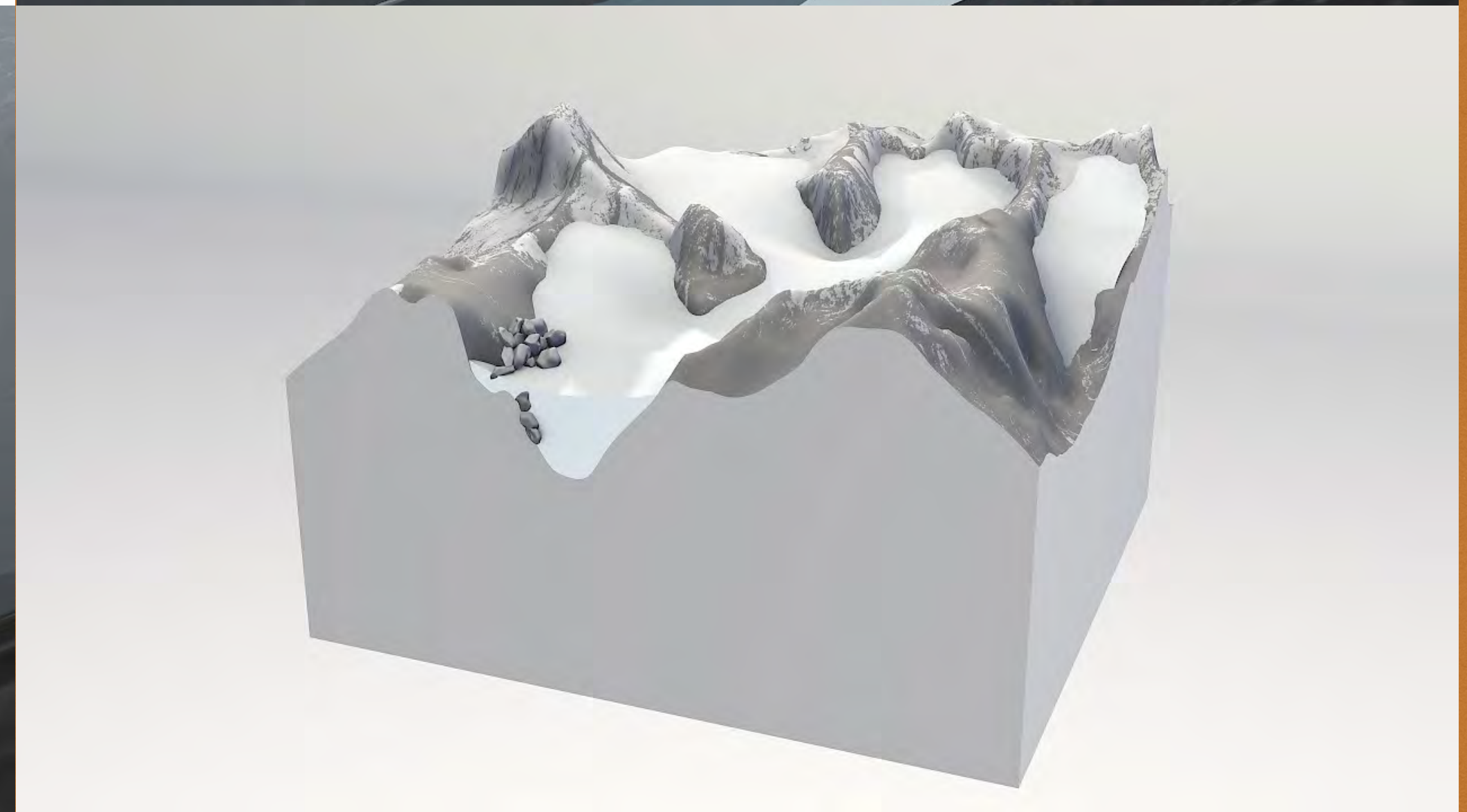
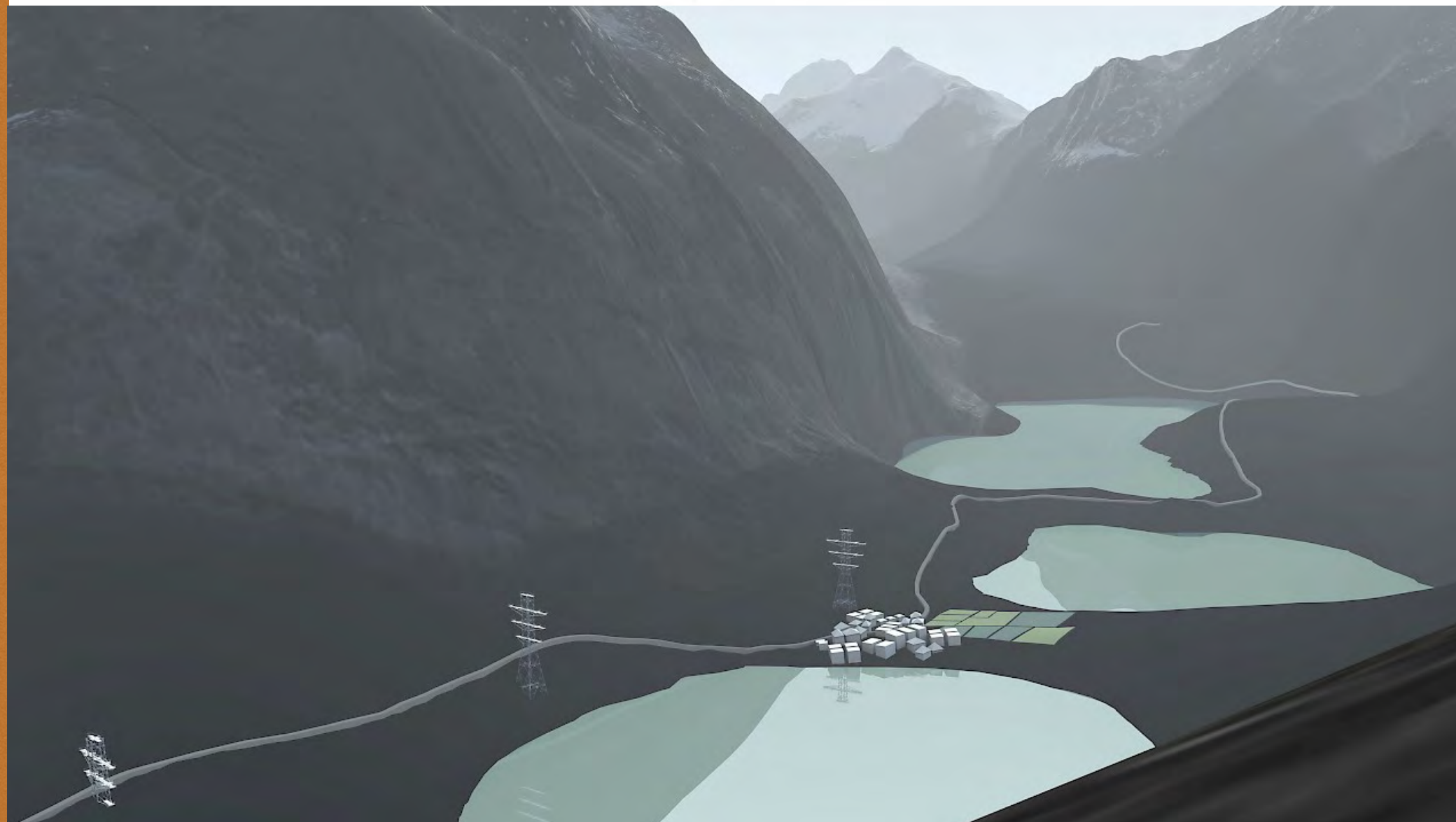
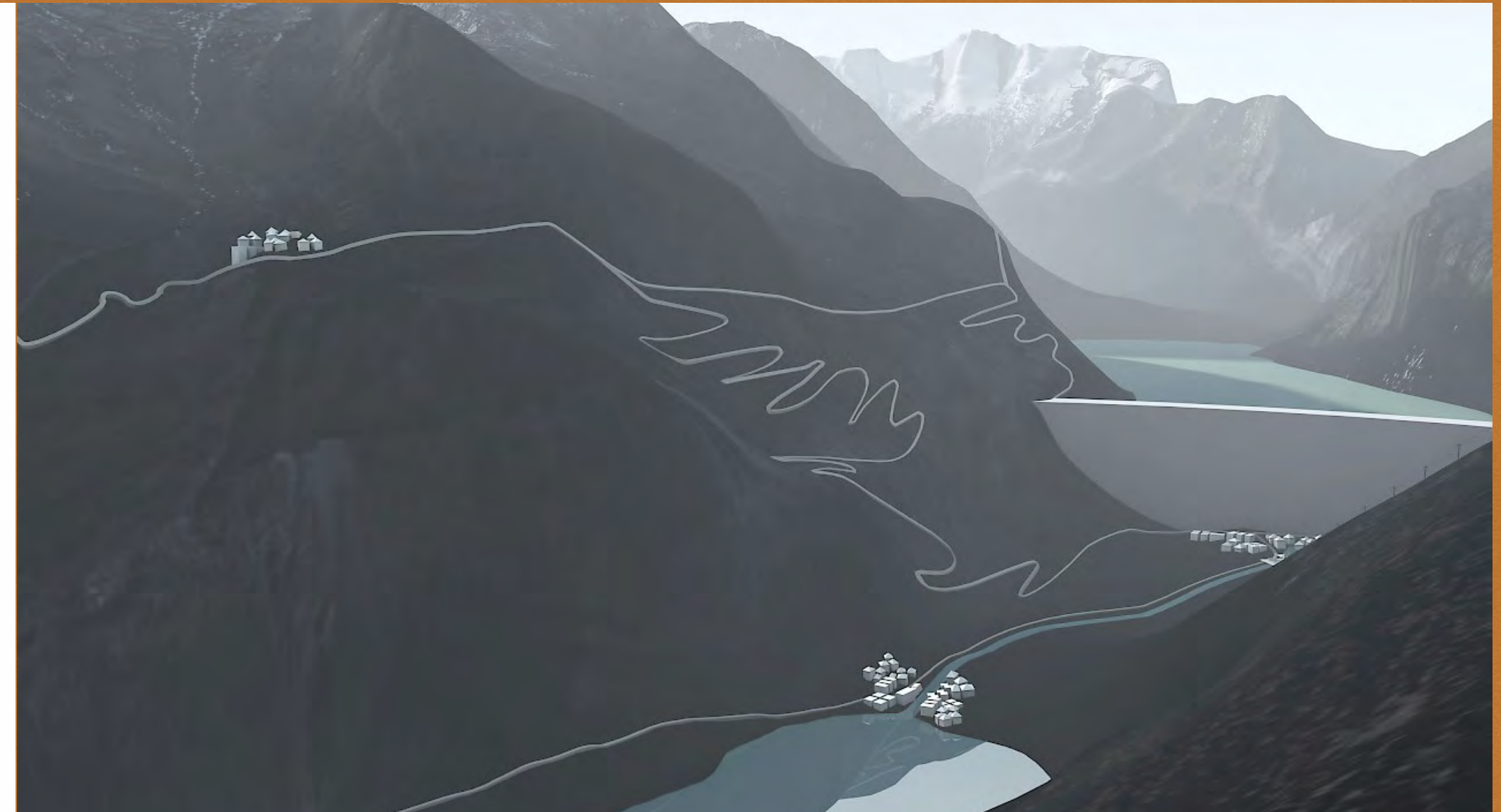
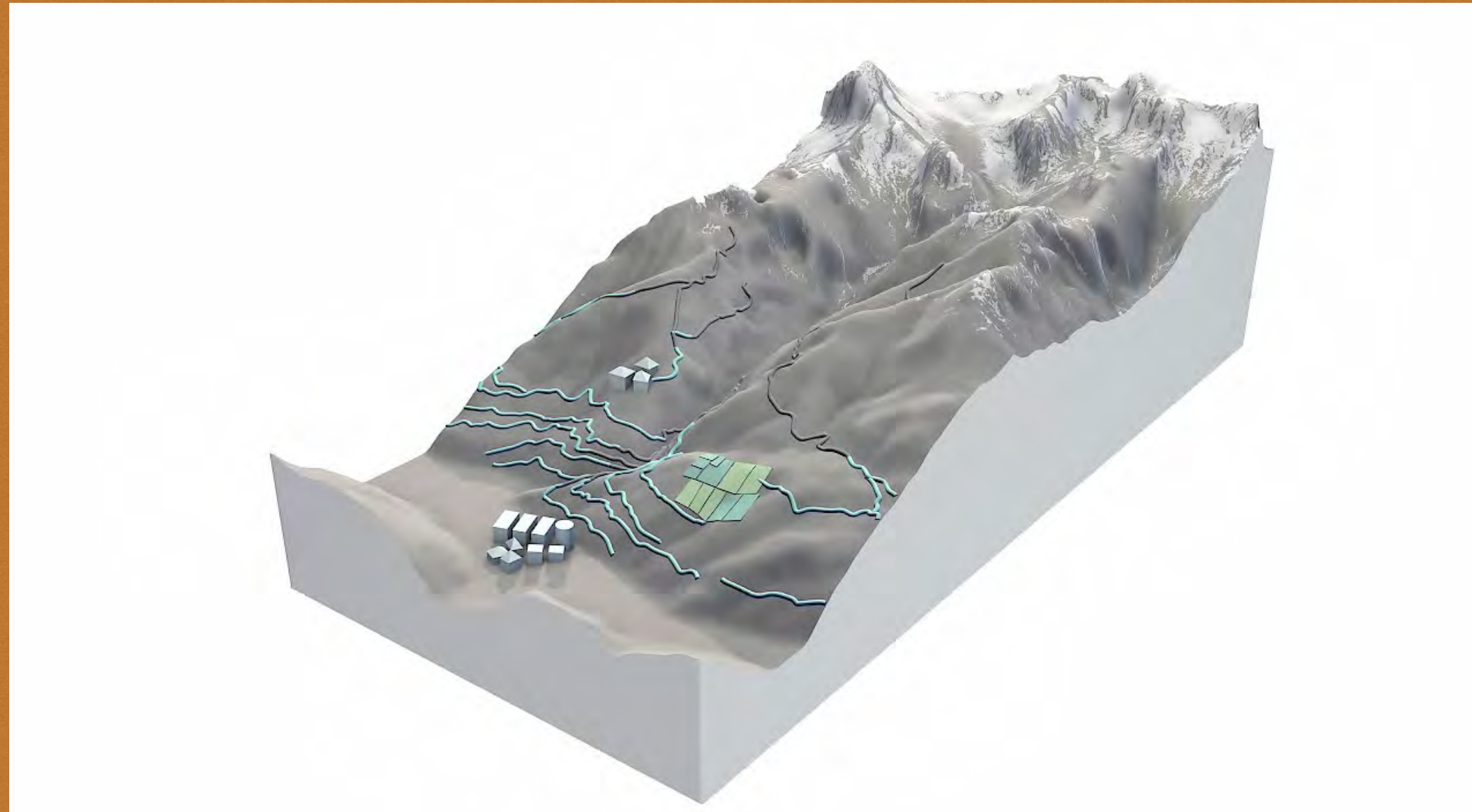
Kooperationspartner: Dr. Wilfried Haeblerli und Dr. Andreas Linsbauer, Institut für Geographie, Universität Zürich;
Tobias Schöpfer, World Nature Forum
Gestalterisches Mentorat: Fabienne Boldt



Das NELAK-Projekt (Seen als Folge schmelzender Gletscher: Chancen und Risiken), welches Teil des Nationalen Forschungsprogramms für Nachhaltige Wassernutzung (NFP 61) ist, hat die Veränderungen unter den Aspekten Gefahrenschutz, Wasserschutz, Tourismus, Recht und Landschaftsschutz untersucht.

Diesen komplexen Inhalten und Prozessen galt es einen **visuellen Ausdruck** zu verleihen, **um eine Diskussionsgrundlage zu schaffen.**

Ein digitales Landschaftmodell, das von den Höhendaten der Forschung übernommen wurde, veranschaulicht die zu erklärenden Prozesse.



Trends & Identity

Studium

Die Bachelorvertiefung Trends & Identity beschäftigt sich mit Phänomenen der Alltagskultur wie Arbeit und Freizeit, Essen und Mode, Pop und Politik. Die Studierenden lernen, gesellschaftliche Entwicklungen kritisch zu analysieren, und gestalten auf dieser Basis Zukunft.

Studierende der Bachelorvertiefung Trends & Identity setzen sich mit Methoden der Trendforschung auseinander, erwerben konzeptionelle Kompetenz und eignen sich breites gestalterisches Wissen an. Auf der Basis einer eigenständigen Haltung entwerfen sie Produkte, Inszenierungen und Ereignisse.

trendsandidentity.zhdk.ch

Visual Communication

Studium

Visuelle Gestalter/-innen arbeiten mit einer Vielfalt an Medien in den Bereichen Wirtschaft, Wissenschaft und Kultur: Sie konzipieren und gestalten publizistische Formate, entwickeln kommunikative Gesamtstrategien und befassen sich mit der Visualisierung komplexer Sachverhalte.

Studierende der Bachelorvertiefung Visual Communication erwerben Grundlagen in Schrift und Bild, Kompetenzen in der Vermittlung von Information und der gestalterischen Umsetzung von Kommunikation. Konzeptionelle und gestalterische Aspekte stehen dabei im Mittelpunkt.

visualcommunication.zhdk.ch



Was bietet die ZHdK?

- Museum, Musikclub, Kino, Medien- und Informationszentrum, Materialarchiv...
- Werkstätten für Metall, Holz, Textil, Druck, Keramik, Kunststoff und Siebdruck ...
- Labs für digitale Fabrikation mit 3 D Druckern und Lasercuttern oder Low Tech für Styropor Bearbeitung...
- Tonstudios, Schnittplätze ...



Werkstätten

Den Studierenden stehen an der ZHdK zeitgemäss und professionell ausgerüstete Werkstätten zur Verfügung. Die neun Fachwerkstätten – Holz, Kunststoff, Modellbau, Keramik, Metall, Papier, Siebdruck, manuelle Drucktechnik und Textil – werden von fachlich und didaktisch versierten Werkstattverantwortlichen betreut. Diese stehen den Studierenden und Dozierenden bei Fragen zu Materialien und Techniken beratend zur Seite.

Im Low-Level-Bereich der Werkstätten können kleinere Arbeiten mit einfacheren Geräten erledigt werden. Auch ein Lasercutter und ein 3D-Drucker stehen den Studierenden in der Low-Level-Werkstatt zur Verfügung. Für fotografische Arbeiten ist das Fotocluster mit einer Digitalwerkstatt, drei Studios und einem kleinen Labor die richtige Anlaufstelle.



Was machen Designer?

- Lösen Aufgaben experimentell und spielerisch
- Denken «out of the box»
- Kennen kulturellen und historischen Kontext ihres Schaffens
- Beherrschen das Handwerk
- Gehen Herausforderungen ganzheitlich an
- Arbeiten mit Intuition und Intellekt

A top-down view of a workshop desk. In the center, there's a white sheet of paper with hand-drawn technical sketches of mechanical parts, some labeled with 'STAPPE' and 'LATER RUNTER'. To the left, there are several laser-cut wooden parts. To the right, there are various tools including blue-handled pliers, a green-handled screwdriver, and a metal component with two circular flanges. A small blue printed circuit board (PCB) is also visible. The background is a light-colored surface, possibly a desk or table.

Wie lerne ich das?

- Zukunftsorientierte, breite Ausbildung
- Projekte in der Vertiefung ...
- ... und in interdisziplinären Teams
- Experimentieren in Labs und Werkstätten
- Kenntnis über lokale und globale Kontexte
- Bewusstsein der Schweizer Designtradition ...
- ... sowie anderer Kulturen

Wie kommt ihr an die ZHdK

- Erster Schritt: Online Anmeldung
- Zweiter Schritt: Motivationsschreiben, Einreichen Portfolio und eine Hausaufgabe
- Dritter Schritt (auf Einladung): Gestalterische Aufnahmeprüfung, Persönliches Gespräch
- Numerus Clausus = Es gibt Beschränkte Studienplätze (etwa 110 pro Semester) und gewisse Zulassungsbedingungen betreffend eurer Vorbildung

Welche Vorbildung braucht`s?


- eidgenössisch anerkannte Maturität,
- anerkannte Berufsmaturität,
- Oder vergleichbarer Abschluss
- 1 Jahr Praxiserfahrung oder zweisemestriger Vorkurs

Die vollständigen Informationen finden Sie in den jeweiligen Studienordnungen (Allgemeine Studienordnung, Besondere Studienordnung).

Aufnahmeverfahren

Das Anmeldeverfahren für den Studienbeginn im Herbstsemester 2020 ist abgeschlossen.

Die Termine für das nächste Aufnahmeverfahren sind Ende November 2020 online für den Studienbeginn im Herbst 2021.



Mehr Informationen:
zhdk.ch/bachelordesign