



Fachhochschulen
Pädagogische Hochschulen

sic! STUDIEN INTERESSEN CHECK

Erkunden Sie Ihre Studieninteressen!

Der STUDIEN INTERESSEN CHECK sic! Fachhochschulen | Pädagogische Hochschulen zeigt Ihnen die vielfältigen Studienmöglichkeiten an Fachhochschulen und Pädagogischen Hochschulen.

Die Themen der Bachelorstudiengänge sind aus real existierenden Beschreibungen von Studieninhalten zusammengestellt und geben Einblick in Studiengebiete. Die Bearbeitung und Auswertung dieses Arbeitshefts führt Sie zu Ihren persönlichen Studien-Favoriten.

Mit einer Zahl zwischen 1 und 5 bewerten Sie auf dem Antwortbogen, wie gerne Sie sich mit diesem Studien-thema beschäftigen würden:

5 = sehr gern

2 = ungern

4 = gern

1 = sehr ungern

3 = weder gern noch ungern

Bei Ihrer Bewertung der Themen kommt es nicht auf Ihre Fähigkeiten und momentanen Kenntnisse an. Sie müssen auch nicht jeden Begriff verstehen.

Antworten Sie möglichst spontan und gehen Sie zügig vor.

-
1. Kenntnisse der technischen Verfahren und Methoden in den Bereichen Malerei, Fotografie, Objekt, Installation, Performance und elektronische Medien
 2. Grundvoraussetzungen für die filmische Gestaltung erwerben und individuelle filmgestalterische Ansätze erarbeiten
 3. Ein innenarchitektonisches Bauprojekt selbstständig erarbeiten, präsentieren, dokumentieren
 4. Verfahren, Materialien und Praxis der präventiven Konservierung, Grundlagen der Kunsttechnologie und Konservierung
 5. Die eigene literarisch-künstlerische Praxis entwickeln und reflektieren
 6. Das Zusammenspiel von Körper, Schnitt, Materialität und Inszenierung in Bezug auf Entwurfsmethoden und Realisation analysieren und ausprobieren
 7. Musikgeschichtliche Entwicklung von den Anfängen bis zur Gegenwart
 8. Auf dem Klavier mittels Technik und Interpretation, aber auch durch Improvisation und mit Jazz/Pop-Elementen eine musikalische Eigenständigkeit entwickeln, um das Instrument im Unterricht einsetzen zu können
 9. Vermittlung kompositorisch-ästhetischer Strategien im medialen Kontext sowie das Erlernen technischer Grundlagen und das Wissen um historische Bezüge und theoretische Hintergründe
 10. Designprozess: Von der Analyse über die Recherche zum Konzept und detaillierten Entwurf
 11. Sich mit den Textil-Entwurfselementen Fläche, Ornament, Rapport und Rhythmus, Farbe und Kolorierung, Material und Haptik, Grösse und Proportion intensiv auseinandersetzen

12. Bühnen- und medienwirksames Sprechen üben
13. Sich zeichnerisch und malerisch mit Dingen und Alltagssituationen beschäftigen und die Erfahrungen in einem Skizzenbuch festhalten und präsentieren
14. Analysieren, Recherchieren, Planen und Visualisieren von komplexen Sachverhalten im Zusammenspiel von Text und Bild
15. Kenntnisse zur Geschichte und Theorie der Kunst vertiefen
16. Videotechnik, Videokamera und Videoschnitt: Praxisnahe Auseinandersetzung mit Grundfragen der Videotechnik in den Bereichen Kamera und Postproduktion
17. Erfahren von visuellen Gestaltungsphänomenen und Erproben von analogen und digitalen Techniken der Raumdarstellung
18. Degradationsprozesse von Kunst- und Kulturgut und deren Ursachen und Folgen für dessen Erhaltung
19. Sich in einem zweisprachigen Umfeld intensiv mit dem Lesen und Beschreiben von literarischen Texten beschäftigen
20. Realisierung von Prototypen unter Berücksichtigung der eigenen Positionierung bezüglich Zeitgeist, Trends und Markt in der Modeproduktion
21. Aufbau des instrumentalen oder vokalen Handwerks und Erweiterung des stilistischen Horizontes durch systematisches Üben und durch entsprechende Unterrichtsliteratur
22. Körper-Atem-Sprache-Rhythmus und Musik in Improvisationen und Gestaltungen zusammenwirken lassen
23. Kenntnisse der Verfahren und Techniken der Klangerzeugung und -bearbeitung; Lernziele sind kompositorische, instrumentale sowie technische Kompetenzen
24. Dreidimensionale Design-Objekte unter Einbezugnahme von Funktion, Konstruktion, Form und Inhalt entwickeln
25. Grundlagenwissen und praktische Erfahrung in Druck, Stickerei, Stricken und Gewebe
26. Körper: Arbeit an Bewegungsausdruck, Bewegungsvielfalt und Bewegungsqualität
27. Entwurfsideen mit den Materialien Holz, Metall und Kunststoff praktisch umsetzen
28. Komplexe und praxisorientierte Kommunikationsaufgaben: Gestalten, Organisieren und Präsentieren von eigenständigen Lösungen
29. Entwicklung einer eigenständigen künstlerischen Position
30. Filmdramaturgie, Drehbuchanalyse, Stoffentwicklung und Schreiben von Drehbüchern für kurze und mittellange Filme
31. Verstehen von innenarchitektonischen Phänomenen: Raum und Wahrnehmung, Nutzung und Komfort, Konstruktion und Material
32. Praktische Projektarbeiten im Bereich Konservierung und Restaurierung und Möglichkeiten zu deren Dokumentation
33. Ein eigenes Begriffsinventar für die Textanalyse und Textkommentierung aufbauen
34. Realisation, zweidimensionale Darstellung und Präsentation einer Mode-Kollektion
35. Klavier spielen (oder anderes Instrument): Spieltechnik, Klang, Blattspiel
36. Eine «Künstlerische Bachelor-Thesis» erarbeiten, die in Form einer szenisch-musikalischen Sologestaltung mit Livemusik öffentlich gezeigt wird, und – ergänzend dazu – eine «Schriftliche Bachelor-Thesis» mit pädagogischem Inhalt verfassen die ebenfalls öffentlich vorgestellt wird
37. Geschichte und Inhalte der «time based arts» Medienkunst, Performance Art, Installation, Soundart
38. Mit Hilfe von Simulation und Animation von Objekten, Produkten und Räumen (CAD/CAM/ 3-D-Visualisierung) Projekte konstruieren und darstellen
39. Eigene Textilarbeiten präsentieren und den Entwurfsprozess verständlich machen
40. Monologspiel in der Casting Situation

41. Den Computer und Programme wie Photoshop, InDesign und Illustrator als Gestaltungswerkzeug verstehen und entsprechend den eigenen bildnerischen Absichten einsetzen
42. Medien- und disziplinübergreifende Auseinandersetzung im Umfeld des Schriftentwurfs und Schrifteinsatzes
43. Auseinandersetzung mit experimentellen und konzeptionellen Methoden künstlerischer Arbeit
44. Als Regieassistent eine Inszenierung begleiten und Schauspieler/innen führen
45. Von der Idee zur Form: Entwerfen von Objekt und Raum für ein konkretes Umfeld, mit spezifischer Funktion
46. Kunst- und kulturgeschichtliche Zusammenhänge
47. An den individuellen Schreibprojekten in Begleitung einer Mentorin/eines Mentors arbeiten, die/der regelmässig die Texte liest und Rückmeldungen gibt
48. Sich mit unterschiedlichen Kleid-Kulturen und handwerklichen Techniken sorgfältig auseinandersetzen
49. Vertiefung und Erweiterung musiktheoretischer Fertigkeiten: charakteristische Merkmale eines Musikwerkes lesend, spielend und hörend erkennen
50. Durch Körper-, Atem- und Stimmübungen eine souveräne Sprech- und Singstimme entfalten
51. Reflexion musikalischer Gestaltungskriterien und Umsetzung eigener oder vorgegebener musikalischer Vorstellungen mit herkömmlichen und elektroakustischen Mitteln
52. Möbel entwickeln: Nutzungsszenarien, Ergonomie, Funktion, Konstruktion, Materialität, Vandalismus-sicherheit
53. Umsetzung von Textilentwürfen in spezifische Techniken unter Einbezug der Nachhaltigkeit im Produktionsprozess
54. Erwerben und Anwenden von Schauspielkompetenzen in einem praxisnahen Probenprozess
55. Gestaltungsmittel der Fotografie richtig einsetzen und dieameratechnik und Weiterverarbeitung der Bilder beherrschen
56. Geschichte und aktuelle Fallbeispiele von Corporate-Design: das Zusammenwirken von Corporate-Identity, Corporate-Design und Kommunikation in Produktions- und Dienstleistungsunternehmen
57. Kritische Reflexion und Diskussion über die Entwicklung der individuellen Arbeit im Atelier
58. Recherche, Interview und visuelle Umsetzung im Dokumentarfilm
59. Analyse und Interpretation im interdisziplinären Team: Architektur, Innenarchitektur, Gebäude- und Bautechnik
60. Naturwissenschaftliche Verfahren der Materialprüfung in Theorie und Praxis
61. Texte für performatives Arbeiten entwickeln und diese vor Publikum inszenieren
62. Ein Kleid- und Kollektionskonzept vom Prototyp bis zur Serie entwerfen und realisieren
63. Grundlagen musikalischer Gestaltung: elementare harmonische Syntax und Zeit- resp. Formgestaltung verstehen
64. Den Körper als Instrument verstehen lernen, um ihn im Raum und in Bezug zu anderen Personen mit klingender Bewegung einsetzen zu können
65. Audiotechnik mittels Höranalysen, theoretischen Seminareinheiten und praktischen Übungen in Aufnahme-, Abmischungs- und Übertragungstechnik kennen lernen und erproben
66. Werkstoffkunde und Fertigungsverfahren, Mechanik und Elektronik/Informatik in Bezug auf ein zu gestaltendes Design-Objekt
67. Grundkenntnisse des Marketings: Markt-, Konkurrenzanalyse und Positionierung eines Textilprojekts
68. Ästhetik und Theorie der europäischen Theaterentwicklungen im 21. Jh. mit Schwerpunkt Sprechtheater und Performance
69. Kunst- und Filmgeschichte, Medien- und Designtheorie
70. Designtheorie und Designgeschichte
71. Reflexion von künstlerischen Prozessen im Kontext von Theorie und Praxis

72. Filmprojektpräsentation und Pitching
73. Konstruktives und innovatives Entwerfen von Raummöbeln nach den Kriterien von Ausdruck, Funktion, Ergonomie und Materialität
74. Einsatz von Kreativität als wichtiges Instrument der Methodenentwicklung in der Konservierung
75. Eigenständig Literaturprojekte planen und umsetzen wie z.B. die Herausgabe einer Literaturzeitschrift
76. Mode inszenieren und vor Publikum präsentieren
77. Überblick über aktuelle Strömungen der Komposition
78. Die Unabhängigkeit und Koordination von Füßen, Händen und Rumpf trainieren, um – sowohl körperlich, als auch auf einer Vielfalt von Perkussions-Instrumenten – eine rhythmische Genauigkeit zu erarbeiten
79. Die Gestaltung audiovisueller Medien (Film, Video, Netzkunst, Theater, installative bildende Kunst) praktisch erproben und die Wechselwirkung von Bild und Ton erfahren
80. Entwickeln innovativer Produktideen mittels Skizzen, Ergonomie und Style, Umgang mit Materialien, Modellbau, Proportionen, Formen, Grafik, Präsentation, Ausstellung
81. Eigene Gestaltungsmethoden für den Textilentwurf und die digitale Software für die gestalterische Umsetzung anwenden
82. Theaterpraxis: dramatische Vorgänge verstehen und adäquate Spielformen finden und proben
83. Eigenes Kunstprojekt realisieren und präsentieren
84. Erprobung digitaler Medien in den Bereichen Web Design, Digital Video, Mobile Application und Software
85. Präsentation und Diskussion der eigenen künstlerischen Arbeit im Rahmen einer Ausstellung
86. Filmische und audiovisuelle Werke konzipieren und realisieren
87. Erkennen von technischen und gestalterischen Eigenschaften von Bau- und Werkstoffen und deren nachhaltiger Anwendung im Raum und im Design
88. Konservierung von Gemälden und Skulpturen
89. Durch gezielte Lektüre Kenntnisse und Erfahrungen im Bereich der Literaturtheorie sammeln
90. Mode-Kollektion: Mit dem Ausdruck von Materialitäten, Farbigkeiten, Musterungen und Strukturen experimentieren
91. Instrumente: Bau, Teile, Klangerzeugung, Klangeigenschaften und Spieltechniken
92. Musik, ihre Gesetzmässigkeiten, ihre Geschichte und ihre Wirkung durch analytischen Zugang erfassen und mit der praktischen Umsetzung vernetzen
93. Musikgeschichte: die massgeblichen Erscheinungen und Entwicklungen der Kunstmusik sowie des Jazz von den Anfängen bis zur Gegenwart
94. Technik-, Design- und Kommunikationsgeschichte
95. Weberei oder Strickerei: Theoretische Vorlesungen und praktische Übungen im Atelier
96. Eine Inszenierungsidee vermitteln und mit einem Ensemble professioneller (Regie) oder nicht-professioneller (Theaterpädagogik) Darsteller in einem festen Zeitrahmen realisieren
97. Atelierarbeit und Kunst-Studienwochen
98. Mittels praktischer Übungen das Wissen über Drehbuchsreiben, Kamerahandling, Lichtsetzung, Tonarbeit und Montage vertiefen
99. Kennenlernen von Formen kuratorischer Praxis
100. Analysieren und Beschreiben von filmischen Prozessen und deren Bedingungen und Wirkungsweisen
101. Wissen und experimentelles Anwenden: Licht, Material und Farbe in Bezug auf Innenraum, Gestaltung und Technik
102. Konservierung von Grafik, Schriftgut und Fotografie
103. Eine Buchpublikation planen und praktische Erfahrungen in der Arbeit eines Buchverlages wie Vertrieb, Pressearbeit, Werbung, Veranstaltung sammeln

104. Entwicklung der eigenen Haltung in der Mode
105. Freie, nicht stilgebundene Musikimprovisation
106. Ein Repertoire an Versen, Liedern, Tänzen, Lied- und Tanzbegleitungen für verschiedene Altersstufen aufbauen
107. Grundlegende Klangverarbeitungen und Kompositionstechniken von elektronischer Musik kennen
108. Praktikum in Werbeagentur, Produktdesign-Studio, Foto- und Filmstudio oder Design- und Kommunikationsabteilungen von Firmen und öffentlichen Trägern
109. Textil-Fachtexte in Englisch verfassen und verstehen
110. Stimmtraining: Übungen für Atem, Körper, Stimme und Aussprache
111. Lehr-Lernsituationen im Bereich der Vermittlung von Kunst und Design planen, realisieren, begleiten und auswerten
112. Mit kombiniertem und konzeptionellem Einsatz typografischer Gestaltungsmittel Texte und Seiten gestalten
113. Entwicklung von künstlerischen Projekten mit praxisorientierter Umsetzung
114. Filmanalyse und Filmgeschichte: Filmanalytische und filmhistorische Methoden, Kategorien und Terminologien
115. Erkennen und Reflektieren: Gestaltungstheorie, Innenraum- und Architekturgeschichte
116. Workshop: Konservierung von Architektur, Ausstattung und Möbel
117. Position von Autor und Text in verschiedenen Sparten kennenlernen – vom klassischen Schauspiel über Oper zu Projekttheater und Performance
118. Praktikum: Praxis der Kleidentwicklung, Realisation und Produktion
119. Spielen in Kammermusikformationen und im Orchester
120. In gezielten theoretischen Gefäßen, aber auch in Form von Assistenzen und Praktika musik- und bewegungspädagogische Ansätze verstehen lernen und in die Praxis umsetzen
121. Musiktheorie: Harmonielehre, Kontrapunkt, bewusstes Hören und Analysieren
122. Mittels Material-, Farb- und Formensprache mit Entwurfsmethoden experimentieren
123. Eigenschaften textiler Materialien kennen und bei Textildesign-Anwendungen berücksichtigen
124. Theatertheorie, Theater- und Tanzgeschichte, Dramaturgie
125. Pädagogisches Praktikum in Kunstvermittlung
126. Visuelles interpretieren/umsetzen einer verbalen Botschaft mittels Bildgeschichten (Illustration)
127. Kennenlernen von Kulturtechniken bezogen auf den Kunstdiskurs
128. Grundlagenwissen im Bereich Tonaufnahme/Sound Design mit Prüfungs- und Übungsaufgaben
129. Innenarchitektur im kulturellen und sozialen Kontext: Behaglichkeit und Komfort in atmosphärischen Räumen, nahe am Menschen
130. Konservierung von modernen Materialien und Medien
131. Verschiedene Arbeitsweisen und Methoden zum Schreiben und Überarbeiten von Texten kennenlernen und einen eigenen Zugang erarbeiten
132. Entwurfsmethodik unter Einbezug von neuen Medien und Produktionstechnik
133. Bachelorkonzert und schriftliche Arbeit dazu
134. In einem Gruppenprozess ein Musiktheater für Kinder (Szenen, Lieder, Kompositionen, Texte, Bühnenbild, Kostüme) entwickeln und aufführen
135. Neue Medien künstlerisch einsetzen; Musik für Games, Internet und andere Medien komponieren und programmieren

- 136.** In Industrial Design-Workshops eigenständig Produkte entwickeln und deren Eigenart und Wirkung einem Publikum kommunizieren
- 137.** Textilien erkennen hinsichtlich Materialien und Herstellungsverfahren
- 138.** Anhand von Bühnenmodellen in der Gruppe Konzeptionen für Theaterinszenierungen entwickeln
- 139.** Lektionen von gestalterischem Unterricht planen, realisieren und evaluieren
- 140.** Mit verschiedenen manuellen Siebdrucktechniken von der Papierschablone bis zur Fototechnik experimentieren

Heft a

Informatik
Geomatik
Bauingenieurwesen
Holztechnik
Gebäudetechnik
Elektrotechnik
Telekommunikation
Maschinentechnik, Maschinenbau
Automobiltechnik
Erneuerbare Energien und Umwelttechnik
Mikro-, Medizin- und Systemtechnik
Aviatic
Verkehrssysteme
Wirtschaftsingenieurwesen

Heft b

Raumplanung
Architektur
Landschaftsarchitektur
Umweltingenieurwesen (Umwelt und natürliche Ressourcen)
Agronomie (Landwirtschaft)
Oenologie
Forstwirtschaft
Biotechnologie
Lebensmitteltechnologie
Life Science Technologies
Molecular Life Sciences
Chemie

Heft c

Betriebsökonomie
Wirtschaftsrecht
International Management
Facility Management
International Hospitality Management
Tourismus
Journalismus und Organisationskommunikation
Übersetzen
Informationswissenschaft (Information und Dokumentation)
Medieningenieurwesen
Wirtschaftsinformatik

Heft d

Bildende Kunst/Kunst
Vermittlung in Kunst und Design/Lehrberufe für Gestaltung und Kunst
Film
Theater
Musik
Musik und Bewegung/Rhythmik
Musik und Medienkunst
Literarisches Schreiben
Visuelle Kommunikation
Innenarchitektur
Produkt- und Industriedesign
Textildesign
Modedesign
Konservierung

Heft e

Pflege
Hebamme
Medizinisch-technische Radiologie
Optometrie
Physiotherapie
Ergotherapie
Ernährung und Diätetik
Soziale Arbeit
Angewandte Psychologie
Logopädie
Psychomotoriktherapie
Sport
Kindergarten
Primarstufe
Sekundarstufe I