

Z

—
hdk

—
Zürcher Hochschule der Künste
Zurich University of the Arts
—
—

The background features several large, 3D-rendered, organic shapes in various colors: a blue shape on the left, a yellow shape in the center, a green shape on the right, a pink shape at the top, and an orange shape at the bottom. These shapes are layered over the text.

SUMMER SCHULE

WEITERBILDUNG IN KUNST UND DESIGN
29.8. BIS 8.9.2024

Summer School

29. August – 8. September 2024

Möchten Sie sich mit aktuellen Themen und Fragestellungen auseinandersetzen, Ihr Wissen auffrischen oder neue Inspiration finden? Die Summer School des Zentrums Weiterbildung der ZHdK lädt Interessierte ein, sich in den Künsten, im Design oder der Vermittlung weiterzubilden. Ob Sie sich für einen einzelnen Kurs – genannt Baustein – entscheiden oder diesen in eine grössere Weiterbildung (z.B. CAS, DAS oder MAS) integrieren: Die kompakten und oft interdisziplinären Bausteine bieten praxisnahe Impulse von erfahrenen Dozierenden und die Möglichkeit zum Austausch mit anderen Teilnehmenden. Das Themenspektrum reicht von Innovation über Transformation, Kommunikation oder Raum bis hin zu Produktion und Kreativität. Wir würden uns freuen, Sie bei uns begrüßen zu dürfen.

Angebotsübersicht

| Baustein | Kurstitel | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---|---|
| 01 | UI-Design | V | N | V | N | V | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 02 | Innovationsmanagement für Kreative | | N | V | N | V | N | | | | | | | | | | | | | | | |
| 03 | Auftrittskompetenz | | | A | V | N | V | N | | | | | | | | | | | | | | |
| 04 | Artistic Research | | | A | V | N | V | N | | | | | | | | | | | | | | |
| 05 | Künstlerisch-gestalterische Ausdrucksmittel | | | A | V | N | V | N | | | | | | | | | | | | | | |
| 06 | Play in Virtual Spaces | | N | V | N | | | | | V | N | | | | | | | | | | | |
| 07 | Branding | V | N | V | | | | | | | V | N | | | | | | | | | | |
| 08 | Analog meets Generative | | | | | A | V | N | V | N | | | | | | | | | | | | |
| 09 | Just dance! | | | | | A | V | N | V | N | | | | | | | | | | | | |
| 10 | HKB zu Gast: Digitale Moral | | | | V | | | | | V | N | V | N | | | | | | | | | |
| 11 | Online und onsite Zeichnen lernen | | A | | | | | | | | | | | | | * | A | | | ** | | |
| 12 | Werkstatt für Kurzgeschichten | | | | | V | N | V | | V | N | | | | | | | | | | | |
| 13 | HKB zu Gast: InterActing reloaded | | | | | | | | | V | N | V | N | V | | | | | | | | |
| 14 | Szenografisches Raumdesign | | | | | | | | | | | V | N | V | N | V | | | | | | |
| 15 | Art In Public Sphere | | | | | | | | | | | | | | | | A | V | N | V | N | |
| 16 | Tangible Futures | | | | | | | | | | | | | | | * | A | V | N | V | N | |
| 17 | Experimentierfeld Kochen und Essen | | | | | | | | | | | | | | | | A | N | A | N | A | |
| 18 | New Work Spaces | | | | | | | | | | | | | | | | | A | V | N | V | N |
| 19 | Logodesign: Eine Markenidee auf den Punkt gebracht | | | | | | | | | | | | | | | | | A | V | N | V | N |
| 20 | Kreativitäts-Coaching | | | | | | | | | | | | | | | | | A | V | N | V | N |

* Online
 ** Mi, 11.9.2024 19.00–21.00 Uhr Online
 Mi, 18.9.2024 19.00–21.00 Uhr Online
 Fr, 20.9.2024 18.00–21.30 Uhr Toni-Areal

V N A

09.00–12.30 Uhr
 13.30–17.00 Uhr
 18.00–21.30 Uhr

Das Wichtigste in Kürze

Inhalt

Das Programm der Summer School umfasst Kursangebote aus allen Bereichen der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK). In kurzen, kompakten Kursen – genannt Bausteine – werden praxisorientierte Kompetenzen und Kenntnisse zu relevanten künstlerischen oder gestalterischen Gegenwartsfragen vermittelt.

Zielpublikum

Alle, die bereits eine künstlerische, gestalterische, performative oder künstlerisch-pädagogische Ausbildung absolviert haben oder über anderweitige Vorqualifikationen verfügen und ihr Wissen und ihre Fähigkeiten für die Berufspraxis vertiefen und erweitern möchten.

Struktur

Ein Baustein ist ein Weiterbildungskurs, der aus 20 Lektionen Unterricht, verteilt auf 2 bis 4 Tage, besteht und zusätzlich selbstständige Arbeit erfordert. Die Teilnahme wird schriftlich bestätigt.

Kosten

CHF 800.– pro Baustein
(CHF 750.– mit Netzhdk-Mitgliedschaft)

Early-Bird-Anmeldung bis zum 7. Juni 2024
CHF 750.– pro Baustein
(CHF 700.– mit Netzhdk-Mitgliedschaft)

Ort

ZHdK, Toni-Areal, Pfingstweidstrasse 96
8005 Zürich (falls nicht anders angegeben)

Kooperation

Seit 2024 besteht eine Kooperation im Bereich Summer/Winter School zwischen dem Zentrum Weiterbildung der ZHdK und der Weiterbildung der Hochschule der Künste Bern (HKB). Als Teil dieser Zusammenarbeit werden jeweils zwei Kurse zu Gast bei der Partnerhochschule sein.

Anmeldung/Anmeldeschluss

Bis 9. August 2024 (bei Anmeldung bis zum 7. Juni 2024: Early-Bird-Rabatt CHF 50.–)
Informationen und Online-Anmeldung für alle Bausteine unter zhdk.ch/sws



Testimonials

Baustein: «Logodesign»,
Lydia Perrot und Roland Dill

Veronika Ebnöter:
«Dieser Kurs gehört zu den Top 5, die ich in meinem Leben besucht habe! Einzigartig macht den Kurs für mich das Ergebnis, das dank der hervorragenden Anleitung der Dozierenden in wenigen Stunden erreicht werden konnte.»

Baustein: «Artistic Research»,
Steffen Schmidt

Andrea Loux:
«Absolut bereichernd und höchst spannend.»

Baustein: UX-Design,
Kirsten Bepler und Florian Wille

Márcio Dias:
«Super Kurs, der einen strukturierten Überblick über die Methoden und Techniken für einen Einstieg in die Welt des UX-Designs gibt.»

Baustein: «Szenografische Raumgestaltung»,
Antonio Scarponi

Rachel Manetsch:
«Der Kurs hatte eine angenehme Gruppengrösse. Er bot eine sehr gute Abwechslung in Bezug auf Input, Aufgaben, Exkurs etc.»

Veranstaltungen



Workshop 1 My Work Space

Unsere direkte räumliche Umwelt hat nicht nur grossen Einfluss auf unsere Bewegungsabläufe und Gefühlszustände, sondern auch auf unserer Produktivität. Wir arbeiten zunehmend nomadisch und erfüllen unsere immer digitaleren Aufgaben dezentral, im Homeoffice, von unterwegs oder im Shared Desk Prinzip. Das bringt sowohl Flexibilität als auch die Verantwortung, die eigenen Bedürfnisse an Effizienz, Konzentrations- und Kommunikationsfähigkeit zu kennen und damit umgehen zu können.

Dr. phil. Barbara Mutzbauer ist Innenarchitektin, Szenografin, Creative Director bei Aroma und Dozentin sowie Mentorin in der ZHdK Weiterbildung (CAS Atmospheric Design, Summer/Winter School). Im Workshop möchte sie anstossen, die Bedürfnisse zeitgenössischer Arbeitswelten zu reflektieren, um den bewussten Umgang damit zu schärfen. Nach Inputs und Inspiration geht es Hands-On an die ersten Seiten des eigenen Work-Mood-Books.

Di, 3. September 2024, 18.30–21.00 Uhr

Zürcher Hochschule der Künste, Toni-Areal
Materialkostenbeitrag CHF 18.–, Platzzahl beschränkt

Anmeldung unter zhdk.ch/sws



Workshop 2 Nachhaltig mit Bildern kommunizieren

Im Zeitalter der Bilder ist die visuelle Kommunikation das Schlüsselement, um das Bewusstsein für Umweltfragen zu schärfen und ein nachhaltiges Verhalten zu fördern. In diesem Workshop verfolgen wir die Entwicklung des Umweltplakats bis hin zur heutigen Nachhaltigkeitskommunikation. Anhand einer eigenen kleinen Klimakampagne, in der wir malen, schneiden und kleben, untersuchen wir, wie Text und Bilder für eine gezielte Kommunikation eingesetzt werden und wie sie nachhaltig wirken können.

Mit Milena Giordano, Wissenschaftliche Mitarbeiterin Dossier Nachhaltigkeit ZHdK und Daniela Mirabella, Lehrbeauftragte BA Design und Mitarbeiterin Grafiksammlung Museum für Gestaltung Zürich, ZHdK

Mi, 4. September 2024, 17.30–20.30 Uhr

Zürcher Hochschule der Künste, Toni-Areal
Teilnahme kostenlos, Platzzahl beschränkt
Anmeldung unter zhdk.ch/sws

BAUSTEIN 01

UI-Design

Moderne Ansätze zur Gestaltung grafischer Benutzeroberflächen und interaktiver Prototypen

User Interface Design beschäftigt sich mit der Gestaltung von Bedienoberflächen digitaler Produkte. Es konzentriert sich auf das Design der visuellen Elemente und interaktiven Komponenten, mit denen Benutzer:innen interagieren, wenn sie eine Softwareanwendung oder eine Website verwenden. In diesem Kurs erhältst du einen Überblick über Methoden, Techniken und Werkzeuge zeitgemässer UI-Gestaltung. Du wirst praktische Erfahrungen im Design von digitalen Benutzeroberflächen sammeln und lernen, Prototypen in Figma zu erstellen. Zudem erhältst du Einblicke in technische Rahmenbedingungen, aktuelle Trends, bewährte Vorgehensweisen und Erfahrungen aus dem Alltag eines digitalen Produktdesign-Teams.

Zielpublikum

Designer:innen, aber auch Fachleute aus anderen Disziplinen und Führungskräfte, die an der Entwicklung digitaler Produkte beteiligt sind und ihre UI-Kompetenz erweitern möchten. Es werden keine Vorkenntnisse vorausgesetzt.

Leitung/Dozierende

- Marco Huber, Senior Digital Product Designer, dreipol
- Josef Renner, Designer und Programmierer, Leitung des CAS UI/UX Design, CAS Coding for the Arts ZHdK
- Florian Wille, UX-Stratege und Senior Digital Product Designer, dreipol; Dozent und Programmverantwortlicher für den CAS Design Methods und den Minor Experience Design ZHdK

Daten/Zeiten

Do, 29. Aug., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr
Fr, 30. Aug., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr
Sa, 31. Aug., 09.00–12.30 Uhr

Weitere Informationen

Bitte eigenes Notebook mitbringen. Es werden Videos zur Vorbereitung zur Verfügung gestellt.

BAUSTEIN 02

Innovationsmanagement für Kreative

In designfremden Unternehmenskulturen wirkungsvoll agieren

Ob im Bankenumfeld, in der Industrie oder in der Verwaltung: Kundenzentrierung, interdisziplinäre Zusammenarbeit und eine offene Innovationskultur sind durch die fortschreitende Digitalisierung und den drängenden gesellschaftlichen Wandel in den Mittelpunkt gerückt. Wie können Designer:innen in diesen neuen Settings wirkungsvoll agieren? Dieser Kurs vermittelt relevante Begriffe und Vorgehensweisen des Innovationsmanagements. Er thematisiert, welche Aspekte eine innovative Unternehmenskultur stärken und wie Veränderungen gezielt angestossen werden. Die Teilnehmenden vertiefen ihr Wissen über das unternehmerische Innovationsfeld, erweitern ihre Expertise durch das Erproben designorientierter Methoden und schärfen ihr Profil als transformative Akteur:innen.

Zielpublikum

Designer:innen aller Ausrichtungen, die sich in unternehmerischen Settings selbstbewusst und wirkungsvoll behaupten wollen, sowie Interessierte aus anderen Branchen, die die Kraft des Designs für die drängenden Herausforderungen einer dynamischen Unternehmenswelt gezielt nutzen und erfolgreich integrieren möchten.

Leitung/Dozierende

- Fanny Chiabaut, Senior Business Analyst & Consultant, Alumna MAS Strategic Design ZHdK
- Ljubic Grgic, freiberufliche Unternehmensberaterin, Design Thinking und Innovation Sprint Master & Gastdozentin HSO für Innovationsmanagement

Daten/Zeiten

Do, 29. Aug., 13.30–17.00 Uhr
Fr, 30. Aug., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr
Sa, 31. Aug., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr

Auftrittskompetenz

Reden Sie noch oder wirken Sie schon?

Präsentationen vor Publikum gehören zu unserem Arbeitsalltag. Doch gelingt es uns auch wirklich, zu überzeugen? Welche Kompetenzen sind es, die uns zu einer gewinnenden Rednerin, zu einem gewinnenden Redner machen? Der Kurs bietet eine Plattform, auf welcher die Kursteilnehmenden die Möglichkeit erhalten, rhetorische Produkte aus ihrem Alltag vorzustellen und zu untersuchen. Ziele sind: kommunikationstheoretische Modelle kennenzulernen, um die eigene Wirkung in einen konzeptionellen Kontext zu stellen; Feedback auf Präsentationen zu geben; eigene und fremde Rede zu beurteilen und weiterzuentwickeln; non-, paraverbale und verbale Gestaltungsmittel benutzen und Vor- und Nachteile verschiedener Visualisierungstechniken kennen.

Zielpublikum

Personen, die ihre Wirkung vor Publikum (wieder) überprüfen wollen.

Leitung/Dozierende

Marcel Wattenhofer, Dozent Theaterpädagogik, Bachelor of Art in Theater ZHdK, Dozent für Kommunikation ZHAW (IAM / Journalismus)

Daten/Zeiten

Do, 29. Aug., 18.00–21.30 Uhr
Fr, 30. Aug., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr
Sa, 31. Aug., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr

Weitere Informationen

Der Kurs findet in der Gessnerallee statt. Alle Teilnehmenden bringen ein Anschauungsbeispiel aus dem eigenen Arbeitsalltag in Form einer Präsentation mit (3 bis 5 Minuten, inkl. dazugehörige mediale Mittel).

Artistic Research

Entdeckungsreise zwischen Künsten und Wissenschaft

Seit der Jahrtausendwende haben sich die Art des Wissensserwerbs und das Verständnis davon, was Wissen überhaupt ist, grundlegend verändert. Das betrifft auch das gesamte Spektrum die Künste. Ausdruck und Intuition als wichtigste Domänen künstlerischer Praxis werden mit Perspektiven ästhetischer Forschung, Erkenntnis und Wissensvermittlung erweitert. Im Kurs untersuchen und diskutieren wir zentrale Fragestellungen der künstlerischen Forschung, reflektieren historische und theoretische Positionen und gewinnen Einblick in gegenwärtige Projekte. Anhand eigener Entwürfe erlernen die Teilnehmenden grundlegende Vorgehensweisen der künstlerischen Forschung wie Experiment, Transdisziplinarität und Inszenierung. Abschliessend sind sie in der Lage, mit Werkzeugen künstlerischer Forschung das eigene Berufsfeld zu erkunden und zu bearbeiten.

Zielpublikum

Interessierte aus allen Disziplinen, die Artistic Research für ihr eigenes Berufsfeld anwenden möchten. Voraussetzungen sind Lust am kreativen Denken und forschende Neugierde. Der Kurs eignet sich für Anfänger:innen und Fortgeschrittene auf dem Gebiet der künstlerischen Forschung.

Leitung/Dozierende

Steffen Alexander Schmidt, Dr. phil. habil., Kultur- und Musikwissenschaftler, Artistic Researcher, Dozent für Filmmusik, Korrepetitor Contemporary Dance, Departemente Musik und Darstellende Kunst ZHdK

Daten/Zeiten

Do, 29. Aug., 18.00–21.30 Uhr
Fr, 30. Aug., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr
Sa, 31. Aug., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr

Weitere Informationen

The course can be also attended by English speaking students.

Künstlerisch-gestalterische Ausdrucksmittel als Potenzial in Coaching & Supervision

Praxisnaher Methoden-Workshop

Der Einbezug künstlerischer Perspektiven in Coaching und Supervision (C&S) birgt ein grosses Potenzial. Wenn die kognitiv orientierte Gesprächsführung an ihre Grenzen stösst, unterstützen gestalterische Mittel dabei, Perspektiven zu erweitern und aus der Enge der Problemfixierung herauszufinden. Dies zum Beispiel bei emotional besetzten Themen, einengenden Deutungs- und Handlungsmustern oder bei komplexen Beziehungsphänomenen.

Nach einer Einführung zu künstlerischen Perspektiven (Haltung, Methoden, Materialien) werden im Workshop gestalterische Interventionsmöglichkeiten spielerisch erprobt. Anhand von Beispielen aus der Praxis der Teilnehmenden wird der Transfer in die Beratungssituation geübt und evaluiert. Dabei wird zwischen themennaher und themenferner Fallbearbeitung unterschieden.

Zielpublikum

Supervisor:innen & Coaches mit Berufserfahrung und einer Affinität zu künstlerisch-gestalterischen Ausdrucksmitteln

Leitung/Dozierende

- Sandra Lutz Hochreutener, Dr. sc. mus., Musik- & Psychotherapeutin, Supervisorin bso, Dozentin Musiktherapie Weiterbildung ZHdK
- Peter Truniger, Lic. phil., Psychologe, Supervisor und Coach

Daten/Zeiten

Do, 29. Aug., 18.00–21.30 Uhr
Fr, 30. Aug., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr
Sa, 31. Aug., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr

Play in Virtual Spaces

Erstellen Sie selbst ein virtuelles Erlebnis in Unity

Es interessiert Sie, wie Spiele gemacht werden? Oder wie Sie Game-Technologien in Ihrem kreativen Alltag einsetzen können? In diesem Kurs unternehmen wir einen technologischen Deep Dive in das 3D-Scanning von Umgebungen und deren Aufbereitung in der Unity Game Engine. In kurzen Inputs erfahren Sie mehr zur Theorie von Game- und Motivationsdesign. Anschliessend setzen Sie das Gelernte in einem kleinen Projekt in die Praxis um: Wir scannen mit dem Smartphone reale Räume und Objekte und arrangieren sie wie eine digitale 3D-Collage. Diese bereichern wir mit Interaktionen, Sounds oder Animationen an, um so ein fantastisches spielerisches Erlebnis zu erschaffen.

Zielpublikum

Personen aus den Bereichen Design, Kunst, Szenografie, Dramaturgie, Architektur, die sich für Game-Technologien interessieren, diese in ihre Prozesse integrieren und einen einfachen Einstieg in die Gameentwicklung finden möchten.

Leitung/Dozierende

- Sonja Böckler, Wissenschaftliche Mitarbeiterin in Lehre und Forschung, Game Design ZHdK
- Stefan Schmidlin, Forschung und Lehre, Game Design ZHdK, freischaffender Game Designer beim Kollektiv Insert Coin

Daten/Zeiten

Do, 29. Aug., 13.30–17.00 Uhr
Fr, 30. Aug., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr
Mo, 02. Sept., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr

Weitere Informationen

Der Kurs findet in den IT-Räumen der ZHdK statt. Ein Laptop ist nicht nötig, für das selbstständige Arbeiten zu Hause aber hilfreich.

Branding

Brand Idea to Brand Design

Jedes Unternehmen braucht ein visuelles Erscheinungsbild, um sich auf dem Markt von der Konkurrenz abzuheben. Dieses wird durch die Identität des Unternehmens geprägt und beeinflusst. Identität meint in diesem Zusammenhang nicht nur das äussere Erscheinungsbild, sondern auch die Unternehmenskultur, die Werte und Ziele, die ein Unternehmen anstrebt. Diese und weitere Aspekte bilden die Grundlage, um ein adäquates Brand Design entwickeln zu können. Dieser Kurs ermöglicht einen Zugang zum Thema Branding anhand exemplarischer Projektbeispiele. Das erlernte Wissen soll direkt in der Praxis am eigenen oder fiktiven Unternehmen angewendet werden. Was macht ein Branding einzigartig und was sind gute Designstrategien? Wie werden visuelle und nicht-visuelle Codes gezielt eingesetzt und welche Kommunikationskanäle sind geeignet?

Zielpublikum

Gestalter:innen, die strategisches Wissen vertiefen möchten, das die aktive Gestaltung von Projektrahmenbedingungen ermöglicht oder Unternehmer:innen, die Brandingprozesse verstehen und sich Visualisierungsstrategien aneignen möchten.

Leitung/Dozierende

- Silvan Possa, Assistent Visual Communication ZHdK
- Lea Fischlin, Designerin und Inhaberin von ROLE Studio, Zürich

Daten/Zeiten

Do, 29. Aug., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr
Fr, 30. Aug., 09.00–12.30 Uhr
Di, 03. Sept., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr

Weitere Informationen

Vor Kursbeginn reichen die Teilnehmenden ihre Erwartungen und eine Projektidee ein, die während des Kurses bearbeitet werden kann. Weiterführender und ergänzender Kurs: «Logodesign: eine Markenidee auf den Punkt gebracht», Baustein Nr. 19

Analog meets Generative

Interaktives Experimentieren mit traditionellen Medien und KI

Dieser Kurs verbindet generativ-digitale mit analoger Kunst. Wir starten analog und remixen die entstandenen Werke mithilfe von Künstlicher Intelligenz (KI). Die Teilnehmenden lernen, KI sinnvoll in ihren kreativen Prozess zu integrieren und kreativ einzusetzen. Wir experimentieren mit Fotos, Mustern, Papier und Ton. Wir bringen die analoge und digitale Welt zusammen und erforschen neue experimentelle Prozesse. Wir fördern eine offene, explorative Haltung, in der Serendipität und Zufall eine zentrale Rolle spielen. Inspiriert von der unberechenbaren Natur der KI, schätzen wir die Bedeutung des «Denkens mit den Händen», indem wir digitale Inspirationen in greifbare, analoge Kunstwerke verwandeln und so die vielschichtige Beziehung zwischen Technologie und traditioneller Kreativität erforschen und reflektieren.

Zielpublikum

Künstler:innen, Designer:innen und alle, die sich dafür interessieren, KI in ihren kreativen Prozess zu integrieren. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich.

Leitung/Dozierende

- Grit Wolany, Art Directorin & Trend Researcherin AI, Alumna Master Design, Trends & Identity ZHdK
- Ramona Gschwend, multidisziplinäre Designerin & Fotografin, Alumna Bachelor Trends & Identity ZHdK

Daten/Zeiten

Fr, 30. Aug., 18.00–21.30 Uhr
Sa, 31. Aug., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr
So, 01. Sept., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr

Weitere Informationen

Bitte eigenen Laptop mitbringen. Vorab wird ein Handout mit optionalem Lesematerial zum Thema AI zur Verfügung gestellt.

Just dance!

Sich intuitiv, spontan, dialogisch und kreativ bewegen

Bewegung und Tanz in Zusammenhang mit Musik werden in aktuellen Studien immer häufiger thematisiert. Die gesundheitsfördernde Wirkung des Zusammenspiels von kognitiven Fähigkeiten und Bewegung wird hervorgehoben. Im Tanz erleben wir die Kraft der gemeinschaftlichen Energie, die Steigerung des Erinnerungsvermögens, den stimulierenden Einfluss der Musik auf die Bewegung, den Umgang mit Raum, Distanz und Nähe, das Ausloten der Bewegungsmöglichkeiten mit dem eigenen Körper, Zeiteinteilung, Wahrnehmung und Reaktionsfähigkeiten, Mehrfachkonzentration und den bewussten Einsatz von Kraft und Entspannung. All diese Kompetenzen lassen uns im Alltag, im Berufsleben wie auch in der Gesellschaft agiler reagieren. Wir tanzen mit und ohne Musik, minimal bis ausschweifend, allein, zu zweit und in der Gruppe, mit Atem und Stimme, geniessen die volle Ausdruckskraft unserer Bewegungsmöglichkeiten, lernen diese bewusst zu gestalten und entdecken Wissenswertes über den Aufbau und das Zusammenspiel von Knochen und Muskeln.

Zielpublikum

Tanzvermittler:innen, Lehrpersonen und Personen, die im Berufsfeld mit Bewegung arbeiten sowie Menschen die sich gerne zu Musik bewegen und spielerisch ihre Komfortzone verlassen möchten.

Leitung/Dozierende

- Brigitta Schrepfer, Choreografin, Tänzerin, Künstlerische Leitung der Company Somafon, Dozentin Musik & Bewegung ZHdK
- Christina Gehrig, Choreografin, Tänzerin, Dozentin Tanzakademie ZHdK

Daten/Zeiten

Fr, 30. Aug., 18.00–21.30 Uhr
Sa, 31. Aug., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr
So, 01. Sept., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr

Digitale Moral

Ethik der KI und ihrer Anwendungen

Den Herausforderungen von Künstlicher Intelligenz verantwortungsbewusst begegnen: Die Teilnehmenden erarbeiten sich ein Verständnis und Werkzeuge für einen differenzierten Umgang mit den Veränderungen gesellschaftlichen und individuellen Handelns im Kontext von KI. Anhand konkreter Beispiele wie dem Einsatz von Chatbots, Drohnen, Deepfakes, Robotern oder Bildproduktionsprogrammen werden ethische Problemstellungen formuliert. Darüber hinaus fragen wir uns, wie ethisch verantwortliches Handeln in diesen Bereichen möglich ist oder wann und warum Grenzen überschritten werden. Welche Rolle spielen dabei die unterschiedlichen Akteur:innen? Und was bedeutet ein ethisch-moralischer Umgang mit KI? Die interdisziplinäre Ausrichtung des Kurses kombiniert kulturwissenschaftliche, kommunikationstheoretische und philosophische Zugänge.

Zielpublikum

Der Kurs eignet sich für ein breites Zielpublikum ohne spezifisches Vorwissen. Die ethischen Grundlagen werden im Kurs erarbeitet.

Leitung/Dozierende

PD Dr. Marie-Therese Mäder, Dozentin für Medienethik und Ethik des Digitalen HKB

Daten/Zeiten

Fr, 30. Aug., 09.00–12.30 Uhr
Mo, 02. Sept., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr
Di, 03. Sept., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr

Weitere Informationen

HKB zu Gast: Dieser Baustein wird im Rahmen der Kooperation zwischen der ZHdK und der HKB durchgeführt.

Online und onsite Zeichnen lernen

Anschauung, Theorie, Imagination, Komposition

Online und vor Ort zeichnen: Das eine kann das andere nicht ersetzen, aber ergänzen. Beide Arten des Zeichnens haben ihre spezifischen Vor- und Nachteile. Wir bringen das Beste aus beiden Welten zusammen. Der Onlineaspekt wirft Fragen zu Räumlichkeit und Wahrnehmung auf, denen wir im Rahmen dieses kompakten Kurses nachgehen. Zunächst legen wir eine solide Grundlage für figürliches und räumliches Zeichnen. Wir skizzieren menschliche Figuren anatomisch korrekt in einer selbst entworfenen räumlichen oder architektonischen Situation, die dann in einem bildsprachlich optimierten Bildausschnitt präsentiert werden können. Die dafür erforderlichen Fähigkeiten vermittelt dieser Kurs. Dazu gehören traditionelle und neuartige Perspektivtypen, Anatomie, das Verhältnis von Figur und Raum – in Theorie und Praxis.

Zielpublikum

Personen, die ein handwerkliches und theoretisches Niveau anstreben, das es ihnen ermöglicht, Vorstellungen von räumlichen und figürlichen Darstellungen fehlerfrei umzusetzen. Der Kurs eignet sich für Fortgeschrittene und Anfänger:innen.

Leitung/Dozierende

Serge Pinkus, Dozent für Zeichnung ZHdK und Dranbleiben.ch, Kunstschaffender, Maler und Zeichner

Daten/Zeiten

Fr, 30. Aug., 18.00–21.30 Uhr (Toni-Areal)
 Mi, 04. Sept., 19.00–21.00 Uhr (online)
 Mi, 11. Sept., 19.00–21.00 Uhr (online)
 Mi, 18. Sept., 19.00–21.00 Uhr (online)
 Fr, 20. Sept., 18.00–21.30 Uhr (Toni-Areal)

Weitere Informationen

An den Online-Terminen werden Zoom und Miro eingesetzt.

Werkstatt für Kurzgeschichten

Eine Kurzgeschichte in drei Tagen schreiben

Achtung: Wir schreiben. Wir warten nicht, bis uns der Blitz der Inspiration trifft. Wir spielen, wir experimentieren, wir lesen, wir schreiben uns vom leeren Blatt auf die zündende Idee zu, erfinden Figuren, üben Dialoge und verfolgen Handlungsstränge. Wir entwerfen Texte und besprechen Entwürfe, wir geben einander Feedback und machen uns an die Überarbeitung, bis jede:r zur eigenen Kurzgeschichte gelangt, zum eigenen Thema, im jeweiligen eigenen Ton und Stil.

Zielpublikum

Schreibende, Literaturbegeisterte und alle, die Lust haben, sich entspannt auf den Weg zur eigenen Kurzgeschichte zu machen und sorgfältig begleitet ins Schreiben zu kommen.

Leitung/Dozierende

Ulrike Ulrich, Schriftstellerin; Mentorin und Schreibtrainerin für Jugendliche und Erwachsene

Daten/Zeiten

Sa, 31. Aug., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr
 So, 01. Sept., 09.00–12.30 Uhr
 Mo, 02. Sept., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr

Weitere Informationen

Ab Sonntag wird ein Laptop benötigt.

InterActing reloaded

Kommunikationstrainings wirksam gestalten

Wie können kommunikative Kompetenzen trainiert und in den Praxisalltag integriert werden? Kommunikationstrainings mit Rollenspielen sind eine effiziente Methode, um das eigene Verhalten zu reflektieren und Veränderungsprozesse auszulösen. Gleichzeitig stossen Rollenspiele bei Teilnehmenden aufgrund ambivalenter Erfahrungen oft auf Widerstand. Wie damit umgehen und gleichzeitig Rollenspiele wirksam anleiten und gestalten?

Im Kurs werden verschiedene Arten von Kommunikationstrainings vorgestellt und die Vor- und Nachteile von Rollenspiel-Methoden untersucht. Weiter werden die unterschiedlichen Phasen von Kommunikationstrainings unter Berücksichtigung der jeweiligen Wirkfaktoren analysiert. Ein besonderer Fokus liegt auf der zielgerichteten Strukturierung von Feedbackgesprächen unter Berücksichtigung folgender Themen:

- Personenzentrierung
- Verhaltensbasierung
- Peer-Feedback
- Nutzen von Checklisten

Zielpublikum

Personen, die sich für zwischenmenschliche Kommunikation interessieren und den Transfer von der Theorie in die Praxis in den Vordergrund stellen möchten.

Leitung/Dozierende

Sibylle Matt Robert, Studienleiterin CAS InterActing an der Hochschule der Künste Bern HKB

Daten/Zeiten

Mo, 02. Sept., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr
 Di, 03. Sept., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr
 Mi, 04. Sept., 09.00–12.30 Uhr

Weitere Informationen

HKB zu Gast: Dieser Baustein wird im Rahmen der Kooperation zwischen der ZHdK und der HKB durchgeführt.

Szenografisches Raumdesign

Eine transformative Praxis

Szenografisches Raumdesign wird als transformative und kritische Praxis verstanden. Design geht über Ästhetik hinaus und wird zu einem mächtigen Werkzeug für kritische Kommentare und Veränderungen. Die Teilnehmenden vertiefen sich in eine Studie über die Interpretation und Neugestaltung von Raum, nutzen eine bestehende Ausstellung als Fallstudie und erforschen die Prinzipien des szenografischen Designs. Der Ansatz fördert eine dynamische Interaktion mit Raum und berücksichtigt sein Potenzial zu erzählen, Emotionen zu wecken und Gedanken zu provozieren. Durch praktische Erfahrungen und theoretische Einblicke entwickeln die Lernenden ein tiefes Verständnis dafür, wie Szenografie gewöhnliche Räume in aussergewöhnliche Erlebnisse verwandeln kann. Ziel des Kurses ist es, praktische Fähigkeiten zu vermitteln und den kritischen Blick für das Lesen und die szenografische Umgestaltung von Räumen zu schärfen. Neben dem Theorieinput und angeleitetem Arbeiten im Seminarraum besuchen wir das Museum für Gestaltung sowie die dortige Werkstatt.

Zielpublikum

Neugierige Einsteiger:innen aus der Kreativbranche. Es sind keine Vorkenntnisse notwendig.

Leitung/Dozierende

Antonio Scarponi, Dr. Phil. Arch., Architekt, Designer, Kulturaktivist, Dozent für Ausstellungs-Szenografie MA Art Education – Curatorial Studies, Co-Leiter CAS Transforming Space ZHdK und Gründer von Conceptual Devices, Zürich

Daten/Zeiten

Mi, 04. Sept., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr
 Do, 05. Sept., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr
 Fr, 06. Sept., 09.00–12.30 Uhr

Art in Public Sphere

Künstlerische Projekte und Interventionen im öffentlichen Raum

Wie kann der öffentliche Raum mit künstlerischen Mitteln erfahren, verändert und gestaltet werden? In diesem Kurs wird der öffentliche Raum als Bild- und Aktionsraum sowie als Ort sozialer Beziehungen erforscht und reflektiert. Thematische Schwerpunkte sind: Repräsentation, Öffentlichkeit und Teilhabe, Standort und Entwicklung sowie der politische und mediale Raum. Anhand von aktuellen Beispielen, Exkursionen, (Stadt-)Recherchen und Diskussionen mit Expert:innen lernen wir Themen und Verfahren künstlerischer Projekte im öffentlichen Raum kennen und erarbeiten eine Anwendbarkeit für die eigene Praxis. Der Kurs startet mit einer theoretischen Einführung. Danach verbringen wir viel Zeit im öffentlichen Raum, studieren verschiedene Situationen und treffen Expertinnen vor Ort und setzen eine eigene kleine Intervention um.

Zielpublikum

Kreativschaffende, Vermittler:innen und Forscher:innen aus den Bereichen Kunst, Kultur, Architektur, Urbanismus, Events, Marketing, Community Development, Tourismus sowie Mitarbeitende aus Bildung, Verwaltung etc. mit Interesse am öffentlichen Raum als Gestaltungs- und Forschungsraum.

Leitung/Dozierende

- Johannes M. Hedinger, Kurator, Künstler und Dozent ZHdK, Direktor ILEA Institute for Land and Environmental Art (ilea.art)
- Annemarie Bucher, Kunst- und Landschaftshistorikerin, Dozentin ZHdK und ETH Zürich, Co-Leiterin FOA-FLUX
- Gastdozierende

Daten/Zeiten

Do, 05. Sept., 18.00–21.30 Uhr
Fr, 06. Sept., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr
Sa, 07. Sept., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr

Tangible Futures

Eintauchen in Methoden und Denkweisen, um Zukünfte zu imaginieren

Stellen Sie sich vor, es ist der 5. September 2034. Nach einer langen Nacht stehen Sie um drei Uhr morgens vor einem Verkaufsautomaten: Welche Produkte und Dienstleistungen erwarten Sie? Welche Bedürfnisse könnten in diesem Moment in Ihnen aufkommen? Anhand dieses Szenarios laden wir Sie ein, einen Futures Thinking Prozess zu durchlaufen. Wir beginnen mit der Erkundung möglicher Zukünfte, machen diese erlebbar und enden mit der Diskussion darüber, wie wir Brücken in die Gegenwart bauen können. Auf diesem Weg erproben wir verschiedene Methoden, experimentieren mit Vermittlungsmöglichkeiten und erfahren, wie Expert:innen in der Praxis Zukunftsdenken anwenden und Organisationen davon profitieren können.

Zielpublikum

Kreative, die Zukunftsdenken strategischer nutzen, Strateg:innen, die kreativer in die Zukunft denken, Führungspersonen, die aufkommende Trends frühzeitig erkennen und Organisationsentwickler:innen, Innovations-, Change- sowie Projekt:managerinnen, die Transformation anleiten wollen. Alle, die neugierig auf Zukunftsgestaltung sind.

Leitung/Dozierende

- Renato Soldenhoff, Leiter Programm Digital Skills & Spaces, Dozent im MAS Strategic Design ZHdK; Partner «Unternehmen ohne Namen»
- Jonas Petermann, Wissenschaftlicher Mitarbeiter Strategic Design ZHdK und Soziologe
- Gastdozierende

Daten/Zeiten

Do, 05. Sept., 18.00–21.30 Uhr (online)
Fr, 06. Sept., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr
Sa, 07. Sept., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr

Weitere Informationen

Kursstart ist online, der zweite und dritte Kurstag finden im Toni-Areal statt.

Im Experimentierfeld von Kochen und Essen

How should our rooms taste like?

«Food unfolds ways of seeing the world, but also of identifying our agency in it.» M. Rosenthal Sloan
Im Fluss der Zeit, in der sich die Gesellschaft (und die Welt) rasant verändert, bleiben Lebensmittel die nährende Grundlage des täglichen Lebens. Essen und Kochen begleiten unseren Alltag beim Einkaufen, in Kantinen, Restaurants, beim Kochen für Freunde, Familie oder für uns selbst. Mit zunehmender Aufmerksamkeit durch Medien, Werbung und soziale Plattformen wird das Thema immer präsenter. Essen und Kochen ist längst nicht mehr (oder war nie) nur ein Akt, der uns am Leben hält.

In diesem Kurs beschäftigen wir uns mit verschiedenen Kochprozessen und Essenspraktiken, um mögliche Schnittstellen zu unseren eigenen Praktiken zu finden. Dabei versuchen wir, in dem weiten und komplexen Netz des Essens und Kochens eigene Reflexionsmöglichkeiten zu üben, um daraus gemeinsam einen Raum zu gestalten und zu bekochen.

Zielpublikum

Der Kurs richtet sich an Interessierte, die sich praktisch und theoretisch mit Kochen und Essen auseinandersetzen möchten. Für Personen aus den Bereichen Kunst, Design, Theater, Performance, Musik, Tanz, Vermittlung, Landwirtschaft, Psychologie.

Leitung/Dozierende

- Margaretha Jüngling, Künstlerin-Köchin, MA Transdisziplinarität ZHdK
- Gastdozierende

Daten/Zeiten

Do, 05. Sept., 18.00–21.30 Uhr
Fr, 06. Sept., 13.30–17.00 und 18.00–21.30 Uhr
Sa, 07. Sept., 13.30–17.00 und 18.00–21.30 Uhr

New Work Spaces

Räume für zeitgemässes Arbeiten

New Work ist in aller Munde, doch was steckt hinter diesem Prinzip? Welche Funktionen müssen und sollten Arbeitswelten erfüllen und wie wirkt sich der Wettbewerb um die besten Arbeitskräfte aus? Was bedeuten Kultur und Identität einer Organisation für die räumliche Gestaltung? Diesen und weiteren Fragen widmet sich dieser Kurs.

Bis zu 90 Prozent unserer Lebenszeit verbringen wir in Innenräumen, einen Grossteil davon bei der Arbeit. Nicht erst seit der Pandemie sind Arbeitsumgebungen daher von grosser Bedeutung für unsere Lebensqualität und das Thema New Work ist neu auf die Agenda gerückt. Homeoffice und Anwesenheit im Büro werden genauso diskutiert, wie Work-Life-Balance und Work-Life-Blend.

Wir beschäftigen uns mit den Anforderungen an Arbeitsorte in Bezug auf Infrastruktur, Design & Funktion, Atmosphäre und, last but not least, Corporate Culture. Denn Räume können das Verhalten der Mitarbeitenden und die (gewünschte!) Art und Weise des Zusammenarbeitens in Unternehmen und Institutionen fördern oder erschweren.

Zielpublikum

Verantwortliche für HR, Marketing, Brand-Strategie, Corporate Culture; Fachleute aus Organisationsentwicklung; Raum- und Gestaltungsinteressierte aus den Bereichen Design, (Innen-) Architektur; alle, die sich für ihre Arbeitsumgebung interessieren.

Leitung/Dozierende

- Dr. phil. Barbara Mutzbauer, Innenarchitektin und Szenografin, Creative Director Concept & Strategy Aroma, Dozentin CAS Atmospheric Design ZHdK
- Gastdozierende

Daten/Zeiten

Fr, 06. Sept., 18.00–21.30 Uhr
Sa, 07. Sept., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr
So, 08. Sept., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr

Logodesign: Eine Markenidee auf den Punkt gebracht

Von der Skizze bis zur Reinzeichnung

Nike, Adidas, Spotify, YouTube – gewisse Logos sind aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken. Farbe, Typografie und illustrative Elemente werden im Logodesign eingesetzt, um die Essenz des Unternehmens herauszukristallisieren. Gut lesbar, schnell wiedererkennbar – auch die Reduktion auf das Wesentliche ist ein wichtiger Bestandteil des Logodesigns. Wollten Sie schon lange mal ein Logo zeichnen und erste Einblicke in die Welt des Grafikdesigns gewinnen? Oder sind Sie bereits Grafiker:in und möchten Sie Ihre Kenntnisse in Richtung Logo- und Typodesign erweitern? Es wird recherchiert, skizziert, diskutiert und ausprobiert. Ziel des Kurses ist es, anhand praktischer Übungen und individuellem Mentoring in 2.5 Tagen ein Logo zu entwickeln.

Zielpublikum

Visuelle Gestalter: innen, Quereinsteiger:innen, Personen, die ein eigenes Unternehmen gründen wollen und alle Interessierten unterschiedlicher Niveaus.

Leitung/Dozierende

- Lydia Perrot, Wissenschaftliche Mitarbeiterin Weiterbildungen Typografie/Typodesign ZHdK, selbstständige Grafikdesignerin
- Roland Dill, Co-Studienleiter CAS Type & Brand, selbstständiger Grafik- und Typodesigner

Daten/Zeiten

Fr, 06. Sept., 18.00–21.30 Uhr
Sa, 07. Sept., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr
So, 08. Sept., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr

Weitere Informationen

Wir arbeiten mit Adobe CC und benötigen v.a. das Programm Illustrator (Testversion genügt). Optional kann das Logo auch ausschliesslich analog rein gezeichnet werden. Ergänzender Kurs: «Branding – Brand Idea to Brand Design», Baustein Nr. 7

Kreativitäts-Coaching

Potenzialentfaltung

Kreativität ist Grundlage für Veränderung, für die Lust am Spielerischen und für die Freude am Experimentieren. Coaching wiederum ist ein Beratungsprozess mit dem Ziel, Möglichkeitsräume zu schaffen. Ein Kreativitäts-Coaching hilft, das kreative Potenzial einer Person zu verwirklichen. Die individuellen Grundbedingungen der Kreativität – zum Beispiel Querdenken, Flexibilität, Fluidität und Authentizität – werden mit kunst- und potenzialorientierten Interventionen gefördert. Das Kreativitäts-Coaching regt dazu an, Hindernisse wie Routinedenken zu überwinden, um ein kreatives Engagement, einen positiven Flow und produktives Tun für eine:n Coachee zu ermöglichen. Dabei wird Kreativität als Ressource erfahren und als lebendiger Prozess, der sich immer wieder neu erschafft.

Zielpublikum

Interessierte aus den Bereichen Bildung, Kultur, Kunst, Design, Kirche, Wirtschaft und Wissenschaft, die mehr über die Intensivierung kreativer Lösungsfindung erfahren möchten, um andere Menschen in solchen Prozessen zu begleiten.

Leitung/Dozierende

- Gabrielle Schmid, Co-Leitung CAS Creationship® und Dozentin CAS Kreativitäts-Coaching ZHdK, Coach, Autorin und Expertin für das Erweitern von Möglichkeiten
- Paolo Bianchi, Co-Studienleitung CAS Creationship® und Leitung CAS Kreativitäts-Coaching ZHdK, Kurator, Kulturpublizist und Kreativitätsforscher

Daten/Zeiten

Fr, 06. Sept., 18.00–21.30 Uhr
Sa, 07. Sept., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr
So, 08. Sept., 09.00–12.30 und 13.30–17.00 Uhr

CAS Arts & Design in Practice

Dieser CAS bietet eine flexible Struktur, um sich individuell und projektorientiert in Kunst, Kultur, Design und angrenzenden Feldern weiterzubilden. Er kann auch als Unterstützung bei konkreten beruflichen Herausforderungen oder Projekten dienen. Falls Sie Ihren persönlichen Schwerpunkt nicht im Rahmen des weiteren CAS-Angebots wiederfinden, könnte der CAS Arts & Design in Practice eine Option für Sie sein.

Teilnahme

- Als Teilnehmer:in besuchen Sie vier inhaltlich zu Ihrem Schwerpunkt passende Bausteine (Kurse) aus dem Angebot der Weiterbildung ZHdK, vor allem der Summer und Winter School. Zwei dieser Bausteine sind frei wählbar, die weiteren Bausteine werden mit der Leitung des CAS abgesprochen.
- Kernmodul des CAS Arts & Design in Practice ist das Mentorat Projektentwicklung in den Künsten, in welchem Sie Ihre individuell formulierten Lerninhalte im Austausch mit einem Mentor oder einer Mentorin entwickeln und verdichten. Der CAS schliesst mit dem Zertifikatsmodul ab. Dieses besteht aus einer schriftlichen Zertifikatsarbeit und einer persönlichen Präsentation und wird durch ein weiteres Mentorat begleitet.
- Der Studienverlauf dieses CAS beinhaltet einen hohen Anteil an Selbststudium und erfordert von den Teilnehmenden Eigeninitiative und Selbstverantwortung.

Informationen

zhdk.ch/cas-arts-design-in-practice



Anmeldung

Der Einstieg in den CAS erfolgt jeweils zur Summer- oder Winter School. Bevor Sie sich für den CAS online anmelden, kontaktieren Sie uns bitte für eine kurze Beratung und Eignungsabklärung.

Kontakt und Beratung

Qualifizieren Sie sich mit unseren individuellen Weiterbildungen für Tätigkeitsfelder in den Künsten, im Design und in der Vermittlung, bauen Sie sich ein weiteres Standbein auf oder orientieren Sie sich beruflich neu. Gerne beantworten wir Ihre Fragen in einem individuellen Beratungsgespräch zu allen Weiterbildungsangeboten in den Bereichen Design, Musik, Theater und Vermittlung. info.weiterbildung@zhdk.ch





Mentorat Projektentwicklung in den Künsten

In diesem Angebot können Sie individuelle Lerninhalte im Austausch mit einem Mentor oder einer Mentorin entwickeln und verdichten. Gemeint sind Inhalte, die sich auf die persönliche berufliche Praxis beziehen und nicht in einem regulär ausgeschriebenen Weiterbildungsangebot erlernt werden können. Die Teilnehmenden bringen eine eigene Projektskizze mit einer schriftlich formulierten Kernfrage für ein Projekt, eine Thematik oder ein Produkt mit oder reichen einen anderen durch das Mentorat zu vertiefenden professionellen Inhalt ein. Dieser orientiert sich an ihrer Berufspraxis und ist für sie entsprechend relevant.

Ablauf

- Bestimmung einer Mentorin/eines Mentors (Dozierende der ZHdK)
- Vereinbarung über die einzelnen Lernschritte und terminliche Gestaltung des Mentorats
- Fünf Stunden ressourcen- und lösungsorientierte Beratung sowie 30 Stunden selbstständige Arbeit
- Schriftliche Auswertung
- Prüfung/Bestätigung durch das Leitungsteam

Informationen unter



Anmeldung

Die Anmeldung ist nach einer kurzen Eignungsabklärung laufend möglich, Mentorate werden individuell vereinbart. Anfragen an: info.weiterbildung@zhdk.ch

Preis

CHF 900.–

Informiert bleiben ...

Abonnieren Sie unsere Newsletter der Weiterbildung mit den aktuellsten Angeboten aus den Bereichen:

- Design
- Vermittlung und Theater
- Musik

Die Newsletter erscheinen pro Bereich etwa viermal pro Jahr.



Weiterbildung an der Zürcher Hochschule der Künste

Bei uns wird gelehrt, gelernt, produziert, geübt und geforscht. Ein vitales künstlerisches Umfeld im Toni-Areal schafft die Bedingungen für den Austausch und die Neuarbeitung von Wissen und Können in den Künsten, der Vermittlung und im Design.

Das Zentrum Weiterbildung der ZHdK öffnet diesen Lern- und Denkraum für Personen, die ihr erstes Studium schon hinter sich haben und ihre in der künstlerischen Ausbildung und Berufspraxis erworbenen Kompetenzen innerhalb einer Disziplin berufsbegeleitend vertiefen oder über die angestammten Disziplinengrenzen hinaus erweitern möchten.

Wir bieten eine vielfältige Auswahl an CAS, DAS und MAS in den Bereichen:

- Design
- Musik
- Theater
- Vermittlung
- Onlinekurse

Alle Angebote unter:

zhdk.ch/weiterbildung





CAS Inklusion in Bildung und Künsten

Verhaltensmuster erkennen, reflektieren, ablegen und neu erschaffen: Der CAS Inklusion in Bildung und Künsten möchte zu einer inklusiven Kunstpraxis beitragen. Dafür setzt er sich intensiv mit privilegierten Wertesystemen und Stereotypen auseinander, um diskriminierende, defizitorientierte und exkludierende Mechanismen aufzulösen und gleichzeitig neue Formen zu erschaffen.

Der CAS fordert die Teilnehmenden auf verschiedenen Ebenen heraus: Sie beleuchten und hinterfragen den Zugang zur künstlerischen Bildung und den vorhandenen Kunstprozessen – diskursiv und strukturell.

Im Rahmen des Studiengangs realisieren die Studierenden inklusive Kunstvermittlungsprojekte in transdisziplinären Teams (Theater, Musik Vermittlung) in Kooperation mit einer Institution ausserhalb des Hochschulkontextes.

Studienstart

September 2024

Anmeldeschluss

24. Mai 2024

Weitere Informationen und Anmeldung unter:



Fotocredits: Elias Lionel

Save the Date

Lust auf mehr?
Winter School 2025
30.1.–9.2.2025
zhdk.ch/sws

Impressum

Zürcher Hochschule der Künste
© Februar 2024
Änderungen vorbehalten

Redaktion:
Vivianne Tat (Leiterin Summer/Winter School)

Produktion:
Samuel Marty (Typografie/Publishing)
Christine Gertsch (Visual)
Christine Gertsch und Lydia Perrot (Animation und Ton)
Rita Lehnert (Litho)
Annina Jaggy (Kommunikation)
Yvonne Hachem (Lektorat)
Mehmet Özcan (Koordination/Web)
Abächerli Media AG (Druck)
2500 Expl.



Kontakt

Zürcher Hochschule der Künste
Sekretariat Zentrum Weiterbildung
Toni-Areal, Pfingstweidstrasse 96, 8005 Zürich

Öffnungszeiten

Mo–Di, Do–Fr, 13.00–16.30 Uhr
Raum 5.K02 (Ebene 5)

info.weiterbildung@zhdk.ch
+41 43 446 51 78
zhdk.ch/weiterbildung