



1. Semester

S01 M01 5 T KREATIVITÄT Du bist kreativ! – Und wie du aus deiner Kreativität vielfältige Ideen für digitale Produkte entwickelst, zeigen wir dir gleich in dem Startmodul.	S01 M02 8 T DESIGN & HISTORY Wenn du heute eine Idee entwickeln willst, musst du wissen, woher Design kommt und was alles zu gutem Design gehört.	S01 M03 9 T TYPOGRAFIE Typografie – analog und digital – von A bis Z und darüber hinaus, aber auf jeden Fall crossmedial gedacht.	S01 M04 8 T KOMMUNIKATION Damit du und deine Idee verstanden werden, lernst du, weit über deine eigene Persönlichkeit hinauszuwachsen.	S01 M05 8 T PROTOTYPING Je visueller und erlebbarer du deine Idee zeigst, desto weniger kritische Fragen wird dein Gegenüber haben – Figma wird zu deinem Tool der Stunde.	S02 M06 8 T SCREEN DESIGN Dank gekonnter digitaler visueller Gestaltung schaffst du hoch emotionale Erlebnisse für jeden Bildschirm.	S02 M07 8 T STORYTELLING Menschen lieben seit Menschengedenken gute Geschichten, und du erfindest deine eigenen und erzählst sie zielgruppengerecht weiter.	S02 M10 6 T HUMAN CENTRED DESIGN HCD Sobald du den Menschen in den Mittelpunkt stellst, macht deine Idee plötzlich Sinn, denn du gestaltest für Menschen, nicht für Maschinen.	S02 M09 8 T USER EXPERIENCE UX User:innen kommen in die digitale Welt, um etwas zu erleben, und du gestaltest dieses Erlebnis mit allem, was im Digitalen möglich ist.	S02 M08 6 T USER INTERFACE UI Du nimmst die User:innen an die Hand und führst sie konzeptionell und punktgenau durch dein digitales Produkt.
---	--	--	---	---	---	--	---	---	---

3. Semester

S03 M11 5 T KI FÜR KREATIVE Wenn du dich fragst, wo und welche KI im Kreativprozess von Design und Kunst Sinn macht, findest du es in diesem Modul heraus.	S03 M12 8 T MOTION DESIGN LAB Bring Bewegung in dein Design, und du wirst staunen, was Bewegtes für dein Storytelling – konzeptionell und experimentell – leisten kann.	S03 M13 10 T VIDEO STUDIO Wenn ein Bild sprichwörtlich schon mehr als tausend Worte sagt – was werden da wohl bewegte Bilder für visuelle und akustische Erlebnisse erzählen?	S03 M14 6 T SOUND LAB Mit Ton machst du die Musik und beziehst plötzlich alle Sinne der User:innen mit ein – bewusst und experimentell.	S03 M15 7 T DIGITAL BRANDING Der digitale Auftritt einer Marke umfasst so ziemlich alles, was du bis hierhin gelernt hast und jetzt konzeptionell und gestalterisch anwenden kannst.	S04 M16 10 T CODE LAB Wenn du digital sagst, musst du auch Code sagen – nicht um diesen komplett anzuwenden, aber um zu wissen, was heute möglich ist.	S04 M17 8 T DESIGN ETHICS Da digitale Produkte meist alles andere als «planetfriendly» sind und der ethische Grat oft schmal ist, lernst du, Verantwortung zu übernehmen.	S04 M18 8 T WORK FOR CULTURAL INSTITUTIONS Erkunde die gestalterischen und künstlerischen Möglichkeiten kultureller Institutionen und bringe Kultur mit interaktiver Gestaltung auf ein neues Level.	S04 M19 6 T CODE ART Code kann auch Kunst sein, und du wirst die Programmiersprachen dazu bringen, mit künstlerischen Zungen zu sprechen.	S04 M20 5 T WETTBEWERB Manchmal geht es ums Gewinnen, und du hast den Ehrgeiz, im wirklichen Interactive-Media-Design-Alltag das Gewinnen zu üben und live mitzuerleben.
---	--	--	--	---	---	--	---	--	---

4. Semester

5. Semester

S05 M21 8 T FUTURE DESIGN LAB Wage einen Blick in die Zukunft und gestalte mit vielversprechenden Tools ein experimentelles Design- oder Kunstprodukt, das morgen gebraucht wird.	S05 M22 8 T 3D LAB Deine interaktive Welt ist nicht nur zweidimensional – verwandle deine Ideen in ein dreidimensionales Erlebnis.	S05 M23 5 T GAME DESIGN LAB Dein digitales Produkt kann mit ein wenig «Gamification» eine ganz neue Sichtweise oder gar neue Zielgruppe erschliessen.	S05 M24 8 T IMMERSIVE DESIGN LAB Du bringst allumfassende Bewegung in den Raum und schaffst kunstvolle interaktive Illusionen, die in einer Parallelwelt stattfinden könnten.	S05 M25 5 T DIGITAL BUSINESS Du hast alles gelernt, was Interactive Media Designer:innen ausmacht, um geschäftlich alles richtig zu machen und erfolgreich davon zu leben.	S06 M26 Semester durch Coaches begleitet SELBSTÄNDIGES DIPLOMPROJEKT Du hast die drei Jahre schon fast durchwandert und jetzt konzentrierst du all deine Energie auf dein Herzensprojekt – real oder experimentell, das die Menschen und vor allem die Fachjury vom Stuhl reisst, ihnen die Socken auszieht und sie auf dem Tisch tanzen lässt. Viel Erfolg bei deinem unvergleichlichen Diplomprojekt!	Präsentation und Ausstellung DIPLOMPROJEKTE Präsentation Fachjury Diplomübergabe	Nach dem Studium folgt der Master MASTERSTUDIUM AN DER LEEDS ARTS UNIVERSITY	LEHRGANGS LEITUNG Andrea Foenander andrea.foenander@gbssg.ch Roland Müller roland.mueller@gbssg.ch Schule für Gestaltung St.Gallen Demutstrasse 115 9012 St.Gallen Sekretariat T 058 228 26 30 sfg@gbssg.ch gbssg.ch
--	---	--	--	---	--	--	---	---