
1 Grundlagen

- 1.1 Zeichnungsarten im Schreinerergewerbe
 - 1.2 Papiere, Darstellung, Werkzeuge
-
-
-

2 Geometrie und Raum

- 2.1 Technisches Freihandzeichnen
 - 2.2 Geometrische Grundkonstruktionen
-
-
-

- 2.3 Parallelprojektionen
 - 2.4 Normalprojektionen – die Grundlagen
 - 2.5 Normalprojektionen – wahre Grössen
-
-
-

3 Fachzeichnen nach VSSM-Norm

- 3.1 VSSM-Normen
 - 3.2 Verbindungen
-
-
-

- 3.3 Möbelbau und Beschläge
 - 3.4 Innenausbau und Baubeschläge
-
-
-

- 3.5 Aufbau der Werkzeichnung
 - 3.6 Werkstoffliste
 - 3.7 Massaufnahmen
-
-
-

4 Kultur, Architektur, Gestaltung

- 4.1 Kultur, Bau- und Möbelstile, Design
-
-
-

- 4.2 Elementare Gestaltungslehre
 - 4.3 Entwicklung von Profilen
im Möbel- und Innenausbau
 - 4.4 Küche
-
-
-

5 Informationstechnologie

- 5.1 ICT in der Gesellschaft
 - 5.2 IT in der Schreinerei
 - 5.3 Industrie 4.0
 - 5.4 IT-Komponenten
 - 5.5 CAD
-
-
-