

BERUFSKOLLEG FÜR GRAFIK-DESIGN PROFIL 3D-GESTALTUNG/TRICKFILM

Die dreijährige Ausbildung zum staatlich geprüften Grafiker-Designer formt autonome Künstlerpersönlichkeiten, die mit einer besonderen Haltung die Welt betrachten, sich in ihr bewegen und kommunizieren. Grafiker-Designer gestalten Botschaften und fassen diese für die Empfänger in ein Medium (Broschüre, Magazin, Katalog, Buch, Verpackung, Webseite).

Das zu bearbeitende Feld ist weit. Dementsprechend sind die Designschüler in der Ausbildung dazu aufgefordert, sich mit vielfältigen Disziplinen auseinanderzusetzen (Grafik-Design, Typographie, Illustration, Fotografie, Medientechnik, Multimedia-Anwendungen). Praxisnahe Projekte, fachübergreifende Aufgabenstellungen und freie Designarbeiten zur Teilnahme an nationalen und internationalen Kreativwettbewerben schulen den Gestalter auf sein späteres Berufsbild.

Animationen sind die kreative Spielwiese für Geschichtenerzähler, Träumer und Weltverbesserer. Im Schwerpunkt 3D-Gestaltung/Trickfilm konzipieren die Schüler animationsbasierte Welten von der Ideenfindung und Stoffentwicklung über die Charakterdarstellung bis hin zur technischen Umsetzung. Am Ende steht die perfekte Inszenierung animierter 3D-Szenen.

DIE AUSBILDUNG IM ÜBERBLICK.

1. ALLGEMEINER BEREICH

Deutsch, Englisch I, Wirtschafts- und Sozialkunde.

2. FACHLICHER BEREICH

Mathematik I, Grafik-Design, Freies Zeichnen, Schriftgrafik, Typografie, Foto-Design, Medientechnik, Kunstgeschichte, Werbelehre und Werbetext, Druckgrafik-Werkstatt.

3. FACHLICHER BEREICH (3D-GESTALTUNG/TRICKFILM)

Animationsfilm, 3D-Gestaltung.

4. UNTERRICHT ZUM ERWERB DER FACHHOCHSCHULREIFE

Mit den Pflichtfächern Englisch II und Mathematik II.

DIE SCHWERPUNKTE IM FACHLICHEN BEREICH.

GRAFIK-DESIGN

Grundlagen des Gestaltens, Darstellungs-, Illustrations-, Konzeptions- und Präsentationstechniken, Gestaltung von Print-Medien (Anzeigen, Plakate etc.) und 3-dimensionalen Medien (Verpackungen, Displays etc.), Neue Medien (Internet).

FREIES ZEICHNEN

Kubisches Zeichnen, Stillleben, Architektur, Naturstudien, Tierzeichnen, Akt- und figürliches Zeichnen, Illustrationen.

SCHRIFTGRAFIK

Geschichte der Handschrift, Schriftformen, Schriftbilder, Kalligrafie, eigene Schriftzüge entwickeln, Gestalten von schriftgrafisch konzipierten Medien.

TYPOGRAFIE

Schriftgeschichte, Skizzieren und Gestalten mit typografischen Mitteln, die Fläche in der Typografie, typografische Raster, Semiotik in der Typografie, Manuskriptbearbeitung und Korrekturzeichen, Typografie in elektronischen Medien, Entwicklung von Schriftzügen, Wortmarken etc., Buch-, Prospekt- und Anzeigenkonzeption.

FOTODESIGN

Grundlagen der Fotografie, Wahrnehmungs- und Gestaltungstheorien, Entwicklung der Stilrichtungen in der modernen Fotografie, Bildbeeinflussung per Kamera, im Labor und mittels elektronischer Medien, Kameratechnik, Beleuchtungstechnik, Farbfotografie.

MEDIEN-TECHNIK

Elektronische Texterfassung, grafische Gestaltung am Computer, Bilddatenerfassung und Layouterstellung am Computer, Einführung in die Reproduktion, in die Druckverfahren und die Druckformherstellung, interaktive Anwendungen, Autorensysteme, Druckweiterverarbeitung, Bedruckstoffe, Cross-Media-Produktion.

WERBELEHRE UND WERBETEXT

Geschichte, Berufe und Arten der Werbung, Marketing-Mix, Werbetexte analysieren und entwickeln, Wechselwirkung zwischen Bild und Text, Werbepsychologie, Medienanalyse, Wettbewerbsrecht, Copy-Strategie, Werbemittelgestaltung.

DRUCKGRAFIK-WERKSTATT/ EXPERIMENTELLE TYPOGRAFIE

Die Arbeit in der grafischen Druckwerkstatt ist ein inspirierender Prozess, um eigene künstlerische Ideen zu formulieren und handwerklich

vielfältig umzusetzen. In der Werkstatt entstehen in freier Kombination aus modernen, computerbasierten Verfahren und klassischen Druckverfahren wie Linol- und Holzdruck und Bleisatz freie, experimentelle Arbeiten. Nach dem technischen und künstlerischen Grundstudium im ersten Jahr folgen in der weiteren Ausbildung Werkstattpraktika zu experimenteller Typografie (zum Beispiel Plakatkunst, Gedichtbände, Kalender).

PROFIL 3D-GESTALTUNG/TRICKFILM:

ANIMATIONSFILM

Filmsprache und Dramaturgie, Medien- und Produktionstechniken, Illustration, Kamera, Licht, Ton, Schnittsysteme, Visual Effects (SFX) mit Grafik- und Animationsprogrammen, Compositing/Montage, Tonbearbeitung, Charakterdesign und 3D-Animation.

3D-GESTALTUNG

Softwaregestützte Modellierung von Objekten, Texturierung von Oberflächen, Erstellung von Umgebungen, virtuelle Objektbeleuchtung, Rendering, Animation/Inszenierung von 3D-Szenen.

DIE STUNDENTAFEL.

SCHULJAHR	1	2	3
Deutsch	1	1	2
Englisch I	2	-	-
Wirtschafts- und Sozialkunde	1	1	1
Mathematik I	2	1	1
Grafik-Design	6	6	6
Freies Zeichnen	4	4	4
Schriftgrafik	2	2	2
Typografie	4	4	4
Fotodesign	2	4	3
Medientechnik	5	4	3
Kunstgeschichte	-	1	1
Werbelehre und Werbetext	2	2	2
Druckgrafik-Werkstatt	2	-	-
3D-Gestaltung/Trickfilm	3	5	2
Englisch II	-	2	2
Mathematik II	-	2	2
GESAMT	36	39	35

In Blockphasen:

Werkstattpraktikum in experimenteller Typografie

GUT ZU WISSEN.

ZULASSUNG

Zulassungsvoraussetzungen sind der Nachweis eines mittleren Bildungsabschlusses oder das Versetzungszeugnis in die Klasse 10 eines Gymnasiums des achtjährigen Bildungsgangs und das erfolgreiche Bestehen der Aufnahmeprüfung.

AUFNAHMEPRÜFUNG

Die Aufnahmeprüfung beinhaltet die Anfertigung von zwei Gestaltungsarbeiten in den Fächern Sachzeichnen und Freies Zeichnen.

VORBEREITUNGSKURSE

Zur Vorbereitung auf die künstlerische Aufnahmeprüfung finden immer zu Jahresbeginn an vier Samstagen Designkurse statt. Dort werden die Bewerber mit ähnlichen Gestaltungsaufgaben konfrontiert wie in der Aufnahmeprüfung.

ANMELDUNG

Die Anmeldung erfolgt auf einem Formblatt der Akademie für Kommunikation. Ein vollständiger tabellarischer Lebenslauf, eine beglaubigte Kopie des Zeugnisses über den mittleren Bildungsabschluss sowie ein Passbild sind beizufügen.

BEGINN UND DAUER

Der Unterricht am Berufskolleg für Grafik-Design beginnt im September und umfasst 3 Jahre Vollzeitunterricht (unter Berücksichtigung der baden-württembergischen Schulferien).

ABSCHLUSSPRÜFUNG

Die Abschlussprüfung umfasst eine schriftliche Prüfung in den Fächern Deutsch und Werbelehre/Werbetext, eine praktische Prüfung in den Fächern Grafik-Design, Typografie, Fotodesign, Freies Zeichnen und mündliche Prüfungen. Die mündlichen Prüfungen können sich auf alle maßgebenden Fächer erstrecken.

PRÜFUNG ZUM ERWERB DER FACHHOCHSCHULREIFE

Die Prüfung besteht aus einer schriftlichen Prüfung in den Fächern Englisch II und Mathematik II.

ABSCHLUSS

Staatlich geprüfte(r) Grafik-Designer(in) und Fachhochschulreife.

KOSTEN

Die Schulgebühr beträgt jährlich 3.600,- Euro. Diese wird in 12 Monatsraten von je 300,- Euro zum 1. eines jeden Monats, erstmals am 1. August, erhoben. Das Schuljahr beginnt am 1. August und endet am 31. Juli.

FINANZIERUNG

Folgende Finanzhilfen kommen in Betracht: Eine BAföG-Förderung ist möglich. Auskünfte geben die Ämter für Ausbildungsförderung bei den Landratsämtern. Außerdem sind 30% der Schulgebühren steuerlich anrechenbar. Ferner kann unabhängig vom Einkommen und Vermögen der Eltern ein Bildungsdarlehen des Bundesverwaltungsamtes (Bildungskredit, 50728 Köln) beantragt werden. Verschiedene Banken gewähren unter spezifischen Bedingungen Bildungskredite zum Studium. Nach Auskünften der Sachbearbeiter kann ein Bildungskredit u. U. auch für eine schulische Ausbildung bewilligt werden. Nachfragen bei der Hausbank lohnt sich! Alle Finanzierungen sind mit den jeweiligen Ämtern und Organisationen direkt abzuklären. Bei einer schulischen Ausbildung wird das Kindergeld bis zur Vollendung des 25. Lebensjahres von der Familienkasse bezahlt.

WEITERBILDUNGSMÖGLICHKEITEN

Die Absolventen/Absolventinnen können ein Studium an den Hochschulen für Gestaltung/Technik (z. B. im Studiengang „Animation“ oder „Visuelle Kommunikation“) aufnehmen. Grundsätzlich kann an allen Fachhochschulen jeder Studiengang belegt werden.

BESCHÄFTIGUNGSMÖGLICHKEITEN

Grafik-Designer(innen) sind gefragte Spezialisten auf dem weiten Gebiet der visuellen Kommunikation. Als selbständige Designer oder als Art-Director in Werbeagenturen, Verlagen, Designstudios, Institutionen der Wirtschaft, Wissenschaft und Kultur gestalten sie Projekte in den Disziplinen Grafik-Design, Corporate Design, Editorial-Design (Verlag), Messedesign, Verpackungsdesign, Webdesign, Fotografie und Animationsfilm.