



**ICH WILL DIE
PERFEKTE FORM
FINDEN.**

BERUFSKOLLEG FÜR PRODUKT-DESIGN

Am Berufskolleg für Produkt-Design lernt man, designorientierte Problemstellungen zu erfassen und zu lösen. Die Ausbildung fördert gestalterische und technische Fähigkeiten und vermittelt vertiefende Kenntnisse im Bereich der Gestaltungs-, Herstellungs- und Verfahrenstechnik.

DIE AUSBILDUNG IM ÜBERBLICK.

1. ALLGEMEINER BEREICH

Deutsch I, Englisch I, Wirtschafts- und Sozialkunde.

2. FACHTHEORETISCHER BEREICH

Präsentationstechnik, Mathematik I, Gestaltung, Technologie, Betriebswirtschaftslehre.

3. FACHPRAKTISCHER BEREICH

Gestaltungspraktikum, Computeranwendung. Hier werden Entwürfe realisiert und Modelle gefertigt.

4. WAHLPFLICHTBEREICH

Designkonzeption.

5. PROJEKTARBEIT

6. UNTERRICHT ZUM ERWERB DER FACHHOCHSCHULREIFE

Mit den Pflichtfächern Deutsch II, Englisch II und Mathematik II.

DIE SCHWERPUNKTE IM FACHLICHEN BEREICH.

PRÄSENTATIONSTECHNIK

Konzeption von Präsentationen, Präsentationsziele, Gestaltung von Präsentationen, Visualisierung von Präsentationen, Medien zur Präsentation.

GESTALTUNG

Farben- und Formenlehre, der Raum, räumliche Darstellungen, Typografie und Layout, Designanalyse, Designprozess, Gebrauchsvisualisierung, Designgeschichte.

TECHNOLOGIE

Eigenschaften von Holz, von Metallen, von Kunststoffen, von Glas, ökologische und ökonomische Aspekte, Ergonomie.

BETRIEBSWIRTSCHAFTSLEHRE

Betriebsarten, betriebliche Funktionen, Betriebsorganisation, Fertigungsverfahren, Lohnformen, Grundlagen des Marketings, Marketinginstrumente, Marktforschung, Kosten- und Leistungsrechnung, Beschaffung.

GESTALTUNGSPRAKTIKUM

Werkstoff Holz (Arten, Bearbeitung, Maschinen, Werkzeuge, Abmess- und Anreißtechniken, Holz- und Leimverbindungen, Arbeits- und Fertigungstechniken), Werkstoff Metall (Arten, Werkzeuge, Arbeitstechniken), Werkstoff Kunststoff (Arten, Bearbeitung von Acrylglas, Bearbeitung von PUR- und EP-Hartschaumblöcken), Rapid-Prototyping/ CAD-basierter Modellbau.

COMPUTERANWENDUNG

Grundlagen der Datenverarbeitung, Vektorgrafikprogramm, Bildbearbeitung, Layoutprogramm, Website-Konzeption und -Programmierung, Einführung in CAD, 3D-CAD-Visualisierung und -Animation von Bauteilen.

SACHFOTOGRAFIE IM GESTALTUNGSPRAKTIKUM

Grundlagen der digitalen Fotografie, Geschichte der Fotografie, Bildbeeinflussung per Kamera und mittels elektronischer Medien, Kamera und Beleuchtungstechnik (Studiotechnik).

SACHZEICHNEN IM GESTALTUNGSPRAKTIKUM

Grundlagen der perspektivischen und plastischen Darstellung, linienhafte und flächige Erfassung dreidimensionaler Objekte, reale und erfundene dreidimensionale Objekte.

PROJEKTARBEIT

Die Projektarbeit ist eine im 2. Schuljahr selbstständig anzufertigende Arbeit. Mit ihr soll die Fähigkeit nachgewiesen werden, die erworbenen Kenntnisse anzuwenden, umzusetzen und zu präsentieren.

DESIGNKONZEPTION

Problemanalyse, Projektplanung, Kreativitätstechniken, Darstellungstechniken, Auswahlprozesse, Präsentation.

DIE STUNDENTAFEL.

SCHULJAHR	1	2
Deutsch I	1	1
Englisch I	1	1
Wirtschafts- und Sozialkunde	1	2
Präsentationstechnik	1	2
Mathematik I	2	2
Gestaltung	4	3
Technologie	2	2
Betriebswirtschaft	2	2
Gestaltungspraktikum	11	8
Computeranwendung	4	4
Designkonzeption	2	2
Projektarbeit	-	2
Deutsch II	1	2
Englisch II	2	2
Mathematik II	2	2
GESAMT	36	37

GUT ZU WISSEN.

ZULASSUNG

Zulassungsvoraussetzung ist der Nachweis eines mittleren Bildungsabschlusses oder das Versetzungszeugnis in die Klasse 10 eines Gymnasiums des achtjährigen Bildungsgangs.

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 Produkt-Design beginnt im September und umfasst 2 Jahre Vollzeitunterricht (unter Berücksichtigung der baden-württembergischen Schulferien).

ABSCHLUSSPRÜFUNG

Die Abschlussprüfung umfasst eine schriftliche Prüfung in den Fächern Präsentationstechnik, Gestaltung, Technologie, Betriebswirtschaftslehre, eine praktische Prüfung in den Fächern Gestaltungspraktikum und Computeranwendung sowie 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 Deutsch II, Englisch II, Mathematik II.

ABSCHLUSS

Staatlich geprüfte(r) Assistent(in) für Produkt-Design und Fachhochschulreife für das Studium an Fachhochschulen in Baden-Württemberg.

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 Technik und Gestaltung (z.B. Studiengang „Industrial-Design“) aufnehmen. Grundsätzlich kann an allen Fachhochschulen in Baden-Württemberg jeder Studiengang belegt werden.

BESCHÄFTIGUNGSMÖGLICHKEITEN

Produkt-Designer(innen) gestalten und entwickeln Produkte und Produktsysteme für die Bereiche Produktion, Arbeit, Haushalt, Wohnen und Freizeit. Sie entwerfen beispielsweise Kleidung, Stoffe, Schmuck, Möbel, Geschirr, Fahrzeuge, Maschinen und Anlagen. Der Produkt-Designer arbeitet entweder selbstständig in Designteams oder als Mitglied von Entwicklungsgruppen in der Wirtschaft.