

Mediengestaltung Digital/Print

3

Jahre



MD.H

MEDIADESIGN HOCHSCHULE

AUSBILDUNG MEDIENGESTALTER/IN DIGITAL & PRINT

Fachrichtung Design und Technik

1 AUF EINEN BLICK

TERMINE	1. SEPTEMBER (BERLIN MÜNCHEN) 1. OKTOBER (DÜSSELDORF)
DAUER	36 MONATE INKL. 18 MONATE PRAKTIKUM
ABSCHLUSS	STAATLICHER ABSCHLUSS (IHK)

1.1 AUSBILDUNGSgebÜHREN

Monatliche Gebühr Berlin	299,00 EUR
Monatliche Gebühr Düsseldorf	349,00 EUR
Monatliche Gebühr München	399,00 EUR
Anmeldegebühr	290,00 EUR
Materialgebühr	350,00 EUR

1.2 BERUFSPERSPEKTIVEN

Mediengestalter/innen Digital & Print wirken an der Gestaltung und der Produktion von Werbemitteln und digitalen Medienprodukten mit. Ihre Aufgaben umfassen neben der Gestaltung der klassischen Medien wie Broschüren, Anzeigen, Plakaten, Zeitungen, Zeitschriften und Katalogen auch die Entwicklung von Konzeptionen für Websites und Internetauftritte, CD-ROMs und kurze Filmbeiträge.

Das Berufsbild ist durch die immer stärker werdende Mehrfachnutzung von digitalen Daten in verschiedenen Medien geprägt und erfordert den bereichsübergreifenden Umgang mit neuen Technologien. Dieser Beruf setzt ein hohes Maß an Teamfähigkeit voraus, da eine enge Zusammenarbeit mit Redakteuren, Programmierern und Designern für ein optimales Ergebnis unerlässlich ist.

Mediengestalter/innen Digital & Print arbeiten in Werbe- und Multimediaagenturen, Verlagen, Druckbetrieben, Grafikbüros, Unternehmen der Informationsverarbeitung, Werbeabteilungen größerer Unternehmen oder in Film- und Fernsehanstalten.

1.3 AUSBILDUNGSZIEL

Ziel der Ausbildung ist die Vermittlung der notwendigen fachlichen Fertigkeiten und Kenntnisse für die Ausübung einer qualifizierten Tätigkeit in der Gestaltung, Aufbereitung und technischen Verarbeitung von Text-, Grafik- und Audiodaten für Print- und mediale Produkte.

Die Teilnehmer/innen können in zahlreichen praktischen Übungen und Projektarbeiten sowie im 18-monatigen Praktikum das erlernte Wissen vertiefen und ausbauen.

Die Ausbildung bereitet auf die staatlich anerkannte Prüfung vor der Industrie- und Handelskammer vor.

1.4 ANFORDERUNGSPROFIL

Angesprochen sind interessierte junge Menschen mit mittlerem Bildungsabschluss, Abitur oder Studienabbrucher. Handwerkliches Geschick und Kreativität ist wie in allen designorientierten Berufen Voraussetzung. Belastbarkeit, Mobilität, gute kommunikative Fähigkeiten und Teamfähigkeit sind ebenso erforderlich wie ein gutes Sehvermögen und Farbempfinden.

1.5 BEWERBUNGSVERFAHREN

Eine ausführliche Bewerbung (inklusive Abschlusszeugnissen und tabellarischem Lebenslauf mit Lichtbild), ein persönliches Gespräch sowie die erfolgreiche Teilnahme an einem Eingangstest entscheiden über die Aufnahme.

1.6 BESONDERHEITEN

Bundeslandabhängig ist eine BAföG-Förderung möglich. Bitte sprechen Sie die Bildungsberater/innen in den Mediadesign Standorten an.

2 INHALTE

MODULE	
GRUNDLAGEN	<ul style="list-style-type: none"> - SCHLÜSSELQUALIFIKATION - GRUNDLAGEN ARBEITSWELT - DATENTECHNIK - NETZWERKE - GESTALTUNGSGRUNDLAGEN
ELEKTRONISCHE BILDBEARBEITUNG	<ul style="list-style-type: none"> - EINFÜHRUNG IN DIE DIGITALFOTOGRAFIE - ELEKTRONISCHE BILDBEARBEITUNG MIT PHOTOSHOP - SCREENDSIGN - PROJEKT „SCREENLAYOUT“
GRAFIK UND TEXT	<ul style="list-style-type: none"> - SOFTWARESCHULUNG ILLUSTRATOR - TYPOGRAFIE - GESCHÄFTSAUSSTATTUNG - PROJEKT GESCHÄFTSAUSSTATTUNG
PRINTPUBLISHING / TECHN. GRUNDLAGEN	<ul style="list-style-type: none"> - PAPIER / SATZ / DRUCK REPRO - DRUCKVORSTUFE - LAYOUT XPRESS / INDESIGN / ACROBAT
GESTALTUNG VON PRINTMEDIEN	<ul style="list-style-type: none"> - PLAKAT - ANZEIGE ZEITUNG - ANZEIGE ZEITSCHRIFT - FLYER - LAYOUT FÜR PUBLIKATIONEN - CI / CD - PRINTPROJEKT
WEBPUBLISHING	<ul style="list-style-type: none"> - ARBEITSORGANISATION/WORKFLOW - MEDIENRECHT - DATENHANDLING - XHTML - WEBEDITOREN - FLASH - KONZEPTION UND STRUKTURIERUNG - PROJEKT „WEBSITE“
AV-MEDIEN	<ul style="list-style-type: none"> - GRUNDLAGEN TON / VIDEO - MONTAGE / DRAMATURGIE - PROJEKT DIGITALVIDEO
ALLGEMEINBILDENDE FÄCHER	<ul style="list-style-type: none"> - DEUTSCH / ENGLISCH / SOZIAL- UND WIRTSCHAFTSKUNDE
PRAKTIKUM	<ul style="list-style-type: none"> - BETRIEBLICHES PRAKTIKUM
PRÜFUNGSVORBEREITUNG	<ul style="list-style-type: none"> - DEUTSCH / ENGLISCH - WIRTSCHAFTS- UND SOZIALKUNDE - KONZEPTION UND GESTALTUNG - MEDIENINTEGRATION UND -AUSGABE - INTENSIVVORBEREITUNG

2.1 GROBZIELE

2.1.1 GRUNDLAGEN

SCHLÜSSELQUALIFIKATION

Teamarbeiten, Zeitmanagement, Arbeitsorganisation, Kommunikationssituation. Kreative Aufgaben- und Problemlösungen in der Gruppenarbeit zu finden und die Ergebnisse erfolgreich zu präsentieren.

GRUNDLAGEN DER ARBEITSWELT

Berufsbildungs-, Arbeits-, Tarif- und Medienrecht, Bedeutung Arbeits- und Ausbildungsvertrages, Rechte und Pflichten, Aufbau und Organisation des Ausbildungsbetriebes, Unfallverhütung.

DATENTECHNIK / NETZWERKE

Hardware, Betriebssysteme im Vergleich, Datensicherung, Datensicherheit, Medientechnik, Geschichte, effektive Arbeitsweisen, Aufbau und Funktionsweise, WEB-Browser, Internet-Dienste.

GESTALTUNGSGRUNDLAGEN

Sehprozess, Wahrnehmung von Bildinformationen, Mustererkennung, Grundformen, Bildaufbau durch Hell-Dunkelkontrast, Farblehre, Perspektive, Komposition und Anmutung, Bildanalysen.

2.1.2 ELEKTRONISCHE BILDBEARBEITUNG

EINFÜHRUNG IN DIE DIGITALFOTOGRAFIE

Technische Funktionsweise einer Digitalkamera, Auflösung, Bildaufbau, Ausleuchtung, Belichtung, Stilrichtungen in der Fotografie.

ELEKTRONISCHE BILDBEARBEITUNG MIT PHOTOSHOP

Einführung in die pixelorientierte Bildbearbeitung, Funktionen, Scannen, Fachrechnen, Bildberechnungen. Aufbereiten von Fotos, Farbkorrektur, Tonwertkorrektur, Entfernen von Störungen, Bildretusche, Fotomontage / Composing.

SCREENDSIGN

Visuelle Kommunikation: Bildaufbau, Bildwirkungen. Das Bild im multisensorischen Handlungsraum, Farbe, Farbwirkung, Farbkomposition, Farbpsychologie.

PROJEKT „SCREENLAYOUT“

Praxisorientierte Projektarbeit: Entwicklung eines Layouts für einen Multimediaauftritt anhand eines Briefings unter Berücksichtigung von Form und Inhalt und unter Beachtung typografischer und gestalterischer Regeln.

2.1.3 GRAFIK UND TEXT

SOFTWARESCHULUNG ILLUSTRATOR

Einführung in vektororientierte Zeichenprogramme, Funktionen: Pfade, Ebenen, Import, Export. Arbeiten mit Text. Zeichnen am Computer. Mediengerechtes aufbereiten von Daten.

TYPOGRAFIE

Aufbau von Schrift, Einführung in die Textgestaltung, Bestimmung von Schriften, der Prozess des Lesens, Bildschirmtypografie, bildschirmoptimierte Schriften (OCR), optische Wirkung und visuelle Kommunikation durch Schrift, Textgestaltung, Gestaltungsrichtlinien, Mikrotypografie.

GESCHÄFTSAUSSTATTUNG

Funktion von Geschäftspapieren, Entwurfsprozess, Firmenprofil, Mikrotypografie, DIN-Normen, Erscheinungsbild in Briefbogen, Visitenkarte, Rechnungsbogen, weitere Möglichkeiten (Kfz-Beschriftung, Leuchtreklame, ...), Entwurf, Reinzeichnung.

PROJEKT „GESCHÄFTSAUSSTATTUNG“

Praxisorientierte Projektarbeit: Entwicklung einer Geschäftsausstattung nach einem Briefing unter Berücksichtigung mikrotypografischer und gestalterischer Regeln.

2.1.4 PRINTPUBLISHING / TECHNISCHE GRUNDLAGEN

EINFÜHRUNG PAPIER/SATZ/DRUCK REPRO

Grundlagen: Medium Papier, Prozessabläufe in der Gestaltung, Druckvorstufe, während des Druckprozesses, Druckverfahren, Farbbestimmung, Farbveränderungen.

DRUCKVORSTUFE

Postskript, digitale Schriften, Strich- und Halbton, Überfüllung, Druckraster, Berechnung von Abbildungsgrößen, Rasterweiten, Tonwertkorrektur, Aufbereitung für verschiedene Druckverfahren, Filmbelichtung, Maschinenraster, Druckform.

LAYOUT, SOFTWARE: XPRESS/INDESIGN/ACROBAT

Gestalten von Print-Publikationen: Satzdatei einrichten und verwalten, Textgestaltung / Typografie, Manuskriptberechnungen, Korrektur, Einbinden von Bildern und Verwendung von Skalen- und Sonderfarben, Aufbereitung für die Filmbelichtung, Workflow, Fachrechnen.

2.1.5 GESTALTUNG VON PRINTPRODUKTEN

Entwurf, Layout und Reinzeichnung typischer Printerzeugnisse. Unter Beachtung des jeweiligen Kommunikationsauftrages (Form und Inhalt), bestehenden Erscheinungsbildes (Vorgaben), Gestaltungsrichtlinien, medien-spezifischer Vorgaben / Normen, drucktechnischer Besonderheiten für die folgenden Werbemittel:

- Plakat
- Anzeige Zeitung
- Anzeige Zeitschrift
- Flyer
- Formulare
- Layout für Publikationen
- CI/CD

PROJEKT

Praxisorientierte Projektarbeit: Entwicklung und Realisierung eines Printproduktes inklusive Konzeption, Planung, Gestaltung, Layout, Aufbereitung als Druckvorlage.

2.1.6 WEBPUBLISHING

ARBEITSORGANISATION

Ablauforganisation, Workflow, Auftragsziele festlegen und Teilaufgaben definieren, Ressourcenplanung, Kostenplanung, Berichtswesen, Dokumentation, Stellenbildung, Selbstorganisation, Projektmitarbeit, Qualitätsmanagement, Projektsteuerung.

MEDIENRECHT

Urheberrecht, das eigene Werk, Nutzen von fremden Werken, Nutzungsrechte und -entgelte, internationaler Urheberschutz, Rechtssprechung Internet.

DATENHANDLING ONLINE UND OFFLINE

Publizieren von interaktiven Websites, Dateiformate und -spezifikationen, Einbindung von Applets, Datenbanken. Datenübertragung, Server, Streaming media. Berücksichtigung der Bandbreite, Performanceoptimierung. Das Internet von morgen.

Technische Abspielvoraussetzungen für verschiedene Abspielplattformen. Programmerstellung. Portierbarkeit MAC/PC. Funktionsweise von CD-Rom, DVD, Festplatte. Berechnung von Datenübertragungsraten für einen störungsfreien Ablauf. Beta-Test, Dokumentation und Archivierung.

EINFÜHRUNG XHTML

Grundlagen Editiersprache (HTML und XHTML), W3-Standards, Handling eines Source-Code orientierten Editors, Meta-Tags, Textformatierungen, Listen, Tabellen, Verweise/Links.

WEBEDITOREN, DREAMWEAVER

Planung einer Website, Seitenerstellung, Interaktivität, unterschiedliche Browser, Schrift im Internet (CCS), WEB-Farben, Komprimierung, Einsatz von Tabellen, Ebenen, Frame-Funktion.

FLASH

Planung und Konzeption, Gestaltung und Dramaturgie in linearen und interaktiven Produktionen; Einbindung in HTML, eigenständige Präsentation, Lernprogramm.

KONZEPTION UND STRUKTURIERUNG VON BILDSCHIRMSEITEN

Kommunikationskriterien, Gestaltungsvorgaben (Anmutung), Stilfindung, Masterscreen. Briefing, Zielsetzungsanalyse, Zielgruppenanalyse, Gestaltungsanalyse, Strukturierung.

Optische und inhaltliche Strukturierung von Inhalten, Navigationsstruktur, Informationsebenen. Konzeption eines einheitlichen Erscheinungsbildes einer Site. Zeitgemäßes Web-Design, Berücksichtigung unterschiedlicher Bildschirmgrößen, Browserdarstellungen und Ladezeiten. Gesetzmäßigkeiten Web-Typografie, Bilddarstellung, grafische Elemente.

PROJEKT „WEB-SITE“

Praxisorientierte Projektarbeit: Anhand eines Briefings wird eine Struktur für eine Internetsite entwickelt, gestaltet, umgesetzt und ins Netz gestellt.

2.1.7 AV-MEDIEN**GRUNDLAGEN TON, VIDEO**

Grundlagen des Digitaltons und Techniken der Soundbearbeitung, Harddiskrecording, MIDI, Tonbearbeitung und Aufbereitung für On- und Offlinemedien, Grundlagen 2D-Animationen, Montage- / Schnitttechniken, Composing, Masken, Filter, Partikelfilter, Titelerstellung.

MONTAGE / DRAMATURGIE

Grundlagen Montage, Grundlagen Dramaturgie, lineare und non-lineare Handlungsabläufe, Erzählstrukturen, erzeugen von Spannung, Composing, Spezialeffekte.

PROJEKT „DIGITALVIDEO“

Praxisorientierte Projektarbeit: Produktion eines Digitalvideofilmes unter Berücksichtigung der plattformübergreifenden Portabilität.

2.1.8 ALLGEMEINBILDENDE FÄCHER

DEUTSCH

Deutsch der 10. Jahrgangsstufe, Kommunikationsverfahren, Kommunikationsmethoden, Textstilanalyse, Wirkung von Stilelementen, Protokolle, Materialrecherche und -sichtung, Analyse verschiedener Medien, Auswertung von Quellmaterial.

ENGLISCH

Schulenglisch der 10. Jahrgangsstufe, Übersetzung, verbale Kommunikation, elektronische Kommunikation.

WIRTSCHAFT- UND SOZIALWISSENSCHAFT

Politische und volkswirtschaftliche Struktur Deutschland und EU, Unternehmen (Rechtsformen und Organisation), Arbeitgeber/Arbeitnehmerbeziehungen, betrieblicher Umweltschutz, Sozialversicherungen/sozialer Ausgleich, Berufsausbildung.

2.1.9 PRÜFUNGSVORBEREITUNG

KOMMUNIKATION: DEUTSCH / ENGLISCH

Deutsch: Grammatik, Korrektur von Texten, Korrekturzeichen

Englisch: Verstehen von Englisch-Fachbegriffen (Medien). Übersetzen von Betriebsanleitungen ins Deutsche, Formulierung eines Textes in Englisch.

WIRTSCHAFTS- UND SOZIALKUNDE

Politische und volkswirtschaftliche Struktur Deutschland und EU, Gerichtsbarkeiten. Wettbewerbs-/Verbraucherschutzgesetze, Arbeitsschutz- und Unfallverhütungsvorschriften, Brandschutz, mögliche Umweltbelastungen, Vorschriften des Umweltschutzes.

KONZEPTION UND GESTALTUNG

Gestaltungsgrundsätze, Goldener Schnitt, Wiederholung: Bildanalyse, Farblehre, Typografie.

MEDIENINTEGRATION

Datenmengenberechnung, Bildgrößenberechnung, typografische Berechnungen, DIN-Formate, Aufbau und Funktion eines Computers, Dateigrößen, additive und subtraktive Farbmischung, RGB-Farbmodell, Fernsehnormen. Dateiformate, Datenmengenberechnung, Datendurchsatz, Übertragungsgeschwindigkeiten, Aufbau und Funktion von CD-Rom, DVD, Festplatte, Komprimierung, Ton- und Videoübertragung mittels des Streaming-Verfahrens, Aufbau des Internets.

HOCHSCHULSTANDORTE

MEDIADDESIGN HOCHSCHULE
FÜR DESIGN UND INFORMATIK GMBH

- PRIVATE HOCHSCHULE
- STAATLICH ANERKANNT

ZENTRALE NUMMER FÜR ALLE HOCHSCHULSTANDORTE:
089 | 450 605 44

HOCHSCHULSTANDORT	ANSPRECHPARTNER
FRANKLINSTR. 28-29 10587 BERLIN T 030 399 266 - 0 F - 15 info-ber@mediadesign.de	YVONNE HEINICKE Y.HEINICKE@MEDIADDESIGN.DE HERMANN FURIN H.FURIN@MEDIADDESIGN.DE
CLAUDIUS-KELLER-STR. 7 81669 MÜNCHEN T 089 450 605 - 0 F - 17 info-muc@mediadesign.de	STEFANIE FRELKE S.FRELKE@MEDIADDESIGN.DE JANA HILLER J.HILLER@MEDIADDESIGN.DE STEFANIE MEIER S.MEIER@MEDIADDESIGN.DE
WERDENER STR. 4 40227 DÜSSELDORF T 0211 179 393 - 0 F - 17 info-dus@mediadesign.de	SOO SEUN AN S.AN@MEDIADDESIGN.DE KIMBERLY DOUANGDARA K.DOUANGDARA@MEDIADDESIGN.DE ALEXANDRA NAUEN A.NAUEN@MEDIADDESIGN.DE