

Ausbildung an der Graphischen – Multimedia

Falls Sie eine fundierte Ausbildung im Bereich Multimedia anstreben, so sind Sie an der Graphischen, der weltweit ältesten Lehranstalt ihrerseits, an der richtigen Adresse. Hier lernt man andere Gleichgesinnte kennen, die auf verschiedenen Gebieten der Medien und visuellen Kommunikation tätig sind. Man kann so wertvolle Kontakte knüpfen, die später im Berufsleben nützlich sind.

Ausbildungsziele

Wir bieten eine fundierte Ausbildung in multimedialer Mediengestaltung, in Medientechnologie und in der Konzeption und Produktion von interdisziplinären Medienprojekten. Dabei wird neben dem Lösen von individuellen Aufgabenstellungen insbesondere das Arbeiten in Teams gefördert.

Fachspezifische Unterrichtsinhalte

In Mediengestaltung liegt der Schwerpunkt auf Multimedialproduktion und Crossmedia Design; linearem und non-linearem Storytelling; Bildgestaltung; der Gestaltung zeitbasierter Medien; sowie der Gestaltung interaktiver und virtueller Umgebungen. In Medientechnologie werden Kamera-, Licht- und Audiotechnik; CGI und 3D-Produktion; digitale Bildbearbeitung und Animationstechniken; Webtechnologien; Creative Coding und Physical Computing; sowie Artificial Intelligence Tools vermittelt. In den Fächern Medienproduktion und Medienprojekte liegt der Fokus auf multimedialen Workflows; interdisziplinärer Medienproduktion; sowie praktischen Übungen und Projekten. Zudem gibt es fachtheoretischen Unterricht in Medienwirtschaft, sowie Medientheorie und Kunstgeschichte.

Ausstattung

Wir arbeiten mit professioneller Software und modernem Equipment. Wir betreiben ein Virtual Production Studio, ein Videostudio, ein 3D-Studio, eine Animationswerkstatt, ein Audiolabor, mehrere Fotostudios und eine Dunkelkammer. Bei Schuleintritt ist die Anschaffung von Laptop und Kamera verpflichtend.

Berufsfelder

Unsere Absolvent:innen sind Expert:innen für Design, Planung und Umsetzung von multimedialen Projekten. Sie arbeiten als Multimedia Producer:innen, Videojournalist:innen, Screendesigner:innen, App Entwickler:innen, Social Media Manager:innen, Cross-media Gestalter:innen und Sounddesigner:innen. Zudem sind sie in Projektmanagement, Kunst, Marketing und Medienberatung tätig.

Anforderungen

Um im Bereich Multimedia erfolgreich zu sein, sind Kreativität, Talent für Gestaltung und ein Interesse für Medien, Design und Technik notwendig. Weiters braucht es neben der Bereitschaft der kontinuierlichen Weiterbildung vor allem Flexibilität, breit gestreute Kenntnisse in diversen Bereichen und die Bereitschaft diese zu verschiedenen und immer neuen Zwecken einzusetzen. Kommunikative Fähigkeiten, Teamgeist und Zuverlässigkeit sind von Vorteil.

Anmeldung

Zusätzlich zu den genannten Voraussetzungen gibt es ein Eignungsverfahren. Die Anmeldung dazu erfolgt online auf <https://anmeldung.graphische.net>

Eignungsverfahren

Das Eignungsverfahren besteht aus einem schriftlichen Eignungstest und der Präsentation eigener multimedialer Arbeiten. Der schriftliche Eignungstest dauert in etwa zwei Stunden und überprüft die generelle künstlerisch-kreative Eignung (z.B. Raumvorstellung, Formerkennung, Bildidee, Farbempfinden). Zeichenkenntnisse sind nicht erforderlich. Im Anschluss an den schriftlichen Eignungstest erfolgt die Präsentation der eigenen Arbeiten. Neben den Arbeiten zu zwei vorgegebenen Themen müssen bis zu fünf freie Arbeiten (Medienwahl frei) vorgelegt werden. Die auszuarbeitenden Themen werden zirka ein Monat vor Eignungstest und Präsentation per E-Mail bekanntgegeben.

Höhere Lehranstalt – die erfolgreiche Ausbildung ab 14

5 Jahre | Reife- und Diplomprüfung

Voraussetzungen

- erfolgreicher Abschluss der 8. Schulstufe

Aufnahmeverfahren

- schriftlicher Eignungstest
- Präsentation eigener Arbeiten, sowie Arbeiten zu vorgegebenen Themen
- Semesterzeugnis bzw. Abschluss der 8. Schulstufe

Abschluss

- Diplomarbeit, zentrale Reife- und Diplomprüfung

Kosten

- kein Schulgeld
- Materialkostenbeitrag
- Laptop
- Kamera
- Kosten für Schulveranstaltungen (Exkursionen od. Reisen)

Lehrplan Höhere (ohne schulautonome Änderungen)

Allgemeine Pflichtgegenstände

Religion bzw. Ethik	2 2 2 2 2
Deutsch	3 2 2 2 2
Englisch	2 2 2 2 2
Geografie, Geschichte und politische Bildung	2 2 2 2 0
Bewegung und Sport	2 2 2 1 1
Angewandte Mathematik	3 2 2 2 2
Naturwissenschaften	3 3 2 2 0
Wirtschaft und Recht	0 0 0 3 2

Fachtheorie und Fachpraxis

Medientechnologie und angewandte Informatik	4 4 4 4 4
Medientheorie und Kunstgeschichte	0 2 3 2 3
Mediengestaltung	4 4 4 4 4
Medienproduktion	10 10 8 8 8
Medienprojekte	0 0 5 3 4
Medienwirtschaft	0 0 0 2 2

Verbindliche Übung

Soziale- und personale Kompetenz	1 1 0 0 0
----------------------------------	-----------

Gesamtwochenstundenanzahl

36 36 38 39 36

Pflichtpraktikum / Ferialpraxis:

Mindestens 8 Wochen in der unterrichtsfreien Zeit

Kolleg – die beste Berufsausbildung nach der Matura

4 Semester (Tagesform) | Diplom

Voraussetzungen

- Reife-, Berufsreife-, oder Studienberechtigungsprüfung bzw. nostrifizierter EU-Abschluss

Aufnahmeverfahren

- schriftlicher Eignungstest
- Präsentation eigener Arbeiten, sowie Arbeiten zu vorgegebenen Themen

Abschluss

- Diplomarbeit, Diplomprüfung mit staatlichem Zeugnis *

* EU-konform, je nach Uni, Fachhochschule (von dieser abhängig) kann eine Anrechnung erfolgen

Kosten

- kein Schulgeld
- Materialkostenbeitrag
- Laptop
- Kamera
- Kosten für Schulveranstaltungen (Exkursionen od. Reisen)

Lehrplan Kolleg (ohne schulautonome Änderungen)

Religion bzw. Ethik	1 1 1 1 1
Wirtschaft und Recht	2 2 2 2
Medientechnologie und angewandte Informatik	9 9 6 6
Medientheorie und Kunstgeschichte	4 4 2 2
Mediengestaltung	11 11 6 6
Medienproduktion	8 8 6 6
Medienprojekte	0 0 4 4
Medienwirtschaft	0 0 2 2
Kommunikation	0 0 2 2
Gesamtwochenstundenanzahl	35 35 31 31

Pflichtpraktikum / Ferialpraxis:

Mindestens 8 Wochen in der unterrichtsfreien Zeit