

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. Neben diesem Ausbildungsfeld bietet die Graphische noch Schwerpunkte auf dem Gebiet Fotografie, Grafik- und Kommunikationsdesign sowie Druck- und Medientechnik an. Neben der Ausbildung lernt man andere Gleichgesinnte kennen, die auf verschiedenen Gebieten der visuellen Kommunikation tätig sind. Man kann so wertvolle Kontakte knüpfen, die später im Berufsleben bei der Lösung von Aufgabenstellungen nützlich sind.

Ausbildungsziele

Der Schwerpunkt der Ausbildung liegt auf der praktischen Arbeit von der Konzeption bis zur Fertigstellung eines medialen Produktes. Dabei wird neben dem Lösen von individuellen Aufgabenstellungen insbesondere das Arbeiten in Teams gefördert. Die Komplexität heutiger Aufgabestellungen erfordert auch eine theoretische Basis für die Erkenntnis und die Analyse kultureller Zusammenhänge. So muss man z.B. wissen, welche Rolle stehende und bewegte Bilder in der heutigen Gesellschaft spielen und in welchem übergeordneten kulturellen Kontext sie eingebettet sind. Allgemeine kulturwissenschaftliche und kunsthistorische Kenntnisse sind von entsprechender Bedeutung. Grundlegende Kenntnisse über die visuelle Wahrnehmung sind Ausgangspunkt für das Arbeiten mit Licht und die Gestaltung von Bildern. Der Umgang mit der Hardware (wie z.B. Videokamera, Tonmischpult und Computer) ist genauso wichtig wie eine entsprechende Software-Kompetenz – je größer das Verständnis dafür, desto leichter ist die Lösung von Problemen bei der Medienproduktion. Ein weiterer Schwerpunkt liegt in der Vermittlung von wirtschaftlichen und rechtlichen Kenntnissen.

Berufsfelder

In einer Welt deren Kommunikation immer stärker durch alle Formen von Bildern geprägt ist, sind multimediale Umsetzungen ein wesentlicher Faktor für den in den letzten Jahren enorm gewachsenen Arbeitsmarkt im IT-Bereich. Insbesondere hat man es mit Interaktionsdesign und der Produktion zeitbasierter Medien zu tun. In einer Zeit, in der auch das Internet immer weiter animiert wird, ist die Grenze zwischen stehenden und bewegten Bildern fließend geworden. Das Spektrum an beruflichen Tätigkeiten, die eine multimediale Ausbildung benötigen, umfasst die Entwicklung und Gestaltung von Responsive Websites und Apps, die Produktion von Videos, Social Media Management, sowie die Produktion von Unterrichtsmaterialien, Computerspielen und filmischen 2D- und 3D-Animationen mit einer ebenfalls stark steigenden Nachfrage auf wissenschaftlichem und medizinischem Gebiet. Die Nachfrage nach kompetenten multimedial ausgebildeten Fachleuten, deren Kompetenzen über die Bedienung einschlägiger Software hinaus auch mediendidaktische und ergonomische Gestaltung umfassen (Usability, Barrierefreiheit, etc.), ist stärker als das Angebot.

Anforderungen

Die wichtigste Voraussetzung für Erfolg in einem Kreativ-Beruf ist 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. Um sich in der Geschäftswelt behaupten zu können braucht man natürlich auch Geschäftssinn sowie Bewusstsein für Qualität und Zuverlässigkeit.

Anmeldung

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

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
- ca. EUR 130,- pro Jahr Materialkostenbeitrag
- Laptop ca. EUR 2.000,-
- Kamera ca. EUR 800,-
- 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
- Corona-bedingt zur Zeit rein online (eigene Arbeiten bzw. zu vorgegebenen Themen, Bewerbungsvideo, Motivationsschreiben)

Abschluss

- Diplomarbeit, Diplomprüfung mit staatlichem Zeugnis *

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

Kosten

- kein Schulgeld
- ca. EUR 130,- pro Jahr Materialkostenbeitrag
- Laptop ca. EUR 2.000,-
- Kamera ca. EUR 800,-
- Kosten für Schulveranstaltungen (Exkursionen od. Reisen)

Lehrplan Kolleg (ohne schulautonome Änderungen)

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

Pflichtpraktikum / Ferialpraxis:

Mindestens 8 Wochen in der unterrichtsfreien Zeit