

A young man and woman are the central figures, both wearing bright green t-shirts. The man, in the foreground, holds a black Nikon DSLR camera with a lens attached, and a black tripod is slung over his shoulder. The woman, slightly behind him, also holds a camera and has another tripod behind her. They are both looking towards the camera with neutral to slightly smiling expressions. The background is a solid, vibrant green.

Gutenberg

LANDESBERUFSSCHULE

- _HANDEL & VERWALTUNG
- _GRAFIK & MEDIEN
- _HOTELFACH

FACHRICHTUNG
Grafik & Medien

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	5
Allgemeines über Grafik und Medien	6
Ausbildungswege Medien	8

ÜBERBLICK FACHSCHULE

1. Klasse - Berufsgrundstufe	10
2. Klasse - Berufsfachschule	11
3. Klasse - Berufsfachschule	12
4. Klasse - Spezialisierung Multimedia	13
5. Klasse - Matura	14

FACHBEREICHE FACHSCHULE

Illustration	15
Werksatz	16
Corporate Design und Typografie	18
Künstliche Intelligenz im Unterricht	20
Webdesign	22
Webprogrammierung	24
Video und Sound	26
3D-Modeling	28
Fotografie	30

ÜBERBLICK LEHRE

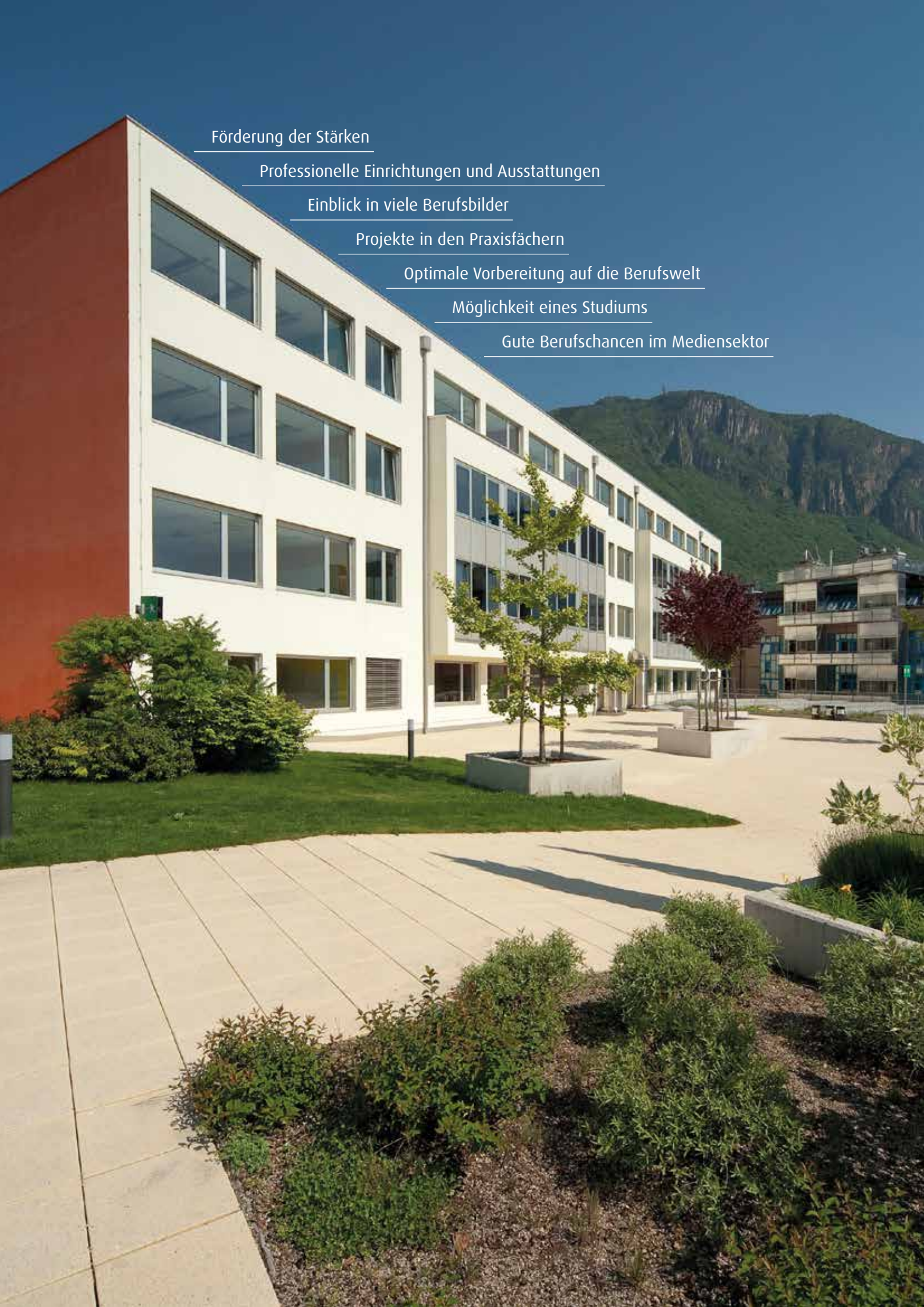
Duales System - Berufsschule	31
1.-4. Klasse Duales System - Berufsschule	32

BERUFBILDER LEHRE

Mediengestalter*in Digital, Print & Technik	34
Medientechnologe*in Druck	36
Medientechnologe*in Druckverarbeitung	38
Medientechnologe*in Werbetechnik	40
Handwerkliches Buchbinden	42

9





Förderung der Stärken

Professionelle Einrichtungen und Ausstattungen

Einblick in viele Berufsbilder

Projekte in den Praxisfächern

Optimale Vorbereitung auf die Berufswelt

Möglichkeit eines Studiums

Gute Berufschancen im Mediensektor

Landesberufsschule Gutenberg. **Du mittendrin.**

Bist du ein kreativer Kopf und suchst die ideale Schule, um deine Ideen in die Tat umzusetzen und dein Potenzial voll auszuschöpfen?

Du hast sie gefunden: Die LBS Gutenberg bietet dir nicht nur eine fundierte Allgemeinbildung, sondern auch zahlreiche Praxisfächer. Deine Begeisterung für Grafik und Medien ist die Basis für deinen Erfolg – ob du den Fachschulweg bis zur Matura oder die Lehre bis zum Gesellen oder Meister wählst. Die Gutenberg unterstützt dich dabei. Selbstverantwortung und Teamarbeit stehen im Mittelpunkt des Unterrichts – und du bist mittendrin.

Es ist uns ein zentrales Anliegen, die persönlichen Stärken und Begabungen unserer Schüler*innen gezielt zu fördern. Im Bereich Grafik kannst du als kreativer Kopf deine Stärken in Konzeption, Technik und Gestaltung entdecken und weiterentwickeln. Unsere Schule bietet dir dafür spezielle Arbeitsräume wie z. B. Fotostudio, Buchbinderei, Druckerei und praxisgerechte iMac-Labore. Mit dieser modernen Ausstattung lernst du die nötigen Fertigkeiten im grafischen Bereich und erhältst Einblicke in verschiedene Berufsbilder: perfekt vorbereitet für deinen Start in die Arbeitswelt.

Du mittendrin! In der Welt der Medien

Mit deiner Individualität kannst du gestalten, Ideen umsetzen und dich im Druck, in der Fertigung und im Multimediabereich entfalten. Lerne durch spannende Projekte zu fotografieren, zu designen, Bücher zu binden und zu filmen. In der Schule steht dir modernste Technik zur Verfügung, damit du eigenständig oder im Team deine Ideen verwirklichen kannst. So wirst du auf die Berufswelt bestens vorbereitet und erhältst durch verschiedene Praktika zusätzlich berufsbezogene Einblicke.

Voraussetzungen

Gute Allgemeinbildung, interdisziplinäres und kritisches Denkvermögen, technisches Interesse, eine eigenständige und lösungsorientierte Arbeitsweise, Kreativität, gute Rechtschreibkenntnisse, gutes mathematisches Verständnis und Schätzvermögen, Neugier sowie ein hohes Maß an Motivation

Ausbildungsschwerpunkte

Mediendesign, Medientechnik, Offsetdruck, Druckverarbeitung, Buchbinden, Fotografie, Webdesign, Webprogrammierung, Sound- und Videobearbeitung, 3D-Design sowie Illustration

Ziele

Spezialisierung im Bereich Printmedien, kompetenzorientierter Unterricht, theoretisches und praktisches Fachwissen, Einblicke in den Digitalbereich, selbstständiges Arbeiten, erste Berufseindrücke durch Praktika, Teamarbeit



Mediengestalter*innen bringen ein Gespür für Gestaltung, genaues und methodisches Arbeiten, Einfühlungsvermögen und eine gute Portion technisches Verständnis mit. Arbeitsgebiete sind die produktbezogene Kundenberatung, die Planung und Gestaltung von Print- oder Multimedialprodukten und die Aufbereitung von Daten sowie deren technische Verarbeitung für ein optimales Ergebnis.

Die Ausbildung an der Fachschule dauert drei Jahre. Auf die 1. Klasse Druck und Medien folgen zwei Jahre Fachschule für Mediengestaltung, in denen der Unterricht in Lernfeldern organisiert ist. Die Lernfelder sind sehr praxisorientiert. In erster Linie werden dir Handlungskompetenzen vermittelt, also Fähigkeiten, die für die beruflichen Abläufe wichtig sind.

Das vierte Schuljahr ist das Spezialisierungsjahr zum/zur Multimediagestalter*in:

Hier wird vor allem praxisbezogen an realen, sozialen oder ehrenamtlichen Aufträgen gearbeitet. Dabei wird vor allem die Teamarbeit gefördert. In allen Schulstufen übst du berufliche und persönliche Kompetenzen, die dich darauf vorbereiten, die Dynamik und Schnelligkeit des modernen Arbeitsumfelds erfolgreich zu meistern.

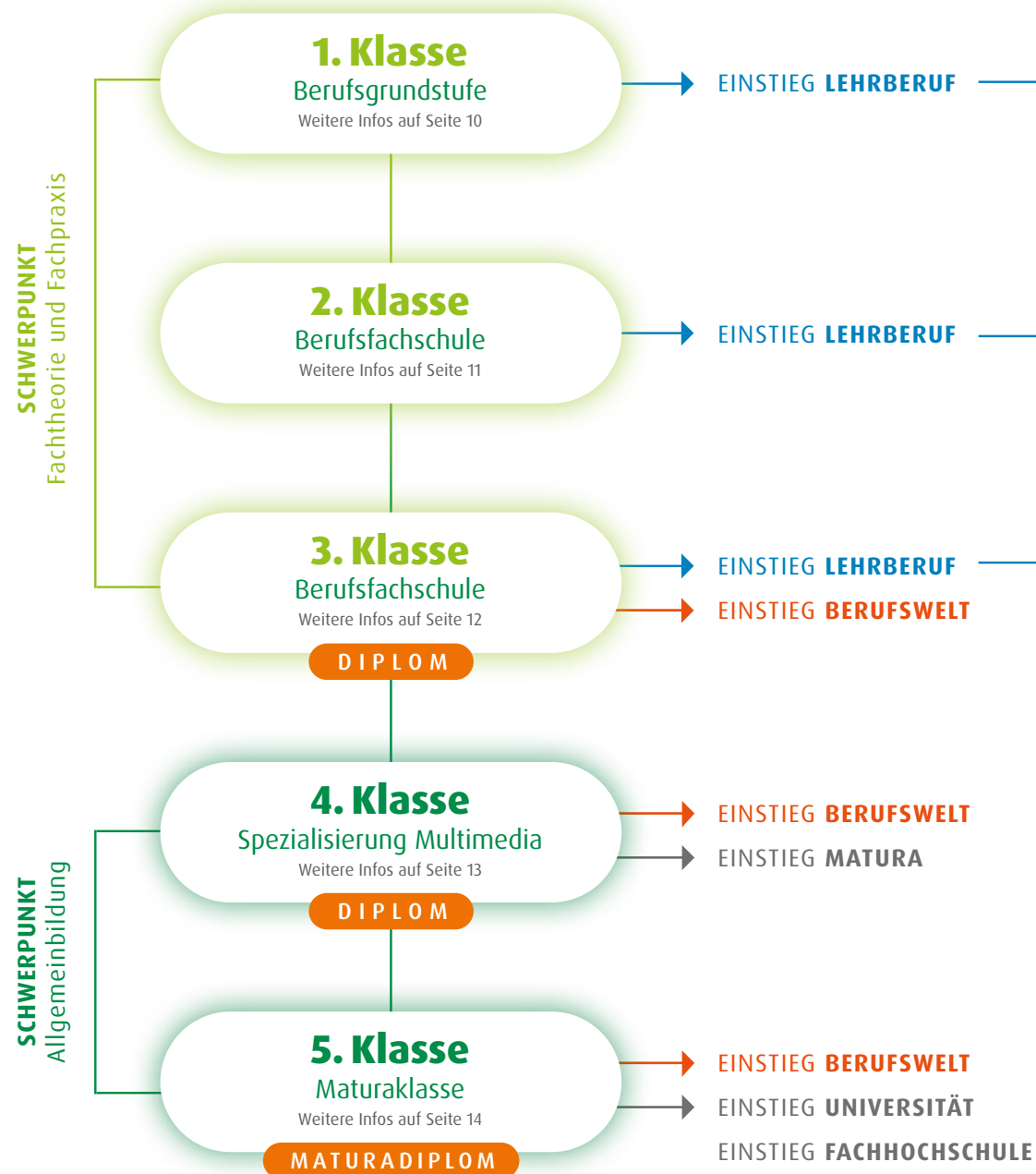
Berufliche und persönliche Verhaltensweisen sollen dich befähigen, den Anforderungen einer dynamischen und schnelllebigen Berufsentwicklung gerecht zu werden.

Im fünften Schuljahr wirst du auf die staatliche Abschlussprüfung vorbereitet und wirst selbstständig ein professionelles Projekt umsetzen.

INFOS
S.10

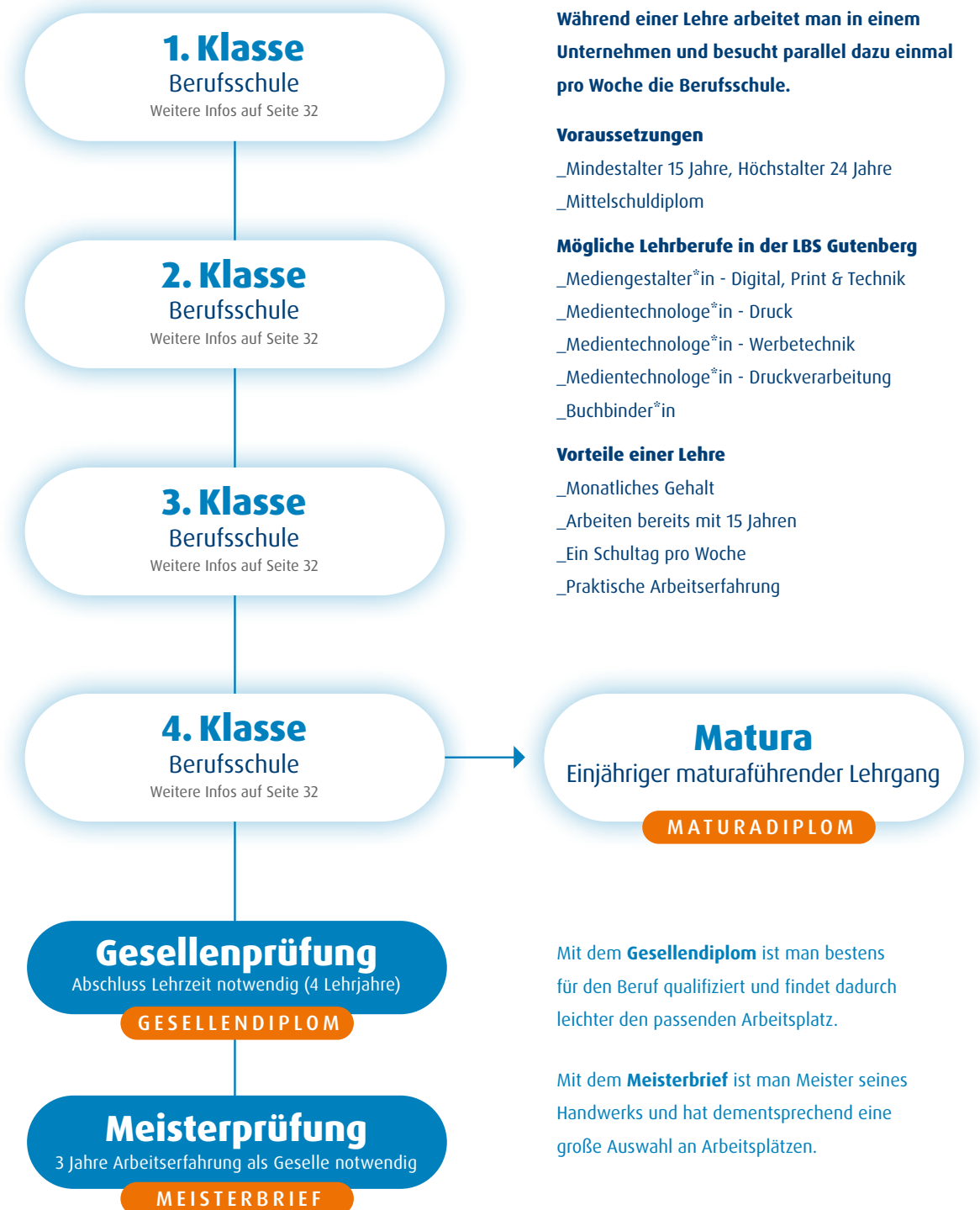
Fachschule Gutenberg

MEDIENORIENTIERTE BERUFSFACHSCHULE

INFOS
S.31

Lehre im Betrieb

BERUFSWELT MIT BEGLEITENDER BERUFSSCHULE



1. Klasse

BERUFSGRUNDSTUFE/-FACHSCHULE FÜR DRUCK UND MEDIEN

36 Schulstunden pro Woche

Das neunte Schuljahr (Pflichtjahr) kannst du in der Berufsschule absolvieren. Ziel des Orientierungsjahres in der Berufsgrundstufe ist es, dir eine Entscheidungshilfe für den zukünftigen Lern- bzw. Arbeitsweg zu bieten. In den Praxisstunden werden dir grundlegende Fachkenntnisse sowie Fertigkeiten aus der Medien- und Druckwelt vermittelt.

Medientechnik: Kennenlernen und Arbeiten mit den Adobe Programmen InDesign und Illustrator, Typografie und Schriftkunde, Gestaltung von Drucksachen

Grafik: Grafische Gestaltungsregeln, Farbenlehre, Illustrationstechniken

Fotografie: Umgang mit Kameras und Zubehör, Aufnahmetechniken und digitale Bildbearbeitung

Drucktechnik: Künstlerischer Druck, mehrfarbige Offset- und Siebdruckarbeiten

Buchbinden: Fertigung der Drucksachen, Herstellung von handwerklichen Produkten, industrielle und maschinelle Buchbindearbeiten

Allgemeinbildende Schulfächer

20 Schulstunden pro Woche

Schulfach	Stunden pro Woche
Religion	1
Deutsch	3
Italienisch	3
Englisch	2
Berufs-, Gemeinschaftskunde, Zeitgeschichte	3
Mathematik	2
Informationstechnische Grundausbildung	2
Naturwissenschaft	2
Bewegung und Sport	2

Berufsbildende Schulfächer

16 Schulstunden pro Woche

Schulfach	Stunden pro Woche
Fotografie, Grafik, Medientechnik, Drucktechnik und Buchbinden	16

2. Klasse

BERUFSFACHSCHULE MEDIENGESTALTUNG FÜR DIGITAL- UND PRINTMEDIEN

36 Schulstunden pro Woche

Im zweiten Schuljahr kommen neue Praxisfächer hinzu (die Fächer Druck und Buchbinden fallen weg). Dafür wird intensiver mit dem Computer gearbeitet: Umgang mit Illustrations-, Layout- und Bildbearbeitungsprogrammen, wie Adobe Illustrator, InDesign und Photoshop. Außerdem wird die Gestaltung und Programmierung von Webseiten Thema sein.

In der zweiten Klasse gibt es ein zweiwöchiges Pflichtpraktikum während des Schuljahres und ein vierwöchiges in den Sommerferien. Dafür suchst du dir eine Praktikumsstelle von der Druckerei, Buchbinderei, Stickerei, Werbeagentur bis hin zum Fotostudio. So erhältst du Einblicke in das Berufsleben. Der Praxisunterricht wird in Lernfeldern unterrichtet.

Mit Werkzeugen Ideen ausarbeiten: Umgang mit Kameras und Zubehör, Aufnahmetechniken und Bearbeitung von digitalen Fotos wie Fotomontagen, Farbkorrekturen oder Retuschen mit dem Adobe Programm Photoshop

Grafik-Design und Typografie im Entwurf anwenden: Umgang und Gestaltung mit Schriften, Logo-Design und Werbelehre, Anzeigengestaltung, Arbeiten mit dem Adobe Programm Illustrator

Printprodukte gestalterisch und technisch ausführen: Gestaltung von Printprodukten, Werksatz und Organisation von Daten mit dem Adobe Programm InDesign, fachbezogene Mathematik

Einfache Webseiten gestalten: Gestaltung und Programmierung von Webseiten

Allgemeinbildende Schulfächer

14 Schulstunden pro Woche

Schulfach	Stunden pro Woche
Religion	1
Deutsch	3
Italienisch	2
Englisch	2
Gemeinschaftskunde, Zeitgeschichte	2
Mathematik	2
Bewegung und Sport	2

Berufsbildende Schulfächer

22 Schulstunden pro Woche

Schulfach	Stunden pro Woche
Medientechnologie und Produkte	5
Entwerfen und Gestalten	3
Medientechnik	7
Fertigung und Gestaltung	7

3. Klasse

**BERUFSFACHSCHULE MEDIENGESTALTUNG
FÜR DIGITAL- UND PRINTMEDIEN**

36 Schulstunden pro Woche

Die Inhalte der dritten Klasse bauen auf den Unterrichtsstoff des zweiten Schuljahres auf. Dabei wird sehr viel Wert auf die Verbindung zwischen Theorie- und Praxisunterricht gelegt. Zudem kommt der neue Fachbereich Video und Sound hinzu. Du wirst neben Übungen auch Projekte realisieren. Dies ist eine große Chance für dich, einen richtigen Auftrag auszuführen. Während des Schuljahres findet ein dreiwöchiges Pflichtpraktikum statt. Außerdem werden Lehrausflüge, Museumsbesuche oder Betriebsbesichtigungen organisiert.

Am Ende des Schuljahres wirst du eine Prüfung ablegen. Bei positivem Abschluss erhältst du ein **Diplom als ausgebildete/r Mediengestalter*in** und kannst somit die vierte Klasse besuchen oder in die Berufswelt einsteigen.

Bilder und Illustrationen herstellen, um Ideen zu visualisieren: Fotografie und Bildbearbeitung

Entwürfe für Werbesatz und Anzeigensatz erstellen: Logo-Design, Verpackungs-Design, Anzeigengestaltung, Erstellen von Illustrationen

Printprodukte gestalterisch und technisch ausführen: Gestaltung von (mehrseitigen) Printprodukten wie Foldern, Broschüren, Zeitschriften, Büchern, Datenorganisation und richtiger Umgang mit digitalen Daten, fachbezogene Mathematik

Nonprint-Produkte gestalterisch und technisch ausführen: Videoaufnahmen mit Schnitt, Vertonung, Effekten, Titeln und Animationen oder Arbeiten im dreidimensionalen Raum, Gestalten und Programmieren von Webseiten

Allgemeinbildende Schulfächer

14 Schulstunden pro Woche

Schulfach	Stunden pro Woche
Religion	1
Deutsch	3
Italienisch	2
Englisch	2
Rechts- und Wirtschaftskunde	2
Mathematik	2
Bewegung und Sport	2

Berufsbildende Schulfächer

22 Schulstunden pro Woche

Schulfach	Stunden pro Woche
Medientechnologie und Produkte	5
Entwerfen und Gestalten	3
Medientechnik	7
Fertigung und Gestaltung	7

4. Klasse

**SPEZIALISIERUNGSJAHR
MULTIMEDIAGESTALTUNG**

36 Schulstunden pro Woche

Als Multimediagestalter vereinst du gestalterische, multimediale, technische, kaufmännische und kommunikative Kompetenzen. Deine Tätigkeit ist die Konzeption, Planung und digitale Produktion von Werbemitteln – von der Planung einer Werbekampagne bis zu deren Umsetzung. Du arbeitest oft in Form von Werbeagenturen an Projektaufgaben mit direktem Kundenkontakt. Vom Briefing bis hin zur Kundenpräsentation und der effektiven Umsetzung bleibt es spannend. Begleitet wird ein Projekt in allen Produktionsphasen und du arbeitest in ständigem Austausch mit deinem Team und den betreuenden Lehrpersonen. Du bekommst Aufgabenstellungen, die realitätsbezogen sind, und lernst somit deine eigenen Stärken und Schwächen sowie deine sozialen Kompetenzen besser kennen.

Während des Schuljahres werden verpflichtende Kurse für die Maturaklasse abgehalten, deren Absolvierung Voraussetzung für den Übertritt in die fünfte Klasse ist.

Am Ende des Schuljahres wirst du eine praktische Prüfung ablegen sowie ein mündliches Prüfungsgespräch absolvieren. Schwerpunkt sind sowohl deine spezifischen Fachkenntnisse als auch deine Sprachkompetenz und dein Allgemeinwissen. Bei positivem Abschluss erhältst du ein **Diplom als ausgebildete/r Multimediagestalter*in** und kannst somit die fünfte Klasse besuchen oder in die Berufswelt einsteigen.

Marketing: Konzeption von Kommunikationsstrategien, Werbekampagnen und Marketingaktionen

Multimedia: Planung und Umsetzung multimedialer Projekte der Bereiche Print, Digitale Medien, Web, Video Sound, 3D und Illustration

Allgemeinbildende Schulfächer

16 Schulstunden pro Woche

Schulfach	Stunden pro Woche
Religion	1
Deutsch	3
Italienisch	2
Englisch	2
Mathematik	3
Rechts- und Wirtschaftskunde	2
Geschichte und Gesellschaftslehre	2
Bewegung und Sport	1

Berufsbildende Schulfächer

20 Schulstunden pro Woche

Schulfach	Stunden pro Woche
Bewegtildbearbeitung und -gestaltung	4
Offline-Produktion	2
Internettechnologie	4
Marketing	2
3D-Grafik	1
Medienintegration und -ausgabe	7

5. Klasse

MATURAKLASSE „INDUSTRIE UND HANDWERK FÜR DAS MADE IN ITALY“

35 Schulstunden pro Woche

Nachdem du das 4. Spezialisierungsjahr erfolgreich abgeschlossen und das Aufnahmeverfahren bestanden hast, kannst du dich auf ein spannendes Jahr freuen. Im 5. Jahr verlagert sich der Schwerpunkt auf die allgemeinbildenden Fächer und du wirst deine Kenntnisse in Mathematik und Physik vertiefen.

Du arbeitest an realen Projekten, die dir helfen, das Gelernte praktisch anzuwenden und zu präsentieren. Während des Jahres wirst du auf die Matura vorbereitet. Du erhältst gezielte Übungsmöglichkeiten und kannst deine Stärken in fächerübergreifenden und interdisziplinären Projekten unter Beweis stellen.

Mit dem erfolgreichen Abschluss des 5. Jahres und der bestandenen **Maturaprüfung** eröffnen sich dir zahlreiche Möglichkeiten. Ob du ein beliebiges **weiterführendes Studium** anstrebst, direkt in die Berufswelt einsteigst oder andere spannende Wege einschlägst – deine Perspektiven sind vielversprechend.

Allgemeinbildende Schulfächer

23 Schulstunden pro Woche

Schulfach	Stunden pro Woche
Religion	1
Deutsch	5
Italienisch	4
Englisch	2
Geschichte	3
Mathematik	4
Betriebswirtschaftslehre	3
Bewegung und Sport	1

Berufsbildende Schulfächer

12 Schulstunden pro Woche

Schulfach	Stunden pro Woche
Fachrichtungsbezogene Wissenschaft technische Physik	5
Projektmanagement	2
Projekte	3
Fertigungstechnik und Produktion	2

ILLUSTRATION

FINELINER

eignen sich besonders zum Zeichnen von feinen Linien oder kleinen Details.



GRAFIKTABLETT

Eines der wichtigsten Werkzeuge eines Illustrators in der digitalen Illustration.



Illustratorinnen und Illustratoren spielen eine zentrale Rolle in der Mediengestaltung. Sie erschaffen visuelle Werke, die weit über bloße Dekoration hinausgehen: Illustrationen erzählen Geschichten, wecken Emotionen und machen komplexe Inhalte auf anschauliche Weise verständlich – oft dort, wo reine Fotografien an ihre Grenzen stoßen. Ihr Einsatzspektrum reicht von der Entwicklung visueller Konzepte für Werbekampagnen über die Gestaltung informativer Infografiken bis hin zu Illustrationen für Kinderbücher oder wissenschaftliche Publikationen.

Dabei bedienen sie sich unterschiedlichster Techniken – von klassischen Zeichnungen über Mischtechniken und Fotocollagen bis hin zu digitalen Arbeiten. Zum analogen Werkzeug gehören unter anderem Bleistifte, Fineliner, Wasserfarben, Ölkreiden und Tusche. Im digitalen Bereich kommen moderne Hilfsmittel wie Grafiktablets sowie professionelle Softwarelösungen wie Adobe Illustrator oder Photoshop zum Einsatz. Der kreative Gestaltungsspielraum ist dabei nahezu unbegrenzt.

Wir lieben Layout, Text und Inhalt

Die Kunst der Kommunikation und des Designs



Bildtext ist ein Gestaltungselement.

Mediengestaltung ist ein vielseitiges und kreatives Feld, das weit mehr umfasst als nur das Erstellen von ansprechenden visuellen Inhalten.

Ein wichtiger Aspekt der Mediengestaltung ist auch das tiefgehende Verständnis für die Bedürfnisse und Wünsche der Zielgruppe. Nur durch ein fundiertes Kundenverständnis können Mediengestalter effektive und zielgerichtete Kommunikationsmittel entwickeln.

Ein erfolgreicher Mediengestalter muss in der Lage sein, die Botschaften und Werte eines Unternehmens oder einer Marke klar und prägnant zu vermitteln. Dies erfordert nicht nur technisches Know-how, sondern auch ein hohes Maß an Empathie und Einfühlungsvermögen. Die Fähigkeit, sich in die Zielgruppe hineinzuversetzen und deren Erwartungen zu antizipieren, ist entscheidend für die Entwicklung von Designs, die wirklich ankommen.

» Werksatz

Ein weiterer wichtiger Bestandteil der Mediengestaltung ist der Werksatz.

Hierbei handelt es sich um die Anordnung von Texten und Bildern in einem Layout, das sowohl ästhetisch ansprechend als auch funktional ist. Ein gut gestalteter Werksatz lenkt die Aufmerksamkeit des Betrachters gezielt und unterstützt die Verständlichkeit der Inhalte.

Text begegnet uns täglich und überall.

Unser Fokus liegt auf der Arbeit mit Mengentexten, die wir mit Sorgfalt und Kreativität aufbereiten. Als Mediengestalter tragen wir die Verantwortung, Inhalte so zu gestalten, dass sie klar, verständlich und ansprechend sind. Wir wissen, dass gut aufbereitete Texte einen großen Einfluss auf die Wahrnehmung und das Verständnis des Lesers haben. Deshalb setzen wir uns dafür ein, dass jeder Text seine volle Wirkung entfalten kann.



EDITORIAL DESIGN

Unter Editorial Design versteht man das Gestalten von Zeitschriften, Zeitungen, Magazinen, Broschüren und Büchern.



« Corporate Design

Weitere wesentliche Aspekte der Mediengestaltung sind die Entwicklung und die Pflege des Corporate Designs (CD) eines Unternehmens.

Die Corporate Identity umfasst alle visuellen und kommunikativen Elemente, die das Erscheinungsbild und die Wahrnehmung eines Unternehmens prägen.

Ein zentraler Bestandteil ist die Gestaltung aller visuellen Kommunikationsmittel wie Logos, Geschäftspapiere, Werbematerialien und Online-Präsenzen.

LOGODESIGN ↘

Die Logo-Entwicklung spielt hierbei eine besonders wichtige Rolle. Ein Logo ist das Gesicht eines Unternehmens und oft der erste Berührungspunkt für Kunden. Es muss daher nicht nur ästhetisch ansprechend, sondern auch einprägsam und repräsentativ für die Werte und die Mission des Unternehmens sein. Ein gut gestaltetes Logo schafft Wiedererkennungswert und Vertrauen und trägt maßgeblich zur Markenbildung bei.

«

Typo
GRAFIE



Typografie spielt ebenfalls eine zentrale Rolle in der Mediengestaltung. Die Wahl der richtigen Schriftarten und deren geschickte Kombination kann die Wirkung eines Designs maßgeblich beeinflussen. Typografie ist nicht nur ein Mittel zur Lesbarkeit, sondern auch ein starkes Ausdrucksmittel, das die Stimmung und den Charakter einer Botschaft unterstreicht.

Künstliche Intelligenz

Ein Partner, kein Ersatz

In der modernen Mediengestaltung spielt künstliche Intelligenz (KI) eine immer wichtigere Rolle. Doch entgegen der Befürchtung, dass KI unsere Arbeit ersetzen könnte, sehen wir sie als einen wesentlichen Bestandteil, mit dem wir arbeiten lernen müssen. KI bietet uns eine Vielzahl an Möglichkeiten und hilft uns, noch schneller und effizienter zu arbeiten.



BILDFEHLER
Die künstliche Intelligenz
ist nicht perfekt.

Die Vorteile der KI in der Mediengestaltung

Automatisierung von Routineaufgaben: KI kann zeitaufwändige und repetitive Aufgaben übernehmen, wie z. B. das Sortieren von Bildern oder das Transkribieren von Audioaufnahmen. Dies gibt uns mehr Zeit für kreative und strategische Arbeiten.

Verbesserte Kreativität: Mit KI-Tools können wir neue kreative Ansätze entdecken. Beispielsweise können KI-gestützte Designprogramme Vorschläge für Layouts oder Farbpaletten machen, die wir vielleicht nicht in Betracht gezogen hätten.

Personalisierung: KI ermöglicht es uns, Inhalte gezielt auf die Bedürfnisse und Vorlieben unserer Zielgruppen zuzuschneiden. Durch die Analyse von Nutzerdaten können wir personalisierte Erlebnisse schaffen, die besser ankommen.

Effizienzsteigerung: Durch den Einsatz von KI können wir Projekte schneller abschließen. KI-gestützte Software kann uns helfen, Fehler zu erkennen und zu korrigieren, bevor sie zu größeren Problemen werden.

Zusammenarbeit mit KI

Um das volle Potenzial der KI auszuschöpfen, ist es wichtig, dass wir lernen, wie wir effektiv mit ihr zusammenarbeiten können. Dies bedeutet, dass wir uns kontinuierlich weiterbilden und offen für neue Technologien und Arbeitsweisen bleiben müssen. KI sollte als ein Werkzeug gesehen werden, das unsere Fähigkeiten erweitert und uns neue Möglichkeiten eröffnet.

KI-BILD

Mit der künstlichen Intelligenz umzugehen, gehört zu den wichtigen Kompetenzen eines Mediengestalters.



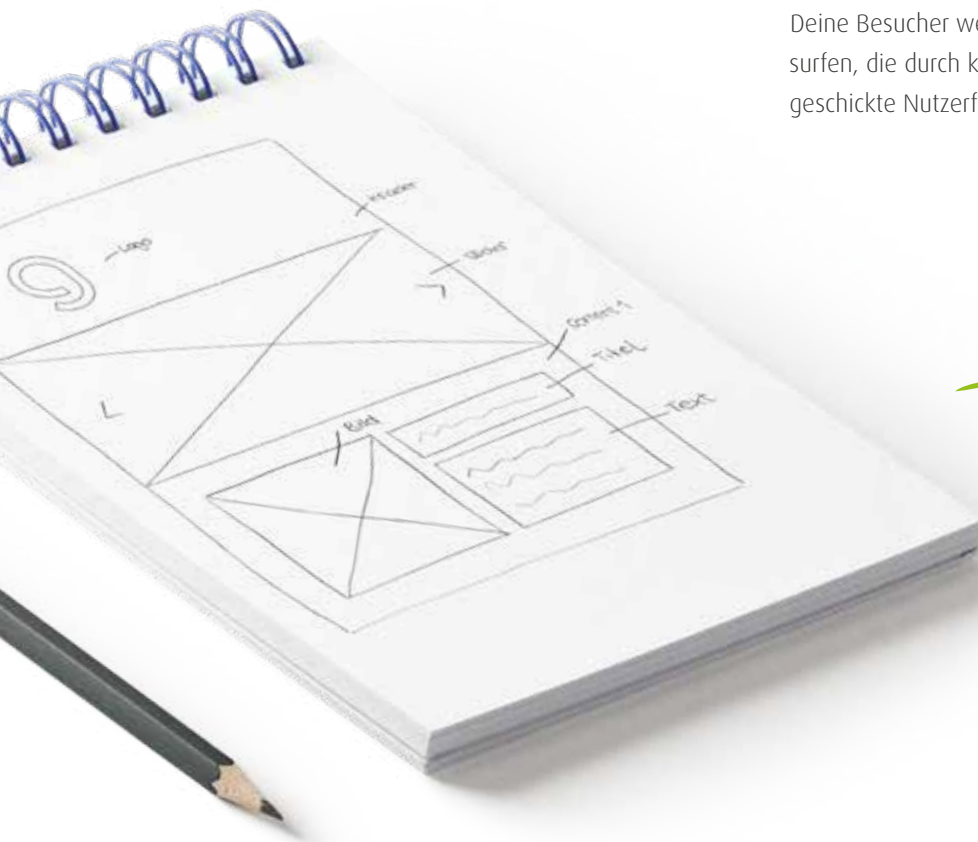
Fazit

Künstliche Intelligenz ist kein Ersatz für menschliche Kreativität und Expertise, sondern ein wertvoller Partner, der uns dabei unterstützt, unsere Arbeit auf ein neues Niveau zu heben. Indem wir lernen, mit KI zu arbeiten, können wir die Mediengestaltung der Zukunft aktiv mitgestalten und innovative, ansprechende Inhalte schaffen.

Webdesign

VON DER IDEE BIS ZUR UMSETZUNG

Lerne, wie du eine erfolgreiche Website vom ersten „Kundengespräch“ bis zum Onlinegang planst und gestaltest. Deine Besucher werden durch eine facettenreiche Webseite surfen, die durch kleine Animationen lebendig wirkt und durch geschickte Nutzerführung zum Ziel führt.



AUFBAU

Wie ist eine Webseite aufgebaut? Lerne die wichtigsten Bausteine, wie Header, Footer & Co.



BILDMATERIAL

Suche nach passenden Fotos, mit denen du die Seite gestaltest.



ERGEBNIS

Du wirst eine Webseite für die gängigsten Geräte, wie Smartphone, Tablet und Computer, gestalten und programmieren können.





HTML UND CSS:
Immer auf dem neuesten Stand

HTML & CSS

Deine langjährigen Fachlehrer*innen unterstützen dich beim Erlernen von HTML- und CSS-Codes. Mit ein wenig Übung wirst du selbstständig einen professionellen Code schreiben können, der dein Projekt im Internet gut aussehen lässt.



DER CODE

Was hier auf dem Bild noch wie unleserliche Zeichen aussieht, wird in kurzer Zeit zu einer Spielwiese, auf der du dein Können unter Beweis stellen kannst.

```

<div>One more for good measure.</div>
<p>Cras justo odio, dapibus ac facilisis in, egestas eget quam. Donec id elit non mi porta gravida at eget metus.
</p>
<p><a class="btn btn-lg btn-primary" href="#" role="button">Browse gallery</a>
</div>
</div>
</div>
<a class="left carousel-control" href="#myCarousel" role="button" data-slide="prev">
  <span class="glyphicon glyphicon-chevron-left" aria-hidden="true"></span>
  <span class="sr-only">Previous</span>
</a>
<a class="right carousel-control" href="#myCarousel" role="button" data-slide="next">
  <span class="glyphicon glyphicon-chevron-right" aria-hidden="true"></span>
  <span class="sr-only">Next</span>
</a>
</div><!-- /.carousel -->

Featured Content Section-->

```

VIDEO SOUND

VON DER IDEE, ZUM DREHBUCH, BIS ZUM SCHNITT.
BEI UNS BEKOMMST DU EINEN PRAKTISCHEN EINBLICK
IN DIE WELT DER FILMEMACHER.

Mit der Hilfe von Profis kannst du deinen eigenen Film konzipieren, drehen und postproduzieren. Zudem bekommst du eine Übersicht über mögliche Berufe und Ausbildungswege beim Film, wie zum Beispiel Regisseur*in, Tontechniker*in, Kamerafrau/mann, Sounddesigner*in, Cutter*in, Produzent*in und viele mehr.

BLUR EFFEKT

Effekt, der dem Clip eine Bewegungsunschärfe gibt.



JUMP CUTS

Eine Schnittart, bei der Segmente aus dem selben Clip geschnitten werden, so dass Sprünge entstehen.



LUT FARBE

Ein sogenannter Farbfilter wird über dem Clip gelegt.



SHORT CUTS

sind sehr schnelle aufeinanderfolgende Schnitte.



ABBLENDE

Durch einen Übergang ins Schwarze oder Weiße wird das Video abgeblendet.



MUSIK

Musik kann das Gefühl der Betrachterin/des Betrachters beeinflussen.

SWOOSH EFFEKT

Ist ein Sound-Effekt für Bewegungen und Übergänge.

WIND SOUND

Reale Geräusche geben dem Video mehr Realität und Nähe.

3D MODE- LING

DIGITALE BILDHAUEREI

Filme, Videospiele, Charaktere, Gegenstände oder sogar ganze Welten werden digital in 3D modelliert. Oft wird eine fotorealistische Qualität erreicht. In Zeiten schneller und individueller Fertigung werden digitale 3D-Modelle auch im Bereich des Prototypen-Designs von der Industrie eingesetzt. So werden Produkte, bevor sie in die Massenproduktion gehen, an 3D-Druckern ausgedruckt, um unter anderem die Form und die Benutzerfreundlichkeit zu bewerten.

3D-Modeling vs. 3D-Zeichnen

3D-Modeling unterscheidet sich vom dreidimensionalen Technisch-Zeichnen. Während beim 3D-Zeichnen auf die genaue Einhaltung der Größen, oft bis in den Zehntel-Millimeterbereich hinein, Wert gelegt wird, kann man im 3D-Modeling sich auf das große Ganze konzentrieren. Ein 3D-Modeler beschäftigt sich eher mit den Formen und den Proportionen. Es ist also weit weniger ein technischer, sondern eher ein künstlerischer Prozess. Der 3D-Modeler ist also eigentlich ein digitaler Bildhauer.

SKIZZE

Vorerst entsteht die Idee, welche per Hand oder mit dem Computer erstellt wird.



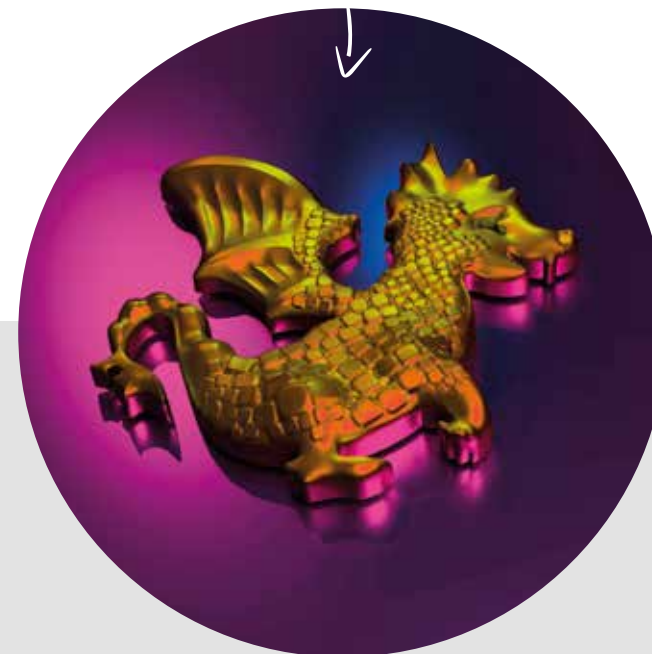
UMSETZUNG

Steht die Skizze fest, wird sie mit dem 3D-Programm dreidimensional umgesetzt.



3D-ENTWURF

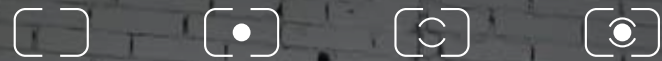
Sobald der Entwurf dreidimensional erstellt ist, kann man mit Farben und Schattierungen spielen.



RESULTAT

Mit dem 3D-Drucker kann nun diese Form erstellt werden. Der Drache in diesem Beispiel ist ein Kopfhörerhalter.





»» Fotografie

Die Aufgabenbereiche von Fotograf*innen sind vielfältig.

Dazu gehören Personenportraits, technische Studioaufnahmen, Makroaufnahmen, Landschaftsfotografien, Architektur-Aufnahmen, Hochzeiten und vieles mehr. Nachträglich bearbeitet, retuschiert und optimiert der Fotograf/die Fotografin seine/ihre Fotos am Mac oder PC.



ISO 200

AUTO ISO 50 ISO 100 ISO 200 ISO 400 ISO 800 ISO 1600 ISO 3200

Duales System

LEHRE UND BERUFSSCHULE FÜR GRAFISCHE BERUFE

Die Lehre führt zu einer ersten Ausbildungsqualifikation und ermöglicht dir die Erfüllung der Bildungspflicht. Du wirst im dualen System ausgebildet. Dieses System wird als dual bezeichnet, weil deine Ausbildung an zwei Lernorten stattfindet: im Betrieb und in der Berufsschule. Du wirst wöchentlich vier Tage im Betrieb und einen Tag in der Berufsschule ausgebildet.

In der Schule wirst du sowohl praktische Fertigkeiten als auch theoretisches Fachwissen erlernen.

Aufnahmebedingungen: positiver Abschluss des 9. Schuljahres, Mindestalter 15 Jahre, Arbeitsvertrag als Lehrling

DIPLOM Gesellenbrief

Mit dem Gesellenbrief und zweijähriger Berufserfahrung im entsprechenden Handwerk kannst du die vorbereitenden Kurse für die Meisterprüfung der Berufe des Mediengestalters/der Mediengestalterin, des Medientechnologen/der Medientechnologin-Druck, des Medientechnologen/der Medientechnologin Druckverarbeitung und des Buchbinders/der Buchbinlerin besuchen.

DIPLOM Meisterbrief

Der Meisterbrief stellt die höchste Qualifikation in praktischen Berufen des Handwerks dar. Als Meister*in bist du ein/e anerkannte/r Fachexperte/in in deinem Beruf. Als solche*r verfügst du über wichtige Kenntnisse für die Führung eines Unternehmens und für die Ausbildung von Lehrlingen.

Als Inhaber*in eines Betriebs kannst du als Meister*in das Qualitätssiegel „Meisterbetrieb“ verwenden.

Die Meisterprüfung besteht aus vier Prüfungsteilen: Unternehmensführung, Berufspädagogik, Fachtheorie und Fachpraxis.

Vorbereitende Kurse hierzu bietet das zuständige Landesamt in Zusammenarbeit mit den Landesberufsschulen an. Die Kurse für „Unternehmensführung“ und „Berufspädagogik“ werden jährlich an verschiedenen Orten in Südtirol durchgeführt. Die Vorbereitungskurse „Fachtheorie“ und „Fachpraxis“ finden bei ausreichender Teilnehmerzahl statt.



Berufe mit diesem Symbol können in der Gutenberg als Lehrberuf (Duales System) absolviert werden.

Lehre im Betrieb

LEHRE MIT BEGLEITENDER BERUFSSCHULE FÜR GRAFISCHE BERUFE

9 Schulstunden pro Woche

1.–4. KLASSE

Während der allgemeinbildenden und allgemein berufsbezogenen Schulfächer wirst du mit deinen Kolleginnen und Kollegen gemeinsam in der Stammklasse dem Unterricht folgen, die berufsbezogenen Schulfächer hingegen werden in den Praxisräumen der Schule gelehrt. Hier werden die Schüler nach den verschiedenen Berufen in Kleingruppen getrennt unterrichtet und erlernen die berufsspezifischen, handwerklichen Kompetenzen.

Der/die Buchbinder*in absolviert eine Lehrdauer von drei Jahren, wohingegen alle anderen Lehrberufe vier Jahre dauern.

Allgemeinbildende Schulfächer

4 Schulstunden pro Woche

Schulfach	Stunden pro Woche
Religion (1 x monatlich)	1
Deutsch	1
Italienisch	1
Englisch	1

Berufsbezogene Schulfächer

5 Schulstunden pro Woche

Schulfach	Stunden pro Woche
Farbenlehre	1
Fachpraxis	3
Fachrechnen	1

Lehrberufe im Überblick

DIE FOLGENDEN BERUFE KÖNNEN IN DER GUTENBERG ALS LEHRBERUF ABSOLVIERT WERDEN

Mediengestalter*in - Digital, Print & Technik

entwickeln und erstellen gedruckte Produkte wie z. B. Zeitschriften, Plakate und Werbebroschüren und gestalten digitale Informationsmittel wie Webseiten und Filme. Mediengestalter*innen arbeiten am Computer mit spezifischen Programmen, wählen Schriften und Farben aus, gestalten Texte und bearbeiten digitale Fotos und Filme. Nach Kundenvorgaben setzen sie ihre Ideen und Entwürfe um und erstellen die gewünschten Medienprodukte. Außerdem planen sie Produktionsabläufe, bereiten Daten für den digitalen Einsatz auf und steuern die Digitaldruckmaschine. Arbeitsmöglichkeiten bieten sich beispielsweise in Grafikstudios, in Werbe- und Presseagenturen und Medienunternehmen.

Medientechnologe*in - Werbetechnik

Die größtenteils handwerklichen Arbeitsmethoden setzen Handfertigkeiten und Erfindergeist voraus. Bedruckt werden häufig Materialien, die mit anderen Techniken nicht bedruckt werden können: Schilder aus Metall und Holz, T-Shirts, Textilien, Keramik und Kugelschreiber. Das Ausplotten von Klebefolien und die Autobeschriftung sind ein weiteres wichtiges Aufgabengebiet. Im digitalen Großformatdruck werden Riesenposter in Kleinstauflagen für Außengestaltung, Gerüstabdeckung und Beschilderung hergestellt.

Medientechnologe*in - Druck

Elektronik und Spitzentechnologie bestimmen das heutige Berufsbild. Computergesteuerte Anlagen integrieren Druckvorgänge und Verarbeitungsschritte. Die Arten der Druckerzeugnisse und der Druckverfahren geben die heutigen Spezialisierungen vor. Neben technischem Verständnis sind Genauigkeit und ein einwandfreies Farbensehen die Grundvoraussetzung für das Erlernen dieses Berufes. Im Offsetdruck werden Zeitungen, Broschüren, Geschäfts- und Kleindrucksachen auf Papier in hohen Auflagen gedruckt.

Medientechnologe*in - Druckverarbeitung und Buchbinder*in

Der Medientechnologe Druckverarbeitung und der Buchbinder beenden den Arbeitszyklus zur vollständigen und maßgenauen Drucksache. Das Schneiden, Zusammentragen, Falzen, Heften, Binden, Prägen von Büchern, Broschüren und Zeitschriften sind die Haupttätigkeiten des/der Medientechnologen*in Druckverarbeitung. Wohingegen der Schwerpunkt der Arbeiten des/der Buchbinders*in, in der Anfertigung von Einzelexemplaren und Sonderanfertigungen liegt. Hierzu gehören auch das Restaurieren und Vergolden wertvoller Druckwerke in kunsthandwerklicher Fertigung. Technisches Können und handwerkliche Begabung sind Voraussetzung.

Quelle: <https://berufsberatung-studieninfo.provinz.bz.it/de/suche-berufe/mediengestalterin-und-mediengestalter>

MEDIENGESTALTUNG

Kreativität trifft auf Technik

Wer eine Leidenschaft für Design und Kommunikation hat und gerne kreativ arbeitet, findet in der Mediengestaltung einen erfüllenden und zukunftssicheren Beruf.

Der Lehrberuf des Mediengestalters/der Mediengestalterin bietet eine spannende und vielseitige Ausbildung, die technisches Know-how und Kreativität miteinander verbindet. Neben der theoretischen Ausbildung in den Bereichen Typografie, Werksatz und Farbgestaltung steht auch die praktische Anwendung im Vordergrund.



WERKZEUG



IDEEN



Während der Lehrzeit lernen angehende Mediengestalter, wie sie visuelle Kommunikationsmittel entwickeln und umsetzen, die den Bedürfnissen und Wünschen der Zielgruppe entsprechen.

Die Auszubildenden arbeiten an Projekten und Aufträgen, wodurch sie wertvolle Erfahrungen sammeln und ihre Fähigkeiten kontinuierlich verbessern können. Sie lernen, wie sie mit verschiedenen Design-Software-Programmen umgehen und diese effektiv einsetzen, um professionelle und ansprechende Designs zu erstellen.

Besonders attraktiv ist die Möglichkeit, die Ausbildung berufsbegleitend zu absolvieren. Dies ermöglicht es den Auszubildenden, ihre beruflichen und persönlichen Verpflichtungen mit der Ausbildung zu vereinbaren. In den Lehrzeiten können sie wertvolle Praxiserfahrungen sammeln und gleichzeitig ihre berufliche Weiterentwicklung vorantreiben.

SCHMUCKFARBEN



LEHR-
BERUF

MEDIEN TECHNOLOGIE

DRUCK

KONTROLLE

ÜBERPRÜFUNG: Farbwerk, Anleger,

Papiertransport

KONTROLLE: Druckplatten, Ausrichtung

ANPASSUNG: Farbgebung,

Feuchtmittelverteilung

FARB- FEUCHTWERK

Auftragen von Feuchtmitteln zur Vermeidung
von Farbabstoß

FARBE

besteht aus: Pigmenten,
Bindemitteln, Lösungsmitteln

ANLEGER

Sicherstellung der präzisen
Zufuhr und Ausrichtung der Papierbögen

ÜBERPRÜFUNG

VISUELLE INSPEKTION: Druckbild, Bildqualität

ANDRUCKE: Qualitätsprüfung

FARBWERKE

Jeder Turm druckt eine Farbe.

FARBDICHTE: messen, justieren

Wie auf dem Bild zu sehen ist, arbeitet der Drucker mit großen Maschinen. Dabei ist Geschick gefragt. Denn damit auch schöne und saubere Drucke entstehen, bedarf es einer guten Vorbereitung, einer korrekten Steuerung und nicht zu vergessen – einer ständigen Überwachung.

Drucken kann diese Maschine fast alles, wie zum Beispiel Zeitschriften, Visitenkarten, Prospekte, Eintrittskarten, Briefkuverts, Plakate und vieles mehr.

MEDIEN TECHNOLOGIE DRUCKVERARBEITUNG

Was macht nun eigentlich ein/e Medientechnologe*in Druckverarbeitung?

Hast du dich nie gefragt, wie Prospekte eigentlich verarbeitet werden?

Betrachte einmal etwas genauer das Prospekt, das du gerade in deinen Händen hältst.

Wie du siehst, wurde hier gefaltet, geschnitten und geklammert. Aber wie läuft das eigentlich genau ab? Die Arbeit des/der Medientechnologen*in Druckverarbeitung

beginnt nachdem er/sie vom Drucker die fertig gedruckten Papierbögen bekommt.

Das alles übernimmt eine große Maschine, die gesteuert werden muss.



1. DRUCKBÖGEN

Zunächst gelangen die fertig gedruckten Papierbögen zu den Medientechnologen und -technologinnen.



2. FALTEN

Jetzt werden die Papierbögen gefaltet, ein Vorgang, der in der Fachsprache als Falzen bezeichnet wird.

3. SCHNEIDEN & KLAMMERN

Anschließend werden die Bögen am Rücken geklammert und an drei Seiten beschnitten.



4. RESULTAT

So sieht das Endprodukt aus, genau so wie du es gerade in deinen Händen hältst.



LEHR-
BERUF

1



COMPUTER

Zunächst wird am Computer das Motiv, in unserem Fall das Gutenberg-Logo, technisch für den Plotterdruck vorbereitet. Anschließend wird ausgeplottet.

2

PLOTTER

Ein Plotter-Drucker ist ein Druckgerät, das speziell für den großformatigen Druck entwickelt wurde. Plotter-Drucker nutzen meist Tintenstrahl- oder Lasertechnologie und können auf verschiedenen Materialien wie Papier, Folie oder Leinwand drucken.

3



MONTAGETISCH

An diesem Tisch wird über die Aufkleber ein Transparent gespannt, welches später das Aufkleben erleichtert. Mit einem Cuttermesser werden überflüssige Teile entfernt. Das benötigt viel Geduld und Konzentration.

BEKLEBEN

Der große Aufkleber wird nun auf das Auto aufgeklebt.

4

KUNSTSTOFFRAKEL

Mit dem Kunststoffrakel wird der Aufkleber glattgestrichen, damit keine Luftblasen entstehen.

RESULTAT

Und so sieht das beklebte Fahrzeug aus!

MEDIENTECHNOLOGIE WERBETECHNIK

Der/die Medientechnologe*in Werbetechnik beschäftigt sich mit der Beklebung von großen Flächen. Im Klartext sind das Schaufenster von Geschäften, Geschäftsfassaden, ganze Messestände und nicht zu vergessen, die Beschriftung von Fahrzeugen. In diesem Beispiel wird gezeigt, welche Schritte nötig sind, um ein Fahrzeug zu bekleben.



HANDWERKLICHES

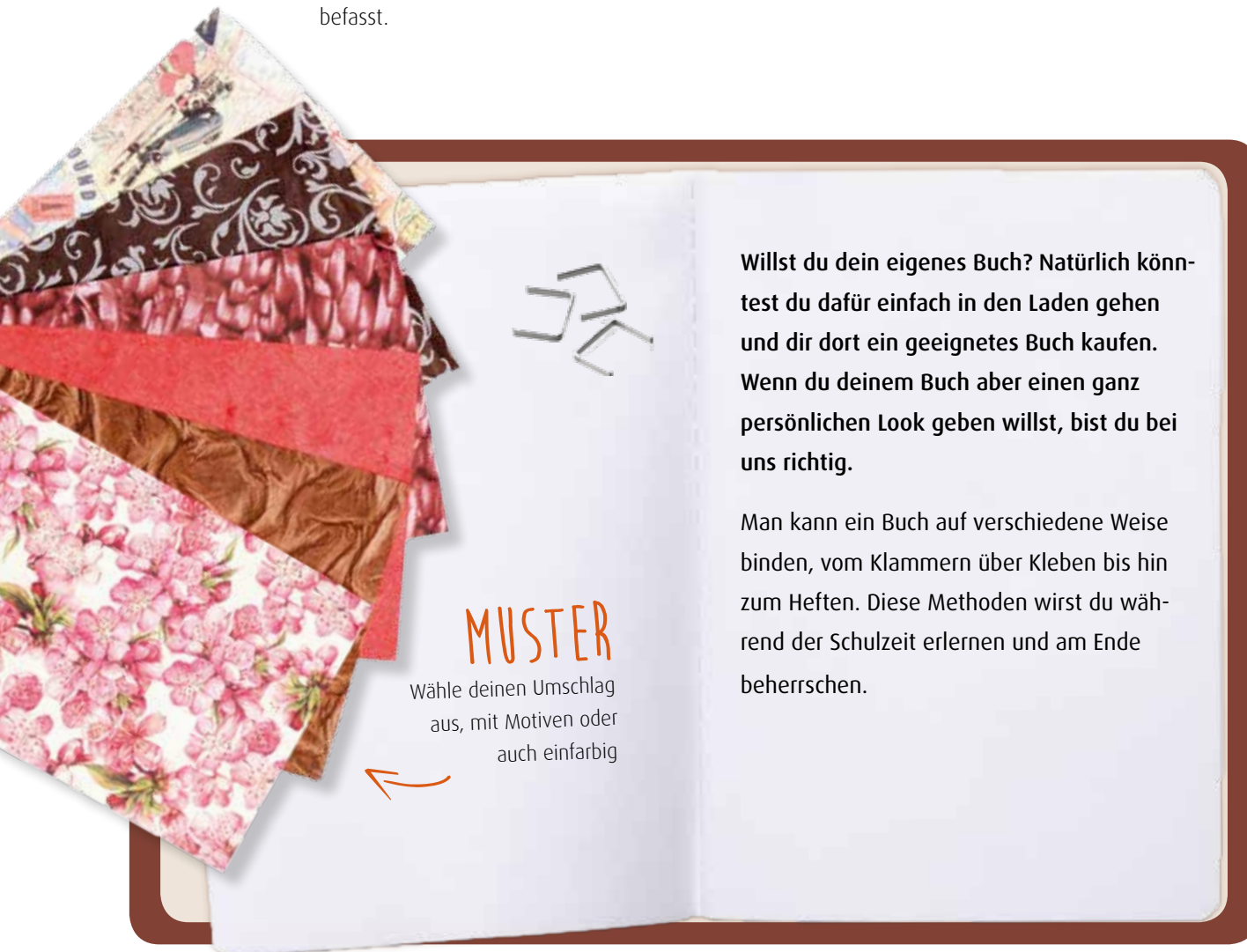
BUCHBINDEN

Der/die Buchbinder*in befasst sich mit der Weiterverarbeitung sowie Fertigung von Drucksachen. Man unterscheidet zwischen dem/der handwerklichen Buchbinder*in, welche/r eine Weiterentwicklung der frühen Buchbinder-Kunst darstellt, und dem/der industriellen Buchbinder*in, der/die sich mit der maschinellen Serienproduktion befasst.



↖ SCHERE

Ob Pappschere, Messer, Schere oder am Schnellschneider programmieren – der Müll ist zu sortieren.



MUSTER

Wähle deinen Umschlag aus, mit Motiven oder auch einfarbig

Willst du dein eigenes Buch? Natürlich könntest du dafür einfach in den Laden gehen und dir dort ein geeignetes Buch kaufen. Wenn du deinem Buch aber einen ganz persönlichen Look geben willst, bist du bei uns richtig.

Man kann ein Buch auf verschiedene Weise binden, vom Klammern über Kleben bis hin zum Heften. Diese Methoden wirst du während der Schulzeit erlernen und am Ende beherrschen.



→ METALLÖSEN

Durch diese Metallöse ziehen wir ein Elastikband durch, welches das Büchlein geschlossen hält.

Du mittendrin.

Konzeption, Fotografie, Design und Layout:

Eine Zusammenarbeit der Schüler*innen und Lehrpersonen der LBS Gutenberg



Landesberufsschule **Gutenberg**.
Handel & Verwaltung. Grafik & Medien. Hotelfach.
Siemensstraße 6-8 | I-39100 Bozen | T +39 0471 562 500

www.gutenberg.berufsschule.it



Berufsbildung

