

A young man and woman are the central figures in the image. They are both wearing bright green t-shirts. The man, on the left, is holding a black Nikon DSLR camera with a lens attached. He is also holding two black tripods behind his back. The woman, on the right, is looking over his shoulder towards the camera. She is holding a silver keyboard. The background is a solid, vibrant green.

Gutenberg

LANDESBERUFSSCHULE

- _HANDEL & VERWALTUNG
- _GRAFIK & MEDIEN
- _HOTELFACH

FACHRICHTUNG
Grafik & Medien

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	5
Schulischer Werdegang auf einen Blick	6
Allgemein über Medien	8

SCHULKLASSEN

1. Klasse - Berufsgrundstufe	10
2. Klasse - Berufsfachschule	11
3. Klasse - Berufsfachschule	12
4. Klasse - Spezialisierungsjahr Multimedia	13
5. Klasse - Einjähriger Maturalehrgang	14
Duales System - Berufsschule	15
1.-4. Klasse Duales System - Berufsschule	16

Berufe und Praxisfächer FACHSCHULE

Mediengestalter*in	18
Illustration	22
Webdesign	24
Webprogrammierung	26
Video & Sound	28
3D Modeling	30
Fotografie	32

Berufe und Praxisfächer LEHRE

Mediengestalter*in Digital, Print & Technik	34
Medientechnologe*in Druck	36
Medientechnologe*in Druckverarbeitung	38
Handwerkliches Buchbinden	39
Medientechnologe*in Werbetechnik	40

9





Förderung der Stärken

Professionelle Einrichtungen und Ausstattungen

Einblick in viele Berufsbilder

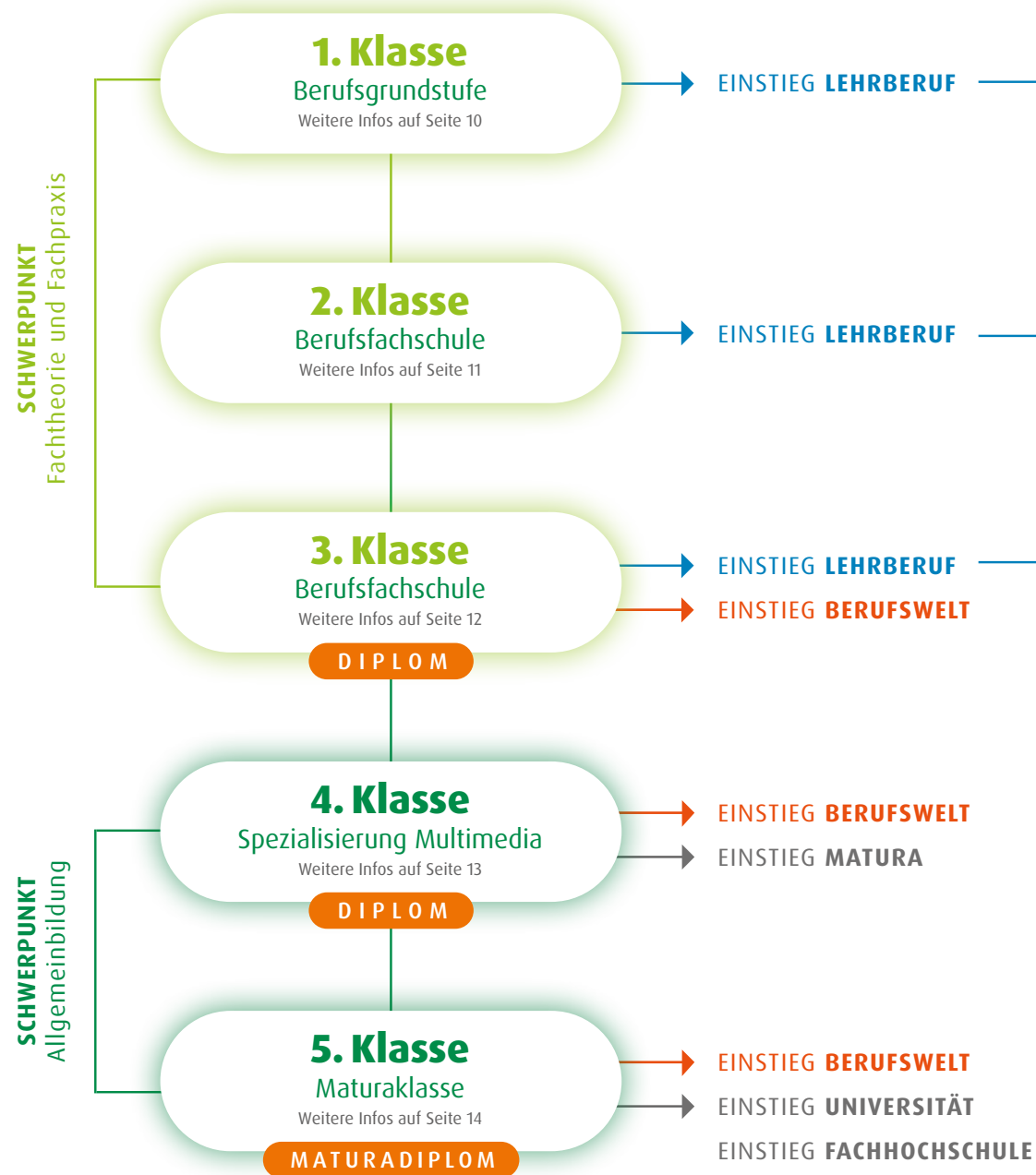
Projekte in den Praxisfächern

Optimale Vorbereitung auf die Berufswelt

Möglichkeit eines

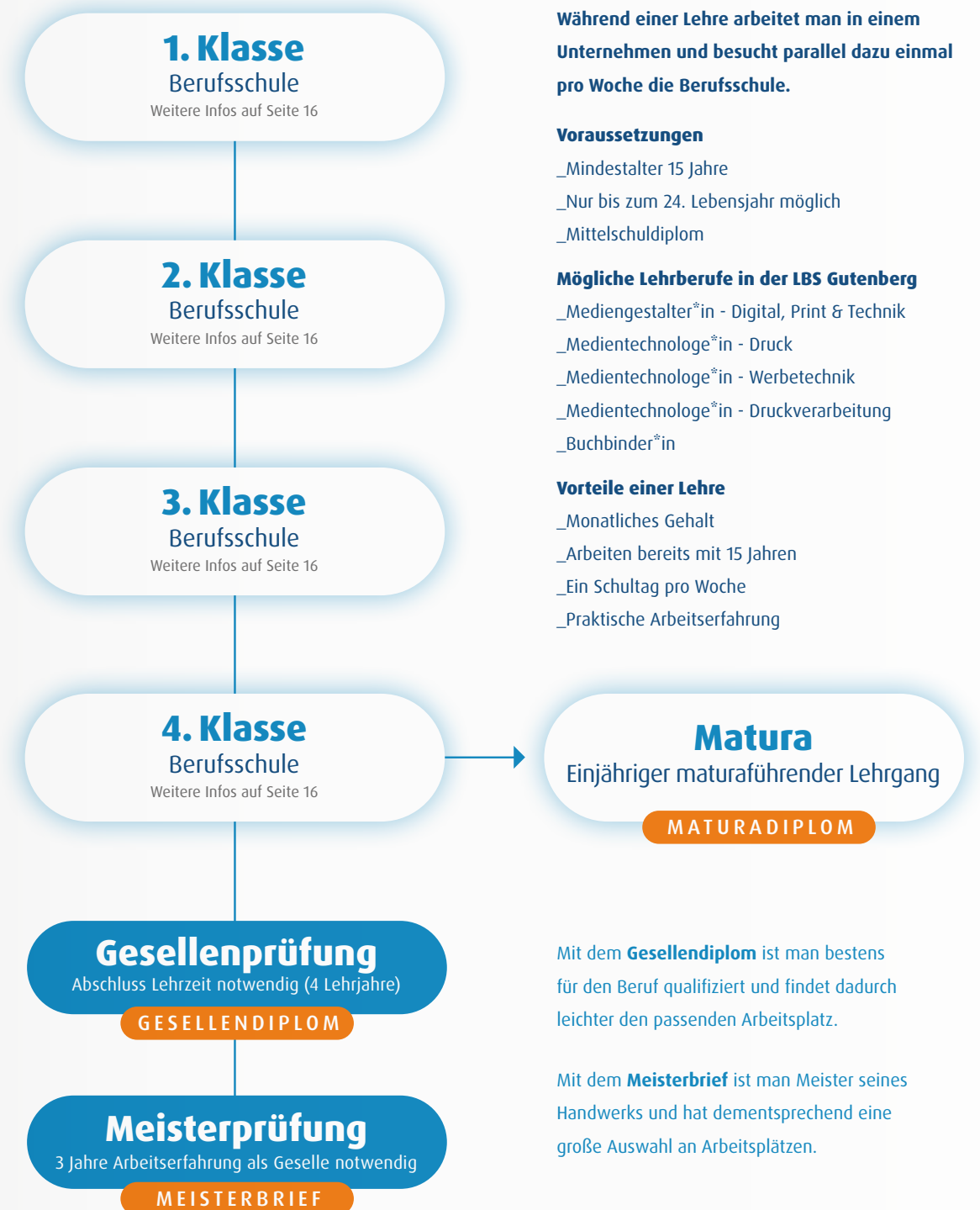
Fachschule Gutenberg

MEDIENORIENTIERTE BERUFSFACHSCHULE



Lehre im Betrieb

BERUFSWELT MIT BEGLEITENDER BERUFSSCHULE



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 Denken, technisches Interesse, Kreativität, gute Rechtschreibkenntnisse, gutes Rechen- und Schätzvermögen, Neugier und 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 im Digitalbereich, selbstständiges Arbeiten, erste Berufseindrücke durch Praktika und 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 Multimedial Produkten und die Aufbereitung von Daten sowie deren technische Verarbeitung für ein optimales Ergebnis.

Die Ausbildung an der Fachschule dauert drei bis fünf Jahre. Auf die 1. Klasse Druck und Medien folgen zwei Jahre Fachschule für Mediengestaltung in denen der Unterricht in Lernfeldern organisiert ist.

1. Klasse

**BERUFSGRUNDSTUFE FÜR MEDIEN
UND DRUCKTECHNIK**

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
Ber	

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 Plakaten, 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

Einen Auftrag selbständig durchführen: Ein fächerübergreifenden Auftrag wird eigenständig umgesetzt.

5. Klasse

**VORBEREITUNG AUF DIE STAATLICHE
ABSCHLUSSPRÜFUNG („MATURA“)**

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 Matura eröffnen sich dir zahlreiche Möglichkeiten. Ob du ein weiterführendes Studium im Bereich Mediengestaltung anstrebst, direkt in die Berufswelt einsteigst oder andere spannende Wege einschlägst – deine Chancen stehen bestens.

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

Duales System

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 3 Jahren, wohingegen alle anderen Lehrberufe 4 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

Berufe im Überblick

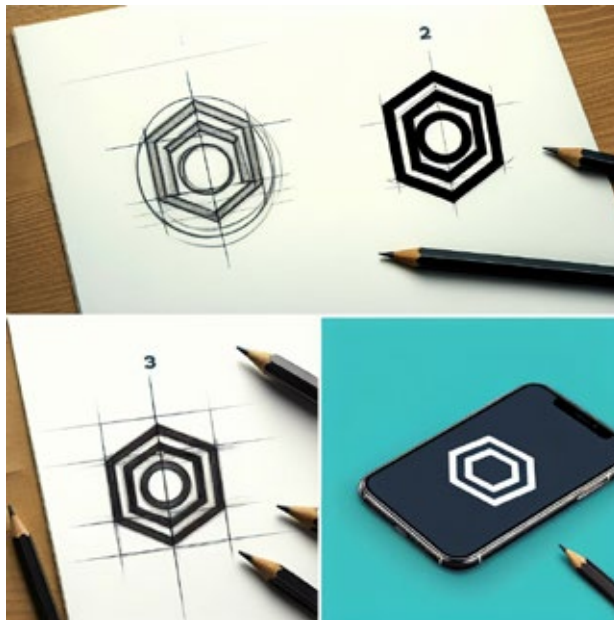
Die folgenden Ber

Die Kunst der Kommunikation und des Designs

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.



Entwicklung Corporate Identity

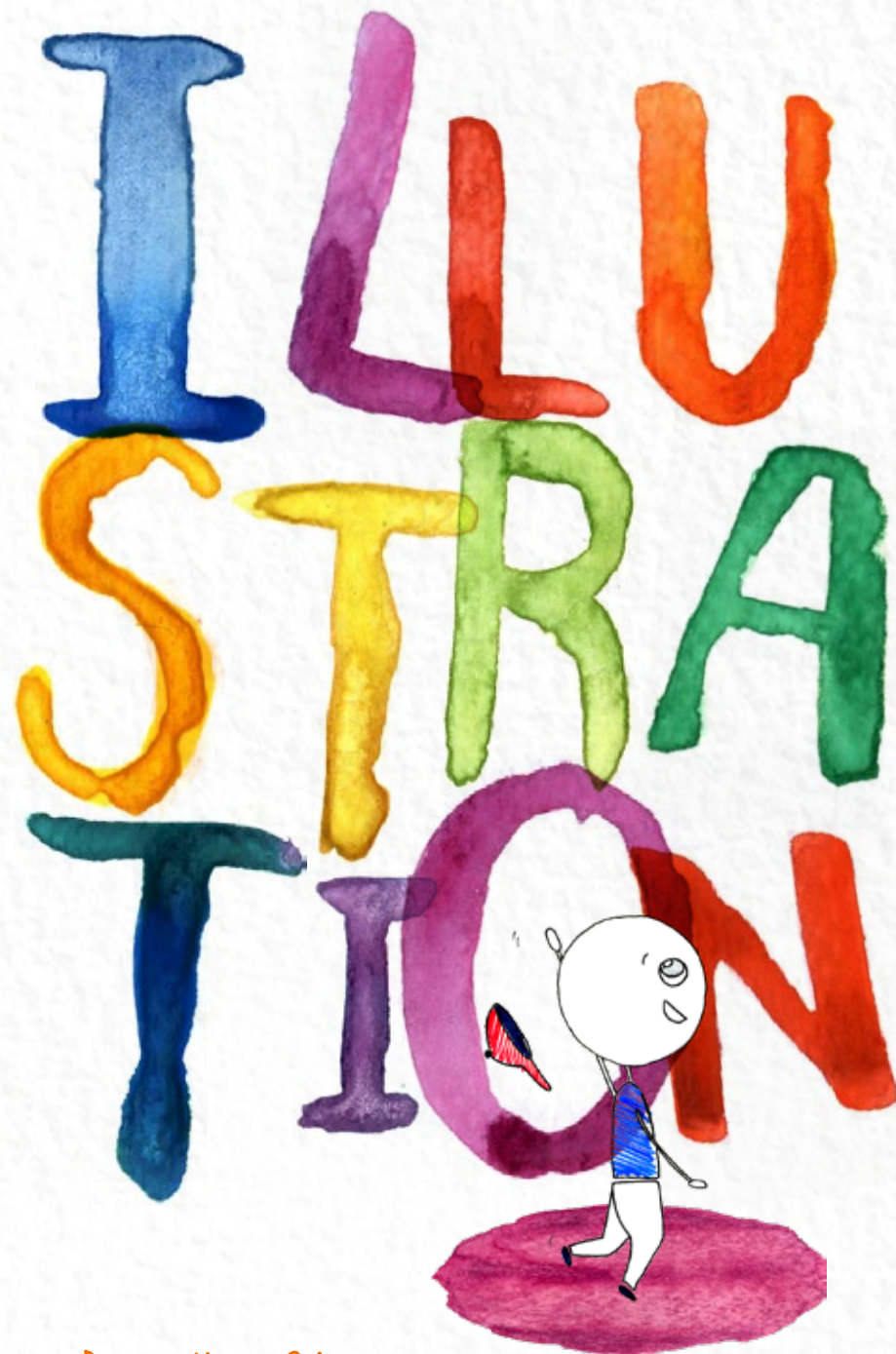
Ein weiterer wesentlicher Aspekt der Mediengestaltung ist die Entwicklung und Pflege der Corporate Identity (CI) eines Unternehmens. Die Corporate Identity umfasst alle visuellen und kommunikativen Elemente, die das Erscheinungsbild und die Wahrnehmung eines Unternehmens prägen.

Ein zentraler Bestandteil der CI ist das Corporate Design, das die Gestaltung aller visuellen Kommunikationsmittel wie Logos, Geschäft

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 ermöglicht es uns, noch schneller und effizienter zu arbeiten.





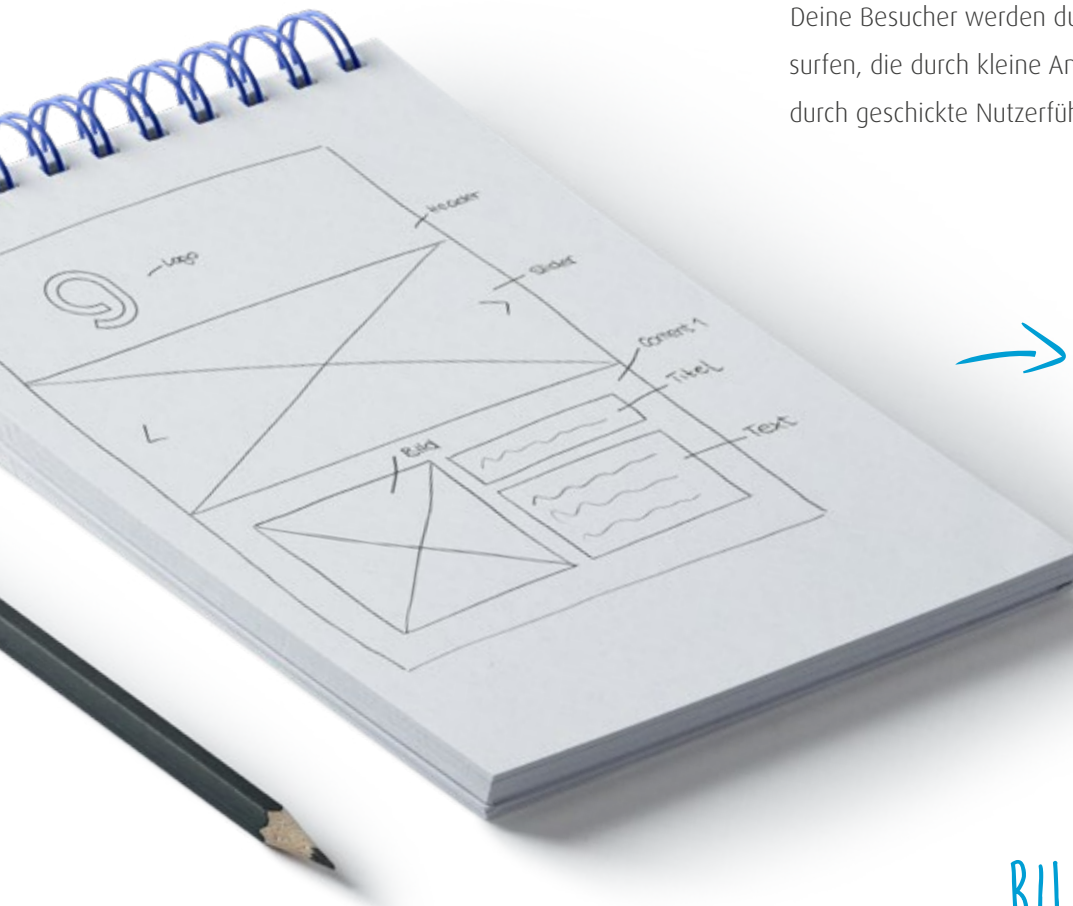
GRAFIKTABLETT

Eines der wichtigsten Werkzeuge eines Illustrators in der digitalen Illustration.

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.





HTML UND CSS:
Immer auf dem neuesten Stand

```

<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>
```

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, Produ

3D MODE- LINGE

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.





LEHR-
BERUF

Lehrberuf Mediengestaltung: Kreativität trifft auf Technik

Der Lehrberuf des Mediengestalters bietet eine spannende und vielseitige Ausbildung, die technisches Know-how und Kreativität miteinander verbindet.

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



LEHR-
BERUF

MEDIEN TECHNOLOGIE DRUCK

KONTROLLE

ÜBERPRÜFUNG: Farbwerk, Anleger,
Papiertransport

KONTROLLE: Druckplatten, Ausrichtung

MEDIENTECHNOLOGIE DRUCKVERARBEITUNG



Was macht nun eigentlich ein/e Medientechnologe*in Druckverarbeitung? Hast du dich nie gefragt wie Prospekte eigentlich verarbeitet werden? Betrachte mal etwas genauer das Prospekt, das du gerade in deinen Händen hältst. Wie du siehst wurde hier gefaltet, geschnitten und

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

Du mittendrin.

www.gutenberg.berufsschule.it

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

