

Kolleg für Multimedia Art

Kolleg für Interior- und Surfacedesign



ab 17



Voraussetzungen

Für die Aufnahme ist die Ablegung einer positiven kommissionellen Vorsprache erforderlich.

Dauer und Abschluss

Das Studium dauert 6 Semester (Multimedia Art, berufsbegleitend) bzw. 4 Semester (Interior- & Surfacedesign, Vollzeit) und schließt mit einer Diplomprüfung ab.

Berufsfelder

Multimedia Art

Illustrator/in
Storyboarder/in
Animator/in
Trickfilm- und 3D-Artist/in
Kameraassistent/in

Interior- & Surfacedesign

Innenraumgestaltung
Selbstständige/r Designer/in
Kollektionserstellung
Dessinatur und Musterzeichnung

Multimedia Art

Mit den Schwerpunkten Realfilm, 2D- und 3D-Animation widmet sich die Ausbildung des Abend-Kollegs für Multimedia Art der Gestaltung einer erzählenden Bildfolge. Die Bearbeitung von Sound und Ton als weiterer Schwerpunkt ist übergreifend für alle Bereiche.

Neben den gestalterischen Kompetenzen umfasst das Studienangebot auch maßgebliche Fähigkeiten in den Bereichen Fotografie, Film, Licht- und Tontechnik für zahlreiche Anwendungsgebiete im Bereich Film, Fernsehen und Neue Medien. Das Ziel der Ausbildung sind Studierende mit folgenden Fähigkeiten und Fertigkeiten:

- Grafik und Kommunikation
- Digitale und Analoge Gestaltungstechniken für Film und Fernsehen
- Spezifische Ausbildung im Bereich Illustration, Bildfolge, Bildanimation
- Umgang mit Licht- und Ton
- Digital Compositing und Postproduction
- Projektentwicklung und -finanzierung

Interior- und Surfacedesign

Im Tageskolleg Interior- und Surfacedesign sind die Gestaltung textiler und anderer Oberflächen (Surfacedesign) und die Entwicklung und Visualisierung von Raumkonzepten (Interiordesign), aufbauend auf die langjährige Tradition im Textildesign, die Ausbildungsschwerpunkte.

Das Lehrangebot erstreckt sich vom freien künstlerischen Gestalten über computerunterstützte Raumkonzeption bis zum Dessinieren zahlreicher Anwendungsgebiete für Raum und Musterung. Das Ziel der Ausbildung sind Studierende mit folgenden Fähigkeiten und Fertigkeiten:

- Musterung und Gestaltung von Oberflächen (Surfacedesign)
- Erstellen von Kollektionen
- Darstellung von Räumen, Raumproportionen, Lichtquellen
- Künstlerische manuelle und digitale Gestaltungstechniken
- Darstellung und Komposition
- Entwicklung von Raumkonzepten (Interiordesign)