

Kunst, Design und Medien

Merkmale der Branche und Arbeitsmarktchancen

- Nutzer konsumieren Inhalte zunehmend über Smartphones und Tablets, verbreiten diese zunehmend über Social Media und Messengerdienste
- Starker Trend zum Bewegtbild
- Digitalen Medien haben neue Anforderungen und Jobs kreiert
- Vielfältige Einsatzbereiche: digitale Medien sind in allen Wirtschaftsbereichen nicht mehr wegzudenken
- Unterschiedliche Arbeitsmarktchancen, je nach Richtung:
 - Noch wenig statistische Zahlen im Content-Managementbereich: Vergleicht man diese aber mit Redakteuren und Journalisten, gibt es einen hohen Wettbewerb → eher Abbau von Stellen in redaktionellen Bereichen
 - Verlags- und Medienkaufleuten: es zeigt sich eine stabile Beschäftigung, allerdings ohne Zuwächse und somit herrscht nur eine geringe Nachfrage nach neuen Mitarbeitern
 - Industrie- und Kommunikationsdesigner/in sind in vielen Bereichen gefragt: Beschäftigung ist in den vergangenen Jahren gestiegen, aber durch hohe Absolventenzahlen gibt es auch viel Konkurrenz
 - IT-Spezialisten haben gute Aussichten
 - Maler / Musiker → eher freiberuflich tätig
- In der Medienbranche stark nachgefragt sind immer mehr Fachleute, die technisches Know-how mitbringen
- wichtig sind Praxiserfahrungen, zum Beispiel durch Praktika



Wichtige Persönlichkeitsmerkmale / Mitzubringen:

- Digitale Kompetenz und IT-Wissen werden in den Medienberufen immer wichtiger
- hohe Affinität für die Onlinewelt
- Grundverständnis, wie digitale Technologien funktionieren, und ein Gespür für digitale Trends
- Leidenschaft, Kreativität, Neugierde und eine ausgeprägte Kommunikationsfähigkeit
- Hohe Bedeutung eigener Erfahrungen (eigener Blog oder YouTube-Kanal)
- Für den Berufseinstieg sollte man ein hohes Maß an Engagement, Durchhaltevermögen und Eigeninitiative mitbringen

Modul: Berufe in Branchen (M5L)

- Kritikfähigkeit, Selbstsicherheit und innovatives Denken
- Fähigkeit, sich selbst vermarkten zu können

Mögliche Arbeitgeber

- Rundfunkveranstalter
- Unternehmen der Filmwirtschaft
- Multimedia-Werbeagenturen
- Verlage
- Theater und Opernhäuser
- Filmproduktionsfirmen und Fernsehsendern
- Büros für Industrie-, Produkt-, Mode-, Grafik- und Kommunikationsdesign
- Interior Designer und Raumgestalter
- Fotografen
- Politik
- Non-Profit Organisationen

Tätigkeitsbereiche: Vielfalt der Bachelor- und Masterstudiengänge, Ausbildungsberufe und Tätigkeiten

- | | |
|---|---|
| • Kommunikations- und Medienwissenschaften | • Kaufmann/-frau für audiovisuelle Medien |
| • Medienmanagements | • Kaufmann/-frau für Marketingkommunikation |
| • Kommunikationsdesign | • Medienassistent/in |
| • Industrie-/Produktdesigner/in | • Mediengestalter/in Digital und Print |
| • E-Learning-Autor/in | • Entwickler/in Digitale Medien |
| • Bildende Künste (grundständig) | • Fachwirt/in – Medien (Digital) |
| • Ingenieur/in für Medientechnik und Multimedia | • Community-Manager/in |
| • Medieninformatiker/in | |
| • Social-Media-Manager/in | |
| • Medienmanager/in | |

Berufsbilder

Ausbildung	Studium	Berufsfeld
Kaufmann/-frau für audiovisuelle Medien	Bildende Künste	Kommunikationsdesigner
<p>Betreuung der Herstellung von audiovisuellen Produkten kaufmännisch und organisatorisch z.B. bei Film, Fernsehen oder im Multimedia-bereich</p> <p>Dauer: 3 Jahre</p>	<p>Das grundständige Studienfach Bildende Künste vermittelt wissenschaftliches und praktisches Grundlagenwissen in Kunst, Kunstgeschichte, Gestaltung mit bildnerischen, plastischen oder digitalen Methoden sowie in Gestaltung durch Druck, Fotografie und Film und führt zu einem ersten berufsqualifizierenden Hochschulabschluss.</p>	<p>Kommunikationsdesigner/innen planen, entwerfen und gestalten Medien aller Art, z.B. Anzeigen, Plakate, Internetseiten oder audiovisuelle Elemente.</p>
<p>Voraussetzung: Rechtlich ist keine bestimmte Vorbildung vorgeschrieben, aber die Betriebe stellen überwiegend Ausbildungsanfänger/innen mit Abitur.</p> <p>Wichtige Schulfächer: Mathe, Deutsch, Wirtschaft, Englisch</p>	<p>Voraussetzung für das Studium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • an Universitäten und gleichgestellten Hochschulen: die allgemeine oder ggf. die fachgebundene Hochschulreife • an Fachhochschulen: mindestens die Fachhochschulreife oder • ein von der zuständigen Stelle des Bundeslandes (z.B. Kultusministerium) als gleichwertig anerkanntes Zeugnis <p>Darüber hinaus ist i.d.R. eine künstlerische Mappe vorzulegen (beispielsweise mit Entwürfen, Studien, Konzepten). Und die Hochschulen führen Eignungsprüfungen zum Nachweis der künstlerischen Begabung durch.</p>	<p>Wichtige Fähigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Begeisterungsfähigkeit • Kreativität • Schritt halten mit den jüngsten Trends und Designs und technischen Wandel • Betriebswirtschaftliche Kenntnisse • Begeisterung für Social Media und andere online Bereiche

<p>Inhalte:</p> <p>z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • welche Rahmenbedingungen und rechtlichen Regelungen zu beachten sind • wie man Informationen über den Markt, Herstellungsverfahren sowie Produkte und Dienstleistungen der Medienbranche beschafft und für Planungszwecke auswertet • was bei der Buchführung, bei Kosten- und Leistungsrechnungen oder Honorar- und Lizenzabrechnungen zu beachten ist • wie man Material und technische Ausrüstungen beschafft • welche Instrumente zur Beobachtung und Erforschung des Marktes zum Einsatz kommen • was bei Vermarktung und Vertrieb von Produkten und Dienstleistungen zu beachten ist • wie man Personaleinsatz, Sachmittelbedarf, Termine und Kosten plant 	<p>Inhalte:</p> <p>z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bildhauerei und Bühnenraum • Design und Design der Lebenswelten • Drucktechniken und Fotografie • Grafik und Kunsttheorie • Kunstgeschichte, Kunstwissenschaft • Konzepte und Realisierungen • Malerei • Mixed Media • Typografie • Video • Zeichnen 	<p>Inhalte:</p> <p>z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kundenmagazine und Websites gestalten • Werbematerialien und Dekorationen entwerfen <p>Corporate Designs für Marken entwickeln</p>
--	--	---