

# Grafikdesign und Visuelle Kommunikation (B. A.) dual

Media University  
of Applied Sciences



## Der Studiengang

Visuelle Kommunikation ist überall – wir gestalten sie! Der Bachelor-Studiengang an der Media University bietet eine breitgefächerte und anspruchsvolle Ausbildung für alle wichtigen Aspekte der visuellen Kommunikation. Sie lernen die theoretischen und handwerklichen Grundlagen, um Print und Digitales zu gestalten.

Sie werden an Typografie, Logo Design, Corporate Design, Plakatgestaltung, Fotografie, Film, Motion Design, Editorial Design, Raumgestaltung und UX-Design herangeführt. Außerdem bieten Praxiswerkstätten Raum für Vertiefungen, Experimente und Innovationen.

Damit sind Sie bestens vorbereitet, um als Freelancer:in bzw. Junior Designer:in in einem Designstudio, einer Werbeagentur, einem Start-Up oder einer Marketingabteilung ins kreative Berufsleben zu starten.

Der Abschluss Bachelor of Arts (B.A.) kann dual-praxisintegrierend in sieben Semestern erreicht werden. „Dual-praxisintegrierend“ bedeutet, dass Sie gleichzeitig studieren und in einem Kooperationsbetrieb arbeiten.

Wir bieten eine Top-Betreuung für den Weg ins kreative Berufsleben.



## In Kürze

### ABSCHLUSS

Bachelor of Arts (B.A.)

### DAUER

7 Semester

### STUDIENFORM

Präsenzstudium  
mit Online-Anteilen

### MEDIA UNIVERSITY

– staatlich anerkannte Hochschule  
– institutionelle Akkreditierung  
durch den Wissenschaftsrat  
– Programmakkreditierung  
durch die FIBAA

### START

Oktober (Wintersemester)

### STANDORTE

Berlin, Frankfurt/Main und Köln

### SPRACHE

Deutsch

### GEBÜHREN

dual: € 0,- monatlich (Die Kooperationsbetriebe übernehmen die monatlich anfallenden Studiengebühren von € 750,- und zahlen außerdem einen Unterhaltsbeitrag.)



## Die Standorte

### CAMPUS BERLIN

Tel +49 (0) 30 – 46 77 693 – 30

studienberatung-berlin@media-university.de

### CAMPUS KÖLN

Tel +49 (0) 221 – 222 139 – 33

studienberatung-koeln@media-university.de

### CAMPUS FRANKFURT

Tel +49 (0) 69 – 50 50 253 – 96

studienberatung-frankfurt@media-university.de

# Grafikdesign und Visuelle Kommunikation (B.A.) dual



## Studiengangübergreifender Kompetenzbereich (8 % aller CPs)

Allgemeinbildende Grundlagen — 3 Module



### WISSENSCHAFTLICHES PROPÄDEUTIKUM

Wissenschaftsgeschichte/-theorie, Einführung in wissenschaftliches Arbeiten  
→ 5 CP / 3 SWS

### PERSONALE UND SOZIALE KOMPETENZEN

Selbst-/Lernmanagement, Präsentationstechnik, Teamkompetenz und Projektmanagement  
→ 5 CP / 3 SWS

### EMPIRISCHE METHODENLEHRE

Empirische Sozialforschung, Statistik-Grundlagen, Medienwirkungsforschung, User Experience  
→ 5 CP / 3 SWS

## Studiengangspezifischer Kompetenzbereich (92 % aller CPs)

Fachliche Grundlagen — 4 Module



### KUNST-/DESIGNGESCHICHTE UND -THEORIE

Geschichte von Schrift, Bild und materieller Kultur  
→ 5 CP / 3 SWS

### GESTALTUNGSPROZESS UND KREATIVITÄT

Wahrnehmungsphysiologie/-psychologie, Form-/Farblehre, kreativer Prozess  
→ 5 CP / 4 SWS

### FARBE, FORM, KOMPOSITION

Grundlagen der Farb- und Formenlehre und der Kompositionstechnik  
→ 5 CP / 4 SWS

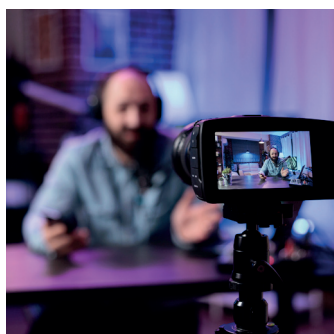
### GRAFIK UND BILD

Grafikdesign: Illustration, Corporate Design, Informationsdesign  
→ 5 CP / 4 SWS



»Das Spannendste am dualen Studienmodell sind die betrieblichen Praxisprojekte. Vom ersten Semester an arbeiten Sie in Projektaufträgen in Ihrem Betrieb, akademisch betreut, als Teil Ihrer Studienleistung!«

Prof. Dr. K.-D. Schulz, Rektor der Media University



Medien, Disziplinen, Techniken  
8 vertiefende Module



### FOTOGRAFIE

Konzeption, Produktion und Bearbeitung fotografischer Bilder  
→ 6 CP / 4 SWS

### LAYOUT

Editorial Design: Typographie und Satz  
→ 6 CP / 4 SWS

### FILM- UND POSTPRODUKTION

Filmgeschichte, Filmsprache/-analyse, Produktion/Postproduktion  
→ 6 CP / 4 SWS

### PREPRESS/PRESS

Druckvorstufe, Drucktechniken, PDF-Workflow, Veredelung  
→ 6 CP / 4 SWS

### GRAFIK IN RAUM UND UMGEBUNG

Grafikdesign für Ausstellung, Geschäft und öffentlichen Raum, Leitsysteme  
→ 6 CP / 4 SWS

### MOTION DESIGN

vom Bild zur Bewegung, Grundlagen der Animationstechnik  
→ 6 CP / 4 SWS

### GRUNDLAGEN INTERFACE UND INTERAKTIONSDSIGN

Screenbasierte Medien, Mensch-Maschine-Interaktionen, Usability etc.  
→ 6 CP / 4 SWS

### INTERAKTIVE MEDIEN

Navigations- und Interaktionsmodelle  
→ 6 CP / 4 SWS

Weitere Module & Studienabschnitte  
4 weitere Module



### BETRIEBLICHE PRAXISPROJEKTE

In jedem Semester: Erarbeitung von Lösungen für individuelle Problemstellungen im betrieblichen Arbeitsumfeld  
→ 79 CP / 21 SWS

### REPETITORIUM

Im letzten Semester: Prüfungsvorbereitung zu den fachspezifischen Modulen  
→ 5 CP / 3 SWS

### SELBSTPRÄSENTATION

Kompetenz/persönlicher Auftritt, Bewerbungsstrategie, Print-/Online-Portfolio  
→ 5 CP / 2 SWS

### BACHELORARBEIT

2- bis maximal 4-monatige BA-Arbeit, anschließend: BA-Kolloquium  
→ 10 CP / 2 SWS