



KUNSTSCHULE WANDSBEK
Die Akademie für Kommunikationsdesign



KUNSTSCHULE WANDSBEK
Die Akademie für Kommunikationsdesign

KONTAKT ZUR KUNSTSCHULE WANDSBEK

HAMBURG

Neumann-Reichardt-Str. 27-33
Haus 19
D-22041 Hamburg
Tel.: (040) 6 52 37 31
info@kw19.de
www.kunstschule-wandsbek.de

Ansprechpartner:

Frank Dermitzel
Burkhard Otto

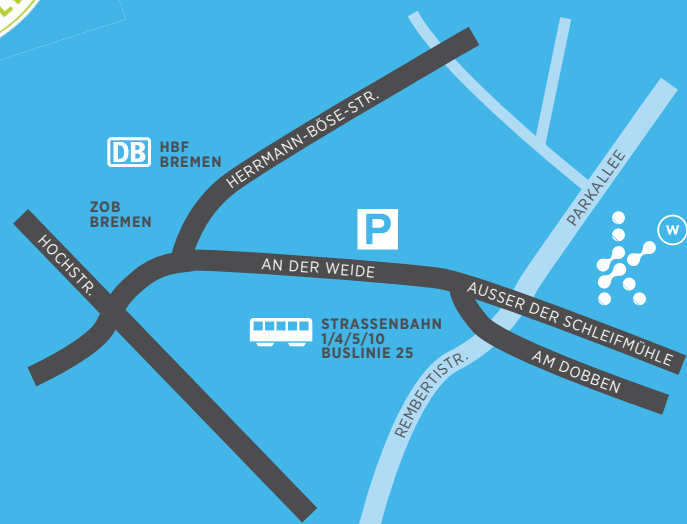


BREMEN

Außer der Schleifmühle 4
D-28203 Bremen
Tel.: (0421) 33 65 91 25
info@kw-bremen.de
www.kunstschule-wandsbek.de

Ansprechpartner:

Frank Dermitzel
Burkhard Otto



Stand: April 2014. Änderungen vorbehalten. Ergänzende Auskünfte zum Studienprogramm, den Studienvoraussetzungen und -bedingungen sowie den Semestergebühren erhältst du während eines persönlichen Gesprächs. Aktuelle Informationen findest du auf unserer Website: www.kunstschule-wandsbek.de

Kunstschule Wandsbek GmbH freie Berufsfachschule für Kommunikationsdesign
Geschäftsführer: Burkhard Otto, Frank Dermitzel • Amtsgericht Hamburg • HRB-Nr.: 91309

Gestaltung und Realisation: wertmarke hamburg, flüggedesign





„Erst wenn
jeder Strich sitzt,
kannst du einen
Punkt setzen.“

Svenja Thilker,
Dozentin/Experimentelles Design



INHALTSVERZEICHNIS



04/05

DAS KW-KONZEPT

beruht auf Vielfalt, denn auch zu einem Ziel
kann es mehrere Wege geben.

06-09

DIE KW-SEMESTERINHALTE

bauen aufeinander auf. Wir zeigen dir,
was dich im Grund- und Hauptstudium erwartet.

12/13

DIE KW-RÄUME

bieten dir Platz, dich zu entwickeln.
Equipment inklusive.

14/15

DIE STUDENTENAGENTUR

ist für dich die beste Praxisvorbereitung
und ein Riesenplus für dein Portfolio.

16/17

DAS AUSLAND/MASTERSTUDIUM

bringt dich weiter. Nach Österreich, Spanien, Finnland,
in die Niederlande, nach Großbritannien oder Australien.

18/19

DEINE BEWERBUNG

ist der erste Schritt und für uns
ein guter Grund, dich kennenzulernen.

ADRESSE & ANFAHRT



„Hier habe ich alle Ausdrucksmöglichkeiten.“

Dennis, KW-Student
4. Semester



DESIGNER WERDEN: DA GEHÖRT EINIGES DAZU

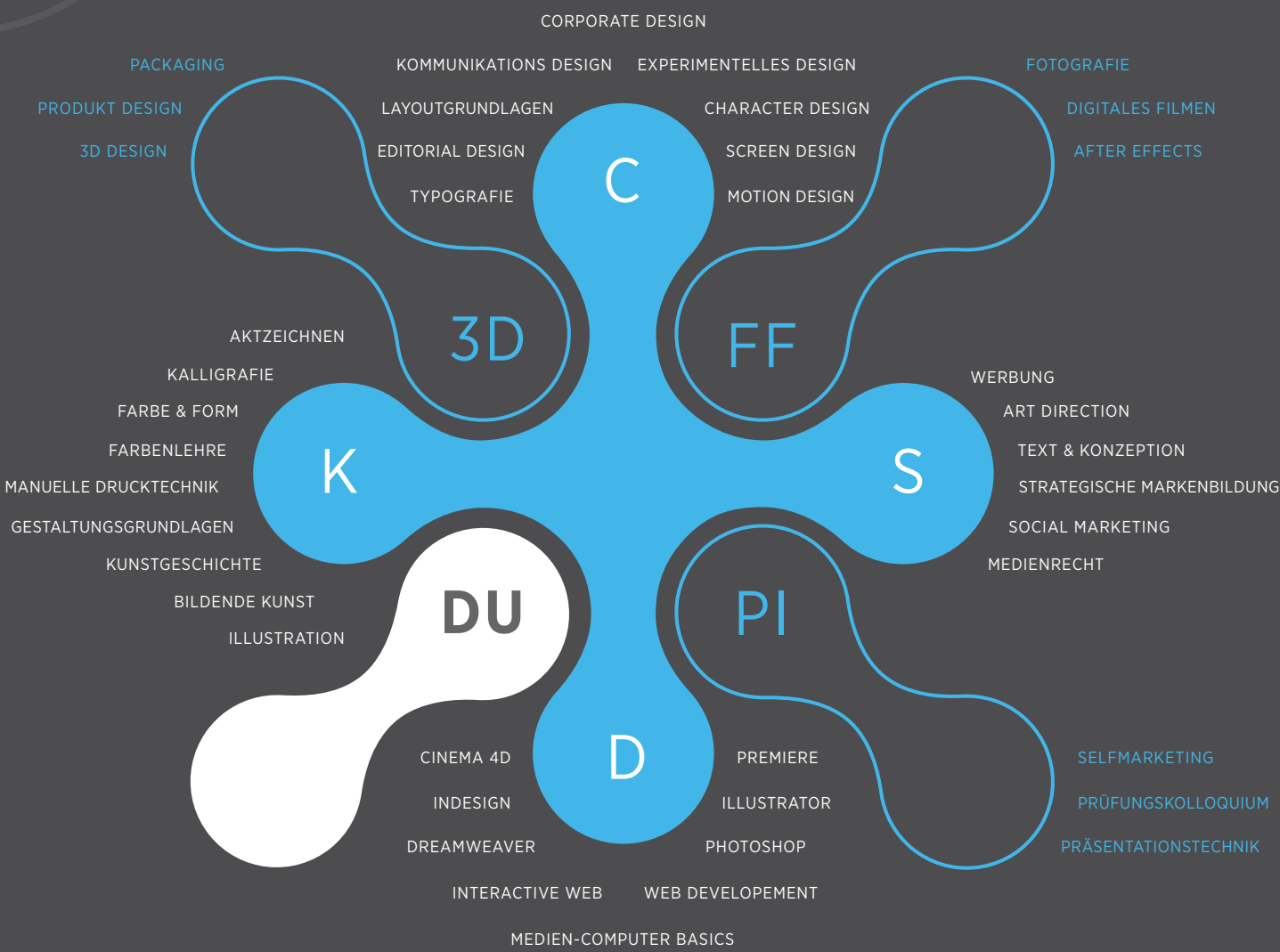
„Neben einem festen Willen, einer guten Wahrnehmung und Talent vor allem eine ganze Menge von Fertigkeiten und Techniken. Die ersten drei Dinge musst du mitbringen. Um Vielfalt im Studienplan kümmert sich die Kunstschule Wandsbek. Insgesamt zählen 39 Fächer zum Angebot.“

Für dich heißt das:
Ganz schön viele Möglichkeiten zu schauen, was dich am meisten interessiert und worin dein größtes Potenzial steckt. Um es herauszukitzeln, hast du sieben Semester Zeit. Danach weißt du, wer du bist, was du kannst und welche Richtung du einschlagen willst. Egal, wie du dich entscheidest: Die durch und durch praxisgerechte und zeitgemäße Ausbildung an der KW gibt dir alles mit, was du brauchst, um im Beruf richtig gut zu sein.“

Das erwartet dich:

- Generalistische Ausbildung im Grafik- und Kommunikationsdesign
- Zeitgemäße und marktrelevante Studieninhalte
- Systematische Lehre
- Studium mit Praxisbezug
- Staatlich anerkannte Akademie
- Möglichkeit eines Masterstudiums an Partner-Universitäten
- Beste Berufschancen in der Medien- Werbe- und Verlagsbranche

UNSERE VIELFALT – DEIN PLUS



1.-4. SEMESTER > Grundstudium

„Programme wie Illustrator und InDesign sind super für die spätere Umsetzung, aber der erste Wurf kommt besser aus dem Handgelenk. Für dich heißt das im Klartext: Du lernst erst mal zeichnen, malen, Akt zeichnen, den Einsatz von Farben, Kalligrafie und alles, was sonst noch zu den klassischen Techniken gehört. Aber keine Sorge: Ein großer Teil des Grundstudiums

widmet sich dem Umgang mit Programmen und digitalen Medien. Da lernst du neben den ganzen Computerbasics viel über Screendesign, digitale Mediengestaltung und Illustration. Nach vier Semestern bist du technisch fit – und darfst deine Online- und Offline-Kenntnisse in der Zwischenprüfung gleich beweisen.“

„Die nackte Wahrheit: Du musst zeichnen lernen.“

Lara, KW-Studentin
2. Semester

FÜRS STUDIUM GILT: ALLES KANN – VIELFALT MUSS

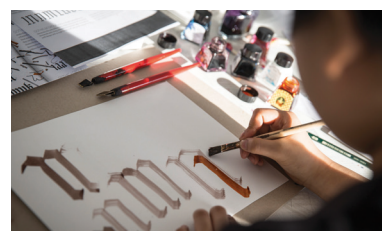
01

Visuelle Kommunikation
Experimentelles Design
Künstlerische Lehre
Illustrative Kalligrafie I
Illustration I
Layoutgrundlagen
Medien Computer Basics



02

Charakter Design/
Digitale Illustration
Digitale Medien-
gestaltung I
Kalligrafie II
Farbe & Form/ Bildende Kunst
Illustration II
Typografie I
Aktzeichnen
Corporate Design



03

Typografie II
Ästhetisches
Designrepertoire
Digitales Filmen
Digitale Medien-
gestaltung II
Text & Konzeption



04

Werbung
Kommunikationsdesign
Screen Design
Produkt Design
Fotografie I



Als Akademie, die sich dem Bauhaus verpflichtet sieht, setzen wir auf handwerkliche Vielfalt und interdisziplinäres Arbeiten. In den ersten vier Semestern vermitteln wir dir deshalb eine ganze Palette von Ausdrucksmöglichkeiten. Sie helfen dir, deine persönliche Handschrift zu entwickeln und deine künftige Richtung zu definieren.

Denn nur wenn du eine Vielzahl von Wegen kennst, kannst du dich frei für den richtigen entscheiden.



Peter Hinrichs, Dozent

„Eine kleine Skizze und schon wird eine Idee klarer – für dich, für mich und später für den Kunden. Deshalb gehören Zeichnen und freie Malerei zu unseren Studieninhalten und unsere Absolventen zu den Mitarbeitern, die auch dann kreativ sind, wenn mal der Strom ausfallen sollte.“

5.-7. SEMESTER > Hauptstudium

„Wer was zu sagen hat, soll auf die Straße gehen, dachte ich immer. Das hab ich als Sprayer und Graffiti-Künstler gemacht – und das mach ich auch jetzt. Nur mit dem Unterschied, dass die Straße mittlerweile eine Datenautobahn ist. Fächer wie Webdevelopment, Social

Marketing und MotionDesign haben mich auf einen ganz neuen Weg gebracht. Einen, mit dem ich viele Leute auf der ganzen Welt erreiche und den ich nach meinem Abschluss ganz bestimmt fortsetzen werde. Vielleicht nicht hier, sondern bei einem Masterstudiengang in Australien.“



„Ich brauch' Bandbreite. Denn meine Idee soll ankommen. Schnell.“

Ralph, KW-Student
4. Semester

DU KOMMST ALS TALENT – UND GEHST ALS PERSÖNLICHKEIT

WO DU ERFOLG HABEN WILLST, KANNST DU DIR AUSSUCHEN

05

**Werbung/
Medienübergreifend**
Social Marketing
Fotografie II
Webdevelopment
Strategische Markenbildung
Medienrecht



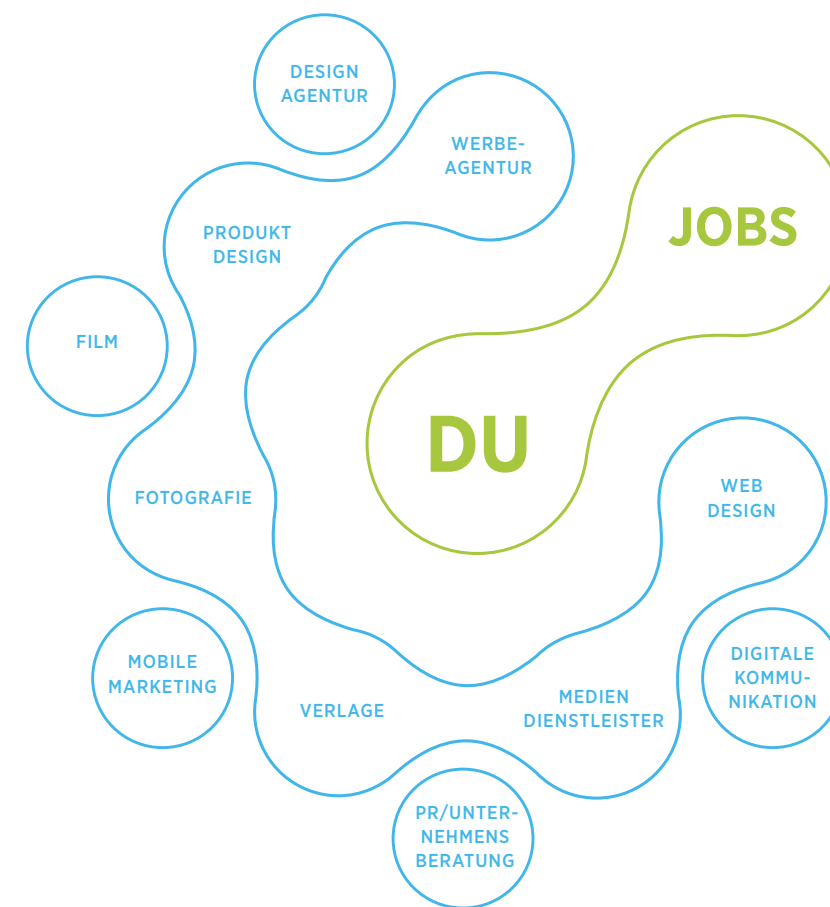
06/07

Interactive Web
Editorial Design
Selfmarketing
Artdirection
3D-Design/After Effects
Abschlussarbeit:
Konzeption und Ausarbeitung
Regelmäßige Kolloquien
Präsentation der Abschlussarbeit



Im Hauptstudium kommt es darauf an, das Gelernte zu vertiefen und weiterzuentwickeln.

Die Aufgaben, die du jetzt lösen musst, sind vielschichtig und erfordern sehr viel Eigenständigkeit. Im siebten Semester beginnt für dich der Endspurt. Dein Ziel ist nun klar, dein Schwerpunkt ist gesetzt und es sollte dir in den Fingern kribbeln, mit deiner Abschlussarbeit zu zeigen, was du drauf hast. Unsere Dozenten stehen dir jederzeit fachlich zur Seite. Sie unterstützen dich dabei, deine Idee zu entwickeln und konsequent umzusetzen – vom ersten Scribble bis zur Vorbereitung der Präsentation.



Andreas Petersen, Dozent

„Wie gut man ist, zeigt die Praxis. Das gilt für Dozenten wie für Studenten. Gerne konfrontiere ich meine Studenten deshalb mit Aufgaben aus meinem Berufsalltag. So lernen sie am schnellsten, Briefings präzise umzusetzen. Die anschließende Präsentation gehört natürlich dazu – so wie das Herzklopfen davor und die Freude danach, wenn die Idee gut ankam.“



*„Für'ne echt
gute Idee halt ich
meinen Kopf hin.“*

Ariana, KW-Studentin
7. Semester





„Erst wenn du dein Handwerk beherrscht, kannst du den Markt erobern.“

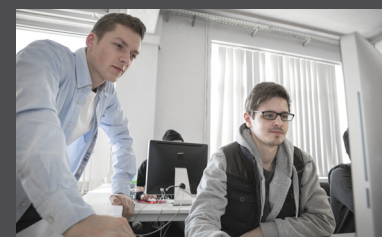
Sarah, KW-Studentin
6. Semester

DU HAST HIER JEDE MENGE SPIELRAUM

So ein kreativer Prozess hat viele Phasen. Mal willst du hochkonzentriert arbeiten, dann gemeinsam Ideen spinnen und zwischendurch ist chillen angesagt. Die KW bietet für all das Platz und das nötige Equipment. Konkret heißt das: Auf dich wartet ein schneller Mac mit den neuesten Programmen, ein großes und komplett ausgestattetes Foto- und Filmstudio und jede Menge Technik, damit du das Ergebnis profimäßig präsentieren kannst. Weil jeder weiß, dass Ideen nicht auf Knopfdruck entstehen, bist du an der KW jederzeit willkommen – vor und nach dem Unterricht.

Arbeitsräume:

200 Rechner in Hamburg, 120 in Bremen und alle Programme, die ein echter Profi braucht: Bei uns arbeitest du mit den neuesten Versionen von Indesign, Photoshop, Illustrator, Acrobat, Dreamweaver, und Cinema 4D – und natürlich komplett vernetzt.



Das Kommunikationsforum:

Auf der Basis geht was: Chillen, Feiern, Kickern, Unterrichten, Präsentieren, Zuhören und Zusammenkommen.

Der offene Arbeitsbereich:

Ausgestattet mit Rechnern, Scanner, S/W- und Farb-Drucker steht unsere Lobby als Unterrichtsraum und Arbeitsplatz allen offen.

Fotostudio:

Du hast ein ganz genaues Bild vor Augen – und in unserem 165 m² großen Fotostudio die Ausstattung und die Requisiten es selbst zu shooten. Mit fünf Studioarbeitsplätzen inklusive modernster Blitzanlage und Profi-Digitalkameras kannst du deine Idee in Szene setzen.



Filmstudio:

Fünf Kameras, 12 Plätze mit den neuesten Programmen für Schnitt und Postproduction sowie erstklassige Licht- und Ton-technik: Filmreife Ideen kannst du auf über 160m² professionell umsetzen.

Ateliers:

Alles hier ist Handarbeit. Auf 450m² darfst du zeichnen, malen, Modelle bauen, drucken und den Künstler in dir wecken.

Das erwartet dich:

- 3250 m² kreativer Freiraum
- 200 Macs in Hamburg, 120 in Bremen
- 12 Postproduction-Plätze
- Profi-Equipment für Film und Foto
- Neueste Hard- und Software
- Server-Network



„Hier wird dein Talent zur Marktreife gebracht.“

Niclas, KW-Student
5. Semester

FLÜGGEDESIGN – PRAKTISCH AUF ALLES VORBEREITET

Student: Eine eigene Studentenagentur – das gab für mich den Ausschlag. Wie entstand die Idee zu flüggedesign?“

KW: Wie du sicher schon gemerkt hast, zeichnet sich die KW generell durch einen starken Praxisbezug aus. flüggedesign soll Studenten die Möglichkeit geben, realistische Arbeitsabläufe von Agenturen kennenzulernen und schon früh Kontakte zu Agenturen und Unternehmen zu knüpfen.

Student: Inwieweit ergänzt flüggedesign die regulären Studieninhalte?

KW: Ganz einfach. Du bearbeitest echte Briefings von echten

Kunden. Das heißt: Es gibt Zeit- und Budgetvorgaben, die du einhalten musst. Und vor allem: Es gibt ein ehrliches Feedback vom Kunden. Dadurch lernst du, deine Ideen besser einzuschätzen und – ganz wichtig – zu verkaufen.

Student: Was macht flüggedesign genau? Wer sind die Auftraggeber?

KW: Beauftragt wird flüggedesign von Start-ups, mittelständischen Unternehmen oder Agenturen. Auf unserer To-do-Liste findest du alles – von der Corporate-Design-Entwicklung über die Entwicklung eines Online-



Spiels oder Messeauftritts bis hin zur Neupositionierung einer Marke. Bei flüggedesign lernst du, dass es in der Realität weniger um originelle Schnellschüsse als um gut durchdachte Strategien geht, an denen sich alle weiteren Ideen orientieren.

Student: Ich möchte gern bei flüggedesign mitmachen. Was muss ich tun?

KW: Das, was du bei jeder Bewerbung tun würdest: mit deinen besten Arbeiten

beweisen, dass du für uns unverzichtbar bist. Wenn wir es miteinander versuchen, gilt: pünktlich sein, Einsatz zeigen und Verantwortung übernehmen. Dann klappt das mit der Zusammenarbeit.



Das erwartet dich:

- Echte Briefings von echten Kunden
- Ein kleines, engagiertes Team
- Kontakte zu Agenturen und Unternehmen
- Tolle Referenzen für dein Portfolio
- Im Idealfall großes Lob



Stefan Kerp, Agenturleitung

„Flügge werden – das ist ein Reifeprozess. Flügge werden bei uns nicht nur Ideen, sondern vor allem die Studenten selbst, die an ihren Aufgaben wachsen und an Selbstsicherheit gewinnen. Aus manch einem schüchternen Kandidaten ist so schon ein selbstbewusster, erfolgreicher Designer geworden. Mitmachen lohnt sich. Kämpferherz vorausgesetzt.“



Das spricht für dich:

Zeig den Universitäten, wer du bist und was du drauf hast. Häufig werden zum Beispiel Kenntnisse der Landessprache vorausgesetzt, die du mit einem Test nachweisen kannst.

Auch ein Empfehlungsschreiben der KW und ein eigenhändig verfasstes Motivationsschreiben, in dem du deine Gründe für das Masterstudium

darlegst, können hilfreich sein. Und auch wenn es keine Pflicht ist: Mit einer Auswahl deiner besten Arbeiten wirst du punkten. Was unsere Partner-Universitäten genau von dir erwarten und welche Kosten auf dich zukommen, erfährst du auf der jeweiligen Homepage.

MASTER ODER JOB – SAG DU WOHN DIE REISE GEHT

Die Prüfung ist geschafft, das Zertifikat hast du in der Tasche – aber die Entscheidung, was du nun tun willst, steht noch aus. Sicher ist: Mit dem Bachelor-äquivalenten Abschluss der KW bist du bereit für die Praxis und reif für den Master. Nun ist es an dir zu überlegen, ob du die Verlags-, Medien- und Werbebranche mit deinen Ideen bereichern möchtest oder Dein Wissen im inter-kulturellen Austausch verfeinern willst. Falls du darauf brennst, die Welt zu entdecken und Meister deines Fachs zu werden, stehen dir als KW-Absolventin oder Absolvent eine Vielzahl von internationalen Partner-Universitäten offen.

Hier kannst du deinen Master machen:

- University of Wolverhampton, Großbritannien
- University of Bradford, Großbritannien
- Escuela ELISAVA, Barcelona/Spanien
- NewDesignUniversity, St. Pölten/Österreich
- Universität Jyväskylä, Finnland
- Sandberg Institut, Amsterdam, Niederlande

*„Gute Ideen
müssen raus – auch
mal raus aus Hamburg
oder Bremen.“*

Danai, KW-Studentin
4. Semester



*„Unser Tipp:
'Ne gute Mappe,
statt großer Klappe.“*

v.l.n.r. Markus Böhler (Schulleiter)
mit Burkhard Otto und Frank
Dermitzel (Geschäftsführung)

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH, DU BIST DABEI...

...wenn du Realschulabschluss, Fachabitur oder Abitur hast und dich im persönlichen Gespräch überzeugend präsentierst. Was wir gerne von dir sehen möchten, ist ein tabellarischer Lebenslauf mit Foto, eine Kopie deines Abschlusszeugnisses und natürlich deine Mappe. Sie ist das Herzstück deiner Bewerbung und entscheidet neben deiner Persönlichkeit darüber, ob du einen Platz an der KW bekommst. Im Idealfall umfasst sie 15 bis 20 Arbeiten, die du zusammengestellt hast und die einwandfrei dein Talent erkennen lassen. Wann wir dir Talent attestieren? Wenn deine Mappe uns zeigt, dass du künstlerisch vielfältig, experimentierfreudig und mutig bist. Kurz gesagt: Wenn du den Ideenreichtum mitbringst, den ein guter Kommunikationsdesigner braucht.

Deine Mappe sollte...

- ...mindestens DIN A4-Format haben
- ...15 – 20 Arbeiten aufweisen
- ...durchdacht sein
- ...Ordnungssinn verraten
- ...verschiedene künstlerische Techniken beinhalten (Bleistift- und Kohlezeichnungen, Skizzen, Malerei, Illustration, Dokumentation künstlerischer Projekte, Fotografie, Collagen, Arbeiten in Bild und Schrift, dreidimensionale Objekte, digitale Projekte u.v.m.)
- ...und vor allem deine Idee zeigen und was dich visuell ausmacht



Was dich das Studium kostet

Ein bisschen Mut, viel Durchhaltevermögen und pro Monat 395 Euro. Die Kosten, die pro Semester auf dich zukommen, betragen insgesamt 2.370 Euro. Solltest du zu den auserwählten Studenten gehören, fällt zu Beginn und zum Abschluss deines Studiums jeweils eine Gebühr von 200 Euro an. Und ganz wichtig: Auch wenn dir die KW das gesamte technische Equipment zur Verfügung stellt, musst du pro Monat circa 30-50 Euro für Arbeitsmaterial einplanen.

Wer dich finanziell unterstützen kann

Falls du die Studiengebühren nicht allein aufbringen kannst, gibt es die Möglichkeit, Fördermittel zu beantragen. Die Kunstschule Wandsbek ist als Berufsfachschule staatlich anerkannt, sodass du bei den entsprechenden Voraussetzungen BAföG bekommst. Außerdem bieten beispielsweise die HASPA oder die KfW-Bank spezielle Ausbildungskredite an. Eine kleine finanzielle Entlastung bringt der Schülertarif beim ÖPNV und bei der deutschen Bahn.

Das sind eine Menge Infos

Und vielleicht immer noch nicht genug. Wenn du weitere Fragen hast, sprich uns an oder schau einfach mal auf unserer Homepage:
www.kunstschule-wandsbek.de,
auf Flickr, Facebook, twitter oder Youtube nach.