

## DAS SAGEN EHEMALIGE:

- › Mir wird bei meiner täglichen Arbeit bewusst, dass die Alsterdamm mich perfekt auf die Praxis vorbereitet hat.  
JULIA WOLK, ART DIREKTORIN · KEMPERTRAUTMANN
- › Bei der BRIGITTE arbeiten drei Generationen Alsterdammer. Ich persönlich genieße das Zusammengehörigkeitsgefühl. Und alle sind von der konstanten Qualität beeindruckt.  
ABI ALBRECHT, ART DIRECTORIN BEI DER BRIGITTE
- › Ich danke der Alsterdamm dafür, dass mich kein Grafiker und kein Art Direktor verarschen kann.  
CHRISTIAN FRITSCHKE, CD TEXT · JUNG V.MATT/FLEET
- › Der durch die Alsterdamm-Ausbildung vermittelte hohe Anspruch hat mich dahin gebracht, wo ich heute bin.  
KATHRIN RIEKERMANN, CREATIV DIREKTORIN · SCHOLZ&FRIENDS

## JETZT BEWERBEN

Alsterdamm ist die Schule für Grafik Design in Hamburg. Unsere Absolventen spielen seit Jahrzehnten in der obersten Liga der Werbe- und Designagenturen.

Die Alsterdamm-Ausbildung dauert sieben Semester und orientiert sich immer direkt am Job. Die 1946 gegründete Schule ist staatlich anerkannt und BAföG-förderungswürdig.

Feldstraße 66 / Medienbunker  
D-20359 Hamburg · Fon (0 40) 32 71 80  
info@alsterdamm.de

FUNDAMENT  
FÜR GUTES  
GRAFIK DESIGN



DIE  
SCHULE  
FÜR  
GRAFIK  
DESIGN

ALSTERDAMM



## IDEEN SIND ÜBERALL

Sie entstehen in den unterschiedlichsten Situationen. Sie zu finden und festzuhalten, können wir lernen. Wer neugierig hinsehen kann, wer Zeichen zu lesen versteht, wer Zusammenhänge neu und quer denken kann, der bereitet seinen Ideen den Weg. Die Vermittlung strategisch-konzeptioneller Kompetenzen, ist deshalb ein zentrales Ziel unserer Ausbildung. Wer darüber hinaus das Zusammenspiel aus inhaltlicher Konzeption, grafischer Gestaltung und technischer Umsetzung intuitiv beherrscht, der schöpft seine persönlichen Fähigkeiten voll aus und macht sich frei von Zwängen und vorgefertigten Trends. Dann entstehen wirklich nachhaltige und innovative Lösungen.



»Design is the intermediary between information and understanding«  
Richard Gréfé



## DIE ALSTERDAMM AUSBILDUNG

umfasst 2 Grund- und 5 Fachsemester, wobei im 7. Semester der Schwerpunkt auf der Abschlussarbeit liegt. Die dreieinhalbjährige Ausbildung ist breit gefächert und fundiert, sodass die Studierenden in alle wichtigen Bereiche der Theorie und Praxis Einblick erhalten.

Diese Kopplung eines theoretischen Überbaus an konkrete praktische Erfahrungen, gewährleistet nach der Ausbildung einen effektiven Einstieg in den Job.

Der Unterricht findet im Klassenverband von max. 25 Studierenden statt. So können wir eine gezielte und individuelle Betreuung ermöglichen, die auf die unterschiedlichen persönlichen Entwicklungen der Einzelnen eingeht. Und nur so kann ein kreativer Raum entstehen, der für ein hohes Qualitätsniveau der Ausbildung sowie der Leistung der Studierenden wichtig ist.

Angeleitet und gefördert werden unsere Studierenden von qualifizierten und erfahrenen Praktikern großer Werbeagenturen, Designbüros und Verlagen sowie von Selbständigen.

Das Projektstudium wird ergänzt durch Workshops und Vorträge, Betriebsbesichtigungen sowie Ausstellungs- und Kongressbesuche. Viele Studierende ergreifen zudem die Chance, eines der zahlreichen Praktikumsangebote neben dem Studium wahrzunehmen. Nicht selten entwickelt sich daraus ein Jobangebot für die Zeit nach dem Studienabschluss.





## WETTBEWERBE UND AUSSTELLUNGEN

sind das Salz in der Suppe. Sie zeigen, wo man mit seinem Können steht. Als Beweis unserer hohen Ausbildungsqualität sind deshalb die zahlreichen Preise zu werten, die unsere Studierenden im Wettbewerb mit anderen Schulen errungen haben. Diese werden nur von Wettbewerben übertroffen, die gleich ausschließlich an unserer Schule durchgeführt werden. Hierfür haben sich im Laufe unseres 60-jährigen Bestehens unzählige, auch internationale Beispiele angehäuft.

Außerdem dürfen sich die besten Studierenden zweimal im Jahr den vielen Gästen und geladenen Agenturen in einer großen Ausstellung – neben den Abschlussarbeiten – präsentieren.





**DIE  
SCHULE  
FÜR  
GRAFIK  
DESIGN**

**ALSTERDAMM**

## AUFNAHMEBEDINGUNGEN

Wenn Sie sich für ein Studium an der Schule für Grafik Design »Alsterdamm« interessieren, können Sie sich jederzeit bei uns bewerben, wenn Sie die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

- Realschulsabschluss, Sekundarabschluss I, Fachhochschulreife oder Abitur;
- Mindestalter möglichst 18 Jahre;
- Erkennbare Motivation, kreativ tätig zu sein.

Wünschenswert wäre ein ca. 4-wöchiges berufsbezogenes Praktikum.

Für die Bewerbung senden Sie uns bitte vorerst nur einen Lebenslauf mit zwei Passbildern, eine Kopie Ihres Abschlusszeugnisses und Ihre aktuelle Anschrift mit Telefonnummer und Ihre E-Mail-Adresse.

Danach werden wir Sie – nach vorheriger Terminabsprache – zu einem persönlichen Aufnahmegespräch einladen, zu dem Sie bitte eine Mappe mit etwa 15 eigenen Arbeiten mitbringen.

Bei einer Aufnahme gilt die Verpflichtung jeweils für ein Semester. Erfolgt zwei Monate vor Semesterende von keiner Seite eine schriftliche Kündigung des Ausbildungsvertrages, bleibt die Verpflichtung für das jeweils nächste Semester bestehen.

Unser Sommersemester beginnt im März, das Wintersemester im September. Der Unterricht findet im 1. und 2. Semester täglich von 15:00 bis 19:00 Uhr statt (zuzüglich einiger Seminare tags-

über) – im 3. bis 7. Semester in der Regel von 9:00 bis 14:00 Uhr.

Die Ausbildung endet nach sieben Semestern mit Vergabe des Abschlusszeugnisses der Schule für Grafik Design »Alsterdamm«.

Die Studiengebühren werden kostendeckend kalkuliert. Sie betragen z. Zt. je Semester insgesamt € 2.076,-.

Die Studiengebühren sind vor Beginn des Semesters fällig. Sie können auch in 6 monatliche Raten von € 346,- aufgeteilt werden.

Es werden für den regulären Unterricht (einschließlich des Computerunterrichts) keine zusätzlichen Gebühren erhoben.

Die einmalige Aufnahmegebühr beträgt € 160,-. Sie wird bei Abschluss des Vertrages und vor dem Beginn der Ausbildung fällig.

Die Schule für Grafik Design »Alsterdamm« wird von der Kunstschule Alsterdamm GmbH betrieben und ist als private Berufsfachschule staatlich anerkannt. Die Ausbildung ist nach dem Bundesausbildungsförderungsgesetz (BAföG) förderungswürdig.

Unsere Studierenden erhalten bei der Bundesbahn und anderen öffentlichen Verkehrsmitteln Fahrpreisermäßigungen.

Stand: März 2009

# SEMESTERPLAN der Schule für Grafik Design ALSTERDAMM

Dieser Überblick ist unverbindlich und dient nur der Orientierung. Wir sichern zu, den Ausbildungsplan im wesentlichen wie beschrieben durchzuführen. Wir behalten es uns aber vor, ihn ggfs. zu verändern.

(Stand: März 2009)

	<b>MONTAG</b>	<b>DIENSTAG</b>	<b>MITTWOCH</b>	<b>DONNERSTAG</b>	<b>FREITAG</b>
<b>1</b>	<b>Mac OS X/Illustrator/Photoshop 1</b> Systemeinführung/Apple; Hardware-Komponenten, Mac OS X 10.5, Schriftenverwaltung, Troubleshooting etc. Standardprogramme/Print 1 (CS 3-Suite) Illustrator, Scannen, Photoshop; Grundlagenwissen (digitale Farben, Dateiformate etc.); Übungen	<b>Perspektive   Grundlagen und Übungen</b>  Konstruierte Perspektive, wahrgenommene Perspektive etc.	<b>Gestaltungsgrundlagen</b>  Grundlagen der Gestaltung; Punkt, Linie, Fläche, Form, Körper, Raum, Struktur in Kontrast und Harmonie als formale Gestaltungselemente; Bildaufbau und Komposition, Bilddramaturgie, Bildausschnitt, Form und Gegenform etc.	<b>Typografie 2</b>  Elementare typografische Regeln; Überblick über Schriftfamilien; Schrift in ihren Erscheinungsformen; Satzformen, Schriftanmutung, Schrift als Struktur und Ausdrucksmittel, Schriftbild als gestalterischer Eigenwert etc.	<b>Malen und Zeichnen 1</b>  Malen nach der Natur, Malen mit Farbsystemen
<b>2</b>	<b>Ideenfindung und Kampagne</b>  Ideenfindung und systematische Ideearbeitung etc.; erste Übungen zu Anzeigenkampagnen	<b>Farblehre und Gestaltung</b>  Grund- und Mischfarben, Farbkontraste, Farbwahrnehmung, -ordnung, -bedeutung. Visualisierung nicht bildhafter Vorgänge und Abläufe; Komposition und Layout	<b>Photoshop 2/InDesign/Acrobat</b>  Standardprogramme/Print 2 Grundlagenwissen über digitale Bildbearbeitung, Layout und Druckvorbereitung; Photoshop (Fortsetzung), InDesign bzw. XPress, Acrobat/PDF; Übungen	<b>Experimentelles Plakat</b>  Auf Basis der Kurse Grundlagengestaltung und Typogr. Grundlagen. Plakatkonzeption zu kulturellen wie abstrakten Themen. Zunächst analoge Erarbeitung; abschließend digitale Übertragung und Druck.	<b>Malen und Zeichnen 2</b>  Figürliches und Akt-Zeichnen  <b>Kunst- und Design-Geschichte</b> Überblick über die Epochen und ihre Zusammenhänge von der Antike bis zur Gegenwart
<b>3</b>	<b>Editorial Design 1</b>  Ausarbeitung eines Magazins: Konzept, Entwicklung, Text-/Bildsprachen, Theorie der unterschiedl. Gestaltungsformen	<b>Malen und Zeichnen 3</b>  Akt, Figur im Raum, Bewegungsstudien; Bildaufbau; Linol-/Holzschnitt u. a.	<b>Textgestaltung</b>  Konzeption und Text Beurteilung von Ideen, Text-Bild-Zusammenhänge; Übungen zur Textproduktion, kreatives Schreiben, Ideenfindung	<b>Screendesign/HTML</b> Webdesign: HTML, Dreamweaver, Bildoptimierung; Übungen  <b>Flash</b> Einführung in Flash; Übungen	<b>Typografie 2</b> Wortbilder, Schriftbilder, Schrift-Collagen, Schriftmischung, Lesbarkeit etc.  <b>Typografische Broschüren</b> Konzeption und gestalterische Umsetzung eines Prospekts bzw. einer Broschüre mit ausschließlich typografischen Mitteln;
<b>4</b>	<b>Anzeigenkampagne</b>  Ausarbeitung von Anzeigenkampagnen nach einer vorgegebenen Kernbotschaft	<b>Gestaltungsraster: CD-Manual und Broschüre 1</b>  Semesterprojekt: Konzeption und gestalterische Umsetzung eines umfangreicheren Prospekts bzw. einer Broschüre mit einem durchgängigen Bildkonzept; Strukturierung und Umgang mit Text;	<b>Malen und Zeichnen 4</b> Illustration, Verbindung zum Foto; Bildraum mit agierenden Figuren  <b>Fotografie 1</b> Grundlagen der Fotografie, Kameratechnik; Übungen: Fotografieren, Digitale Dunkelkammer etc.	<b>Typografie 3</b> typografisch orientierte Projektarbeit (z.B. Prospekt, Geschäftsausstattung, Package-Design)  <b>Webkonzept</b> Semesterprojekt; Planung, Konzeption und Prototyping einer Website; Vertiefung der Kenntnisse in HTML/Dreamweaver/Flash	<b>Gestaltungsraster: CD-Manual und Broschüre 2</b> [Fortsetzung]  <b>Marketing</b> Konzepte; Werbeziele/-strategien, Marketing-Mix, Produktionspolitik, mediale Kommunikationsvorgänge etc.
<b>5</b>	<b>Druckvorstufe</b>  Prepress-Workflows, Farben und Farbmanagement; Bildbearbeitung, Druckverfahren, Weiterverarbeitung nach dem Druck etc.; Vertiefung der produktionsbezogenen Kenntnisse in Illustrator, Photoshop und InDesign	<b>Illustration</b>  Thematische Anwendung von analogen und digitalen Illustrationsformen. Aktuelle Trends und Techniken.	<b>Marker Technik</b> Umgang mit Markern und anderen Layouttechniken; Vorbereitung u. a. auf Kampagnen und Storyboards	<b>Design Management</b> Berufskunde: wirtschaftl. Handeln; Vertrags-, Medien-, u. Urheberrecht; Honorar; Anstellung, Freiberuflichkeit etc.  <b>Webprojekt</b> Semesterprojekt: Produktion und Test, Publikation und Dokumentation einer Website;	<b>Editorial Design 2</b> Konkurrenzanalyse, Recherche, Product-placement, Trendbeobachtung, digitale Produktion, ; Analyse von Magazinen  <b>Fotografie 2</b> Fotografie im Studio; Ausleuchtung etc. Übungen: Produktfotos, Portraits etc.
<b>6</b>	<b>Verpackungsdesign 1</b> Relaunch; Neuentwicklung einer Produktreihe; Adaptionen; Analyse der Konkurrenzsituation, Platzierung im Markt  <b>Malen und Zeichnen 5 (5.-7. Sem.)</b> Intensivierung und Vertiefung: Akt u. Figur, Zeichen u. Malen nach Themen; Museums- und Ausstellungsbesuche	<b>Corporate Design</b>  Theoretischer Hintergrund zur Projektarbeit. CI vs. CD; Stil- bzw. Designrichtungen; Positionierung und Branding. Ausarbeitung eines kompletten CD-Projekts unter Einbeziehung verschied. digitaler und Print-Medien	<b>Anzeigen+Agentur-Projekt</b>  Kampagnenprojekt mit einer Werbeagentur; Ausarbeitung von Anzeigenkampagnen, deren Briefing von einer Werbeagentur gestellt wird. Präsentation und Bewertung der Ergebnisse erfolgen in der Agentur.	<b>Verpackungsdesign 2</b> [Fortsetzung]  <b>Cinema 4D</b> 3D Design mit Cinema 4D Grundlagen (Modellierung, Texturen, Lichteffekte, Kamera, etc.)	<b>TV-Spots 1</b>  Planung, Erarbeitung und Produktion von Commercials; von der Idee bis zur Fertigung: Briefing, Treatment, Storyboard; Umsetzung, Casting, Location, Dreh, Regie; Postproduction; Einblick in die Produktion; PPM-Booklet
<b>7</b>	<b>Absolventen-Seminar</b>  Themenwahl, Projekt- und Zeitmanagement	<b>Abschlussarbeit</b>  Eigenständige Themenwahl, Planung, Entwicklung, Gestaltung und Präsentation eines komplexen Themas. Begleitende Einzelbetreuung bei der Planung und Ausarbeitung der Abschlussarbeit, durch ausgewählte Fachdozenten.	<b>Abschlussarbeit</b>  [Fortsetzung]	<b>Abschlussarbeit</b>  [Fortsetzung]	<b>TV-Spots 2</b>  Produktion von TV-Spots [Fortsetzung]