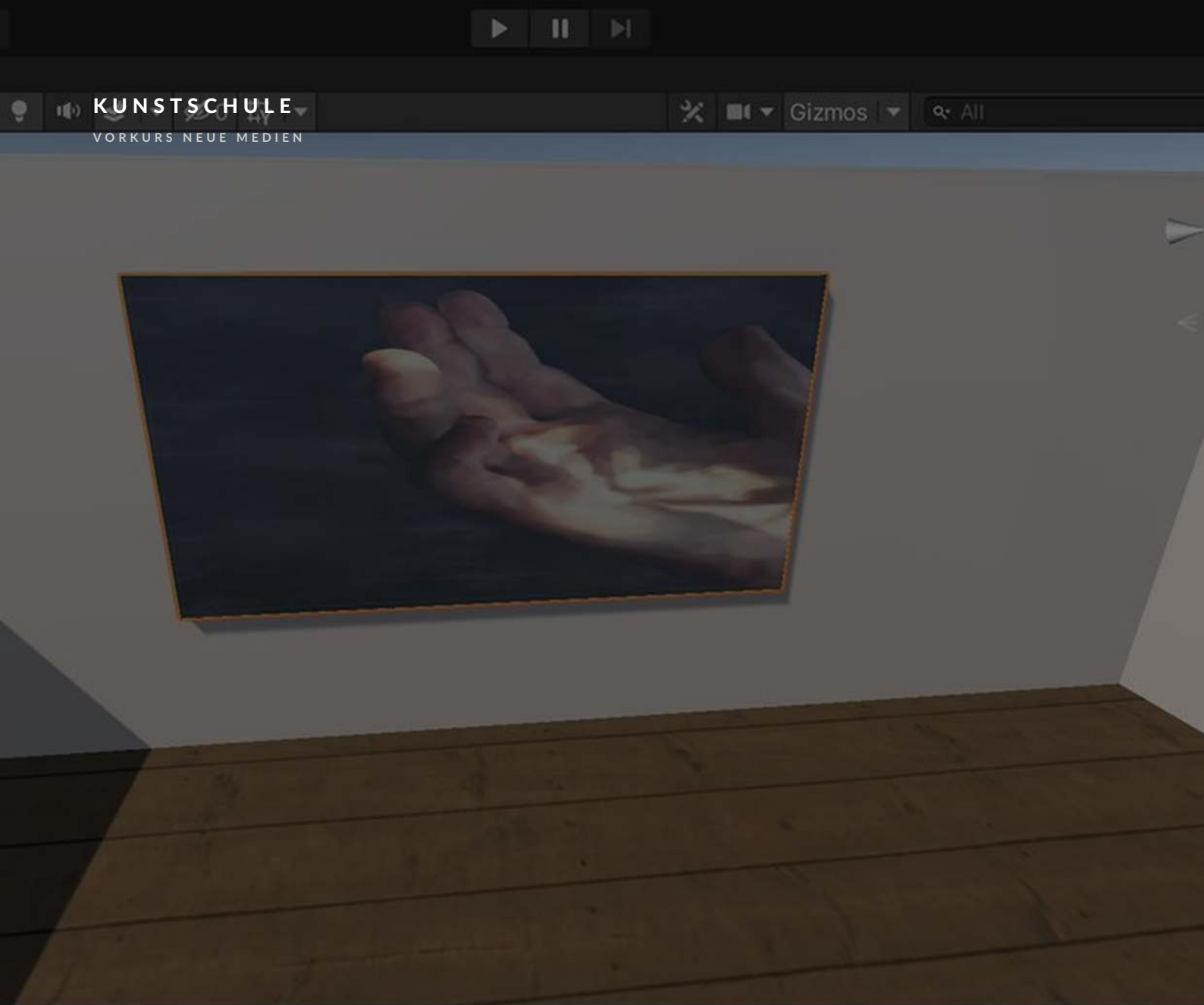




Vorkurs Neue Medien

Die Grundlagenausbildung mit Schwerpunkt digitales Gestalten im Präsenzunterricht: Webdesign, UI/UX, Bewegtbild und 3D – ein Jahr Vollzeit, mit den aktuellen Werkzeugen der Branche. Ohne Aufnahmeprüfung.

Talent zeigt sich im Tun, nicht im Eingangstest.

Deshalb gibt es bei uns keine Aufnahmeprüfung. Wer mit Ernsthaftigkeit kommt, ist willkommen — und fängt am ersten Tag an zu arbeiten.



Was du in dieser Broschüre findest.

04	Auf einen Blick	Alle Eckdaten des Programms
05	Die Schule	Seit 2005, und woran wir glauben
07	Für wen dieser Vorkurs ist	Lebenssituationen
08	Analog denken, digital gestalten	Und was du mitbringst
KAPITEL 01 · DER WEG		
10	Von der Anmeldung bis zum Abschluss	Vier Schritte
11	Dein Platz im Atelier	Der Schulalltag
12	Ein Jahr, voll im Takt	Pensum, Ferien, Beginn
KAPITEL 02 · DIE FÄCHER		
14	Die digitalen Grundlagenfächer	Das Herz der Ausbildung
15	Beruf und Digitales	Sechs weitere Kurse
16	Studienreisen	Zwei optionale Angebote
KAPITEL 03 · DER ABSCHLUSS		
18	Was danach möglich wird	Perspektiven
19	Technik und Material	Was du selbst bereitstellst
20	Ausbildungskosten	Keine versteckten Kosten
21	Zahlung und Vertragsdauer	Raten, Kündigung, Unterbruch
22	Anmeldung und Kontakt	So geht es los

Alles Wesentliche auf einer Seite.

Der Lehrgang findet im Präsenzunterricht statt: ein Schuljahr Vollzeit, von Montag bis Freitag im Atelier – mit eigenem Arbeitsplatz und persönlicher Betreuung.

Bezeichnung	Vorkurs Neue Medien im Präsenzunterricht
Beginn	Jeweils im Sommer mit dem Schuljahr
Dauer	Ein Jahr Vollzeit (100 %)
Umfang	Montag bis Freitag im Atelier, täglich 5 bis 8 Stunden
Standorte	Chur, Rapperswil, Romanshorn, Winterthur – Luzern ab Sommer 2027
Unterrichtssprache	Deutsch
Aufnahme	Keine Aufnahmeprüfung, keine Programmierkenntnisse nötig
Mindestalter	16 Jahre, obligatorische Schulzeit abgeschlossen
Abschluss	Zertifikat der Kunstschule sowie das eigene digitale Portfolio
Kosten	CHF 16'500 für das Ausbildungsjahr, zahlbar in drei Raten

2005

GEGRÜNDET

18

PLÄTZE PRO KLASSE

12

FÄCHER

0

AUFNAHMEPRÜFUNGEN

Seit 2005 begleiten wir kreative Menschen.

Wir sind eine schweizweite Schule für Gestaltung und Kunst. Unsere Lehrpersonen arbeiten parallel zur Lehre in eigenen Ateliers, Studios und Agenturen — als Illustrator:innen, Grafiker:innen, Fotograf:innen, Bildhauer:innen und Webdesigner:innen.

Woran wir glauben

01

Keine Aufnahmeprüfung

Wer mit Ernsthaftigkeit kommt, ist willkommen. Talent zeigt sich im Tun, nicht im Eingangstest.

03

Praxis vor Theorie

Zeichnen, malen, fotografieren, modellieren, gestalten — vom ersten Tag an.

Du lernst bei uns nicht aus Lehrbüchern, sondern von Menschen, die genau das beruflich tun. Der Unterricht ist auf das Machen ausgerichtet: Jede Lektion endet in einer Aufgabe, jede Aufgabe in einer Arbeit, auf die du einzeln und persönlich Rückmeldung bekommst.

02

Ehrliche Kritik

Wir loben nicht zur Beruhigung. Wir zeigen, was besser funktioniert — respektvoll und präzise.

04

Persönliche Begleitung

Jede eingereichte Arbeit wird einzeln korrigiert — von einer Lehrperson, nicht von einem Programm.

«Praxis vor Theorie. Du zeichnest, malst, fotografierst, modellierst — vom ersten Tag an.»

AUS DEM LEITBILD DER KUNSTSCHULE

Gestaltet wird am Bildschirm — und von Hand.

Zeichnen und Entwerfen von Hand bleiben die Wurzel jeder guten digitalen Arbeit — darum gehört beides in diesen Vorkurs.

Für alle, die digital gestalten wollen.

Der Vorkurs Neue Medien wurde für den Einstieg in die digitale Kreativwirtschaft gebaut — Grundlagen, digitales Handwerk und ein Portfolio in einem Jahr.

- **Angehende Digital-Gestalter:innen** — von Webdesign über Game- und Interaction-Design bis zu Motion Graphics.
- **Schulabgänger:innen**, die eine Lehre als Mediamatiker:in, Grafiker:in oder Interactive Media Designer:in anstreben.
- **Kreative mit analoger Basis**, die ihr Können in die digitale Welt übersetzen wollen.
- **Alle ohne Programmierkenntnisse** — HTML & CSS lernst du von Grund auf; der Fokus bleibt die Gestaltung.

«Ich kam mit Skizzenbuch und ging mit Portfolio-Website, App-Prototyp und Lehrvertrag.»

ABSOLVENT VORKURS NEUE MEDIEN

Analog denken, digital gestalten.

Gute digitale Gestaltung beginnt vor dem Bildschirm: mit Entwurf, Typografie und Bildsprache. Genau so ist dieser Vorkurs aufgebaut.

01 • GRUNDLAGEN

Layout, Typografie und Bildsprache für Bildschirmmedien — plus Zeichnen und Entwerfen von Hand.

02 • WERKZEUGE

Die Programme der Adobe Creative Cloud, Figma und Blender sicher einsetzen.

03 • PROJEKTE

Website, App-Prototyp, Animation: echte Projekte vom Konzept bis zur Präsentation.

04 • PORTFOLIO

Deine Arbeiten werden zum digitalen Portfolio — inklusive eigener Portfolio-Website.

Das bringst du mit

Keine Aufnahmeprüfung, keine Programmierkenntnisse — wichtig sind Gestaltungsfreude, Neugier auf digitale Werkzeuge und die Bereitschaft, ein Jahr konzentriert zu arbeiten.

01

Der Weg

Von der ersten Anfrage bis zur fertigen Mappe: wie ein Jahr im Atelier abläuft — Schritt für Schritt.

Von der Anmeldung bis zum Abschluss.

SCHRITT 1 – ANMELDUNG & BERATUNG

Du füllst das Anmeldeformular auf unserer Website aus. Anschliessend vereinbaren wir ein kostenloses telefonisches Beratungsgespräch — damit du und wir sicher sind, dass das Programm zu deinen Zielen passt. Danach senden wir dir den Ausbildungsvertrag als PDF. Du prüfst ihn in Ruhe, unterschreibst und schickst ihn per Post zurück. Erst damit wird deine Anmeldung verbindlich.

SCHRITT 2 – START IM SOMMER

Der Lehrgang beginnt mit dem Schuljahr. In der ersten Woche richtest du deinen Arbeitsplatz ein, lernst Klasse und Lehrpersonen kennen und bekommst Material- und Fächerplan.

SCHRITT 3 – EIN JAHR IM ATELIER

Montag bis Freitag arbeitest du durch die Fächer — mit Aufgaben, Projekten und Projektwochen. Jede Arbeit bekommt eine persönliche Rückmeldung; regelmässige Standortgespräche halten die Richtung.

SCHRITT 4 – ABSCHLUSS

Zum Schluss führst du alle Arbeiten zu einer vollständigen Lerndokumentation zusammen. Sie wird eingereicht und im persönlichen Abschlussgespräch besprochen — und ist zugleich deine Mappe für die Bewerbung.

Von der Anmeldung bis zum Start vergehen meistens nur wenige Wochen — angemeldet wird laufend, gestartet jeweils im Sommer.

Dein Platz im Atelier.

Der Unterricht findet in kleinen Klassen mit rund 18 Plätzen statt. Jede:r hat den eigenen Arbeitsplatz – er gehört dir das ganze Jahr.

- **Mo–Fr im Atelier:** Vormittags geführter Unterricht, nachmittags begleitetes Arbeiten an Aufgaben und Projekten.
- **Persönliche Betreuung:** Die Lehrpersonen arbeiten mit dir am Werk – Korrektur und Gespräch gehören zu jedem Tag.
- **Projektwochen:** Mehrmals im Jahr gehört die ganze Woche einem Thema – vom Entwurf bis zur kleinen Ausstellung.
- **Klassenleben:** Werkschau, Ausstellungsbesuche und gemeinsame Kritiken – gelernt wird auch voneinander.



ATELIER – BEGLEITETES ARBEITEN AM EIGENEN PLATZ

Alle drei Monate ein Zwischenziel

Abgeschlossene Werkblöcke und Standortgespräche geben dem Jahr den Takt. So behältst du den Faden – und siehst deinen Fortschritt schwarz auf weiss.

Ein Jahr, voll im Takt.

Der Lehrgang dauert ein Schuljahr im Vollzeitpensum (100 %): von August bis in den Sommer des Folgejahres, mit den üblichen Schulferien.

Rechne mit täglich fünf bis acht Stunden im Atelier — plus eigenständigem Arbeiten an Projekten und an deiner Lerndokumentation.

BEGINN

Jeweils im Sommer mit dem Schuljahr — anmelden kannst du dich laufend.

PENSUM

Vollzeit (100 %), Montag bis Freitag im Atelier.

FERIEN

Die Schulferien folgen in der Regel dem Rhythmus des Standortkantons.

Und wenn ein Jahr nicht reicht?

Nach dem Abschluss stehen dir das Gestalterische Praxisjahr oder das Fernstudium offen, um gezielt weiterzuarbeiten — etwa bis zur nächsten Bewerbungsrunde.



02

Die Fächer

Zwölf Fächer, ein Ziel: vom ersten Strich bis zur Abschlussarbeit — mit Lehrpersonen aus der Praxis.

Die digitalen Grundlagenfächer.

Hier liegt das Herz der Ausbildung: digitale Gestaltung von Grund auf — mit echten Projekten statt Trockenübungen.



GESTALTUNG

Digitale Gestaltung

Layout, Typografie und Bildsprache für Bildschirmmedien — die Basis für alles Weitere.



WEB

HTML & CSS

Wie Webseiten aufgebaut und gestaltet werden — die Grundlagen des Codes, von Grund auf.



INTERACTION

UI/UX mit Figma

Benutzeroberflächen entwerfen und testen — vom Wireframe zum klickbaren Prototyp.



BEWEGTBILD

Film & Animation

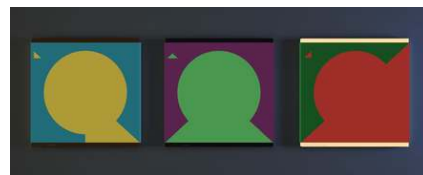
Kameraführung, Schnitt und Motion Graphics — Erzählen mit dem bewegten Bild.



3D

Blender 3D

Digitale 3D-Objekte modellieren, texturieren und animieren mit der freien Software Blender.



WEB

Eigene Portfolio-Website

Dein Schaufenster im Netz — konzipiert, gestaltet und selbst gebaut.

«Du lernst nicht aus Lehrbüchern, sondern von Menschen, die genau das beruflich machen, was du lernen willst.»

ÜBER UNSERE LEHRPERSONEN

Analoge Basis und Beruf.

Sechs weitere Kurse: das handwerkliche Fundament — und der Weg in die digitale Kreativwirtschaft.

ANALOG

Zeichnen & Entwerfen

Von Hand denken: Skizze, Scribble und Storyboard als Anfang jeder digitalen Arbeit.

ANALOG

Fotografie

Blende, Verschluss und ISO bewusst einsetzen — eigenes Bildmaterial statt Stockfotos.

DIGITAL

Software

Die Programme der Adobe Creative Cloud sicher bedienen — von Photoshop bis Premiere.

BERUF

Berufs-/Studienwahl

Die digitalen Berufe der Kreativwirtschaft im Überblick — und welcher zu dir passt.

BERUF

Bewerben & Präsentieren

Auftrittskompetenz, Motivationsschreiben und das Bewerbungsgespräch.

PORTFOLIO

Lerndokumentation

Arbeiten dokumentieren, reflektieren und zum digitalen Portfolio verdichten.

«Portfolio-Website und Mappe wachsen das ganze Jahr mit — am Ende ist die Bewerbung schon fast fertig.»

AUS DEM FACH LERNDOKUMENTATION

Zwei Studienreisen, die man nicht vergisst.

Beide Reisen sind freiwillig, werden zusätzlich gebucht und finden bei genügend Anmeldungen statt. Für die Klasse sind sie die Gelegenheit, einander und die Lehrpersonen nochmals ganz anders zu erleben.

OPTIONALER KURS - ZUSÄTZLICH BUCHBAR

Studienreise Kunstgeschichte



FLORENZ – ZEICHNEN VOR ORT

Die Geschichte der Kunst vor Ort erleben: eine Studienreise nach Florenz oder Venedig. In historisch bedeutsamen Kulturstädten werden kulturhistorische Stätten besichtigt, dazu Museen und aktuelle Ausstellungen – etwa die «Biennale di Venezia». Die gemeinsame Reise verbindet die Klassen über die Standorte hinweg.

OPTIONALER KURS - ZUSÄTZLICH BUCHBAR

Studienreise Skulptur



CARRARA – EINE WOCHEN IM MARMOR

Die Projektwoche Skulptur baut auf dem Fach 3D-Gestalten auf und stellt sie in einen kunstgeschichtlichen Zusammenhang: eine Woche Carrara – vom Entwurf über die Materialwahl bis zur eigenen Arbeit am Stein, begleitet von unseren Lehrpersonen.

03

Der Abschluss

Am Ende steht kein Zeugnis, sondern eine Mappe — und die Frage, welcher Weg als Nächstes kommt.



Was danach möglich wird.

Nach Abschluss stellt die Kunstschule ein Zertifikat aus, das den erfolgreichen Besuch des Vorkurses Neue Medien bestätigt.

Wichtiger ist dein digitales Portfolio samt eigener Website: Es zeigt Lehrbetrieben und Hochschulen, wie du denkst, gestaltest und umsetzt.

KREATIVE LEHREN & STUDIENGÄNGE

- Mediamatiker:in
- Grafiker:in
- Interactive Media Designer:in
- Game Design (Studium)
- Interaction Design (Studium)
- Motion Design / Animation

WEITERFÜHRENDE WEGE

- Gestalterisches Praxisjahr
- Fernstudium zur Vertiefung
- Erste eigene Projekte & Aufträge
- Eigene künstlerische Praxis

Und wenn der nächste Schritt noch offen ist?

Dann arbeitest du mit dem Gestalterischen Praxisjahr oder dem Fernstudium gezielt weiter — dein Portfolio bleibt in Bewegung.

«Nach dem Jahr hatte ich nicht nur ein Portfolio — ich wusste auch, welche Arbeit ich wirklich machen will.»

ABSOLVENTIN VORKURS NEUE MEDIEN

Was du selbst bereitstellst.

Damit es keine Überraschungen gibt, hier vollständig aufgeführt, was zusätzlich zum Schulgeld anfällt.

Geräte

- Ein leistungsfähiger Laptop mit Kamera und stabiler Internetverbindung
- Eine Digitalkamera mit Filmfunktion
- Ein Smartphone mit guter Kamera für Arbeitsdokumentationen

Software

- Alle für die Studienzeit benötigten Lizenzen erhältst du von uns – darunter die Programme der Adobe Creative Cloud.
- Die Installation begleiten wir beim Start.

Arbeitsmaterial

Persönliches Arbeitsmaterial ist nicht im Schulgeld enthalten; das allgemeine Verbrauchsmaterial ist mit der Pauschale von CHF 1'300 gedeckt. Für persönliches Material rechnest du am besten mit einigen hundert Franken übers Jahr – inklusive Empfehlungen zu Marken und Bezugsquellen.



WERKSTOFF UND WERKZEUG GEHÖREN ZUM HANDWERK

Transparente Preise — ohne versteckte Kosten.

Die Ausbildung dauert ein Schuljahr im Vollzeitpensum. Alle Beträge sind fix — es kommen keine versteckten Kosten dazu.

TOTAL · EIN JAHR (100 %)

CHF 16'500

Schulgeld 14'000 · Verbrauchsmaterial 1'300 ·
Studienreisen und Exkursionen 1'200

ZAHLUNG

3 × CHF 5'500

zahlbar in drei Raten per 10. Juni, 10. August
und 10. Januar

IM PREIS ENTHALTEN

- Unterricht Montag bis Freitag, ein Schuljahr
- Eigener Arbeitsplatz im Atelier
- Persönliche Betreuung durch die Lehrpersonen
- Allgemeines Verbrauchsmaterial (Pauschale)
- Exkursionen gemäss Jahresprogramm
- Software-Lizenzen für die Studienzeit

NICHT ENTHALTEN

- Persönliches Arbeitsmaterial (Richtwert einige hundert Franken)
- Laptop, Kamera und Smartphone
- Reise- und Verpflegungskosten ausserhalb des Programms
- Kosten für eigenes Arbeiten zuhause

KulturLegi

Vertragspartner mit einer KulturLegi erhalten 20 % Rabatt auf das Schulgeld. Die entsprechenden Unterlagen sind mit den Anmeldeunterlagen einzureichen.

Was im Vertrag geregelt ist.

Du bekommst den vollständigen Ausbildungsvertrag vor der Anmeldung zugeschickt und kannst ihn in Ruhe prüfen. Das Wichtigste daraus im Überblick.

Rechnungsstellung	Das Total von CHF 16'500 ist zahlbar in drei Raten à CHF 5'500 per 10. Juni, 10. August und 10. Januar.
Ratenzahlung	Auf Anfrage sind individuelle Zahlungsvereinbarungen möglich — sprich uns vor der Anmeldung darauf an.
Kündigung	Mit der Unterzeichnung wird die Anmeldung verbindlich. Bei Austritt während des Ausbildungsjahres bleibt das Schulgeld für das Jahr geschuldet.
Unterbruch	Liegt ein ärztliches Attest vor, kann die Ausbildung um bis zu ein Jahr unterbrochen werden — die Zahlungspflicht bleibt bestehen.
Studienplätze	Die Zahl der Plätze ist beschränkt (ca. 18 pro Klasse). Über die Aufnahme entscheidet die Reihenfolge der verbindlichen Anmeldungen.
Versicherung	Kranken-, Unfall- und Haftpflichtversicherung sind Sache der Studierenden bzw. ihrer gesetzlichen Vertretung.

Massgebend sind in jedem Fall die Bedingungen des Ausbildungsvertrags in der jeweils gültigen Fassung.



ATELIER — WO AUS ENTWÜRFEN ARBEITEN WERDEN

Bereit für den Anfang?

Der erste Schritt kostet nichts und verpflichtet zu nichts: ein Gespräch, in dem wir gemeinsam anschauen, ob das Programm zu deinen Zielen passt.

SCHRITT 1

Formular ausfüllen

Auf der Ausbildungsseite auf kunstschule.org — dauert wenige Minuten.

SCHRITT 3

Vertrag prüfen

Du erhältst den Ausbildungsvertrag als PDF, unterschreibst und schickst ihn per Post zurück.

SCHRITT 2

Wir melden uns

In der Regel innerhalb von 48 Stunden — für das kostenlose telefonische Beratungsgespräch.

SCHRITT 4

Loslegen

Start jeweils im Sommer mit dem Schuljahr — Arbeitsplatz einrichten und anfangen.

Noch Fragen? Wir sind für dich da.

Ruf uns an oder schreib eine Mail — wir nehmen uns Zeit für deine Fragen, kostenlos und unverbindlich. Das gilt ebenso für Eltern, Lehrpersonen und Berufsberatungen, die mit dir ein Bild machen möchten.

TELEFON

+41 79 201 25 25

E-MAIL

info@kunstschule.org

WEBSITE

kunstschule.org

Kunstschule · Postfach · 8401 Winterthur · Vertragspartner: KUNSTSCHULE ORG, Theaterstrasse 30, 8401 Winterthur.

Angaben zu Preisen und Vertragsbedingungen nach dem Stand dieser Ausgabe; massgebend ist der jeweils gültige Ausbildungsvertrag.