

# ILLU

**INFORMATIONSBROSCHÜRE**

**ILLUSTRATION (B.A.)**

Stand: September 2011

## **INHALT**

<b>1__ ÜBER DIE HOCHSCHULE .....</b>	<b>3</b>
<b>2__ AUSSTATTUNG .....</b>	<b>3</b>
<b>3__ KONZEPT DES STUDIENGANGS ILLUSTRATION .....</b>	<b>4</b>
<b>4__ STUDIENVERLAUF UND CURRICULUM .....</b>	<b>5</b>
<b>5__ BEWERBUNG UND ZULASSUNG .....</b>	<b>10</b>
<b>6__ KOSTEN UND FINANZIERUNG .....</b>	<b>11</b>
<b>7__ BEWERBUNGSBOGEN .....</b>	<b>12</b>
<b>8__ STUDIENBERATUNG .....</b>	<b>13</b>
<b>9__ KONTAKT .....</b>	<b>13</b>

## **1\_\_ÜBER DIE HOCHSCHULE**

Die Berliner Technische Kunsthochschule ist eine private, staatlich anerkannte Hochschule für Gestaltung (FH). Sie wurde im Frühjahr 2006 gegründet, um moderne Studienangebote für zukunftsorientierte Berufsfelder bereitzustellen. Das Konzept der Hochschule folgt dem Anspruch, der an gestalterische Arbeit in den Zeiten digitaler Medien gestellt wird. Dies spiegelt sich in der technischen Ausstattung, der Qualität des Lehrpersonals und der Praxishöhe dank intensiver Kontakte in der Kommunikationswirtschaft wieder.

Der Hochschulcampus befindet sich in der Bernburger Straße, in unmittelbarer Nähe des Potsdamer Platzes, mitten in der Kultur-, Kunst- und Designmetropole Berlin.

## **2\_\_AUSSTATTUNG**

Wir sind der Meinung, dass zu einem effektiven Studium immer auch eine sehr gute technische Ausstattung gehört. Die btk verfügt über drei Computerräume mit über hundert leistungsfähigen Rechnern. Für den mobilen Einsatz stehen unseren Studenten zusätzlich 50 MacBooks Pro zur Verfügung. Unsere Seminar-, Atelier- und Schulungsräume erstrecken sich über sechs Etagen des Gebäudes in der Bernburger Straße 24–25. Hinzu kommen eine Cafeteria am zentralen Atrium.

Unsere Bibliothek besitzt eine umfangreiche Sammlung von Standardwerken und aktuellen Publikationen, speziell zu Themen der neuen Medien. Neben Fachliteratur verfügt die Bibliothek über einen gut ausgebauten und stetig wachsenden Bestand an DVDs/CDs mit Schwerpunkten in den Bereichen Film und Motion Graphics.

Im gesamten Gebäude ist der Internetzugang über WLAN möglich. Für Fotografie und Videoschnitt stehen eigene Studios mit professioneller Ausrüstung (digitale Video- und Fotokameras, Beleuchtungstechnik etc.) zur Verfügung. Ein Greenscreen-Studio und ein Soundlabor geben den Studenten die Freiheit, ihre Konzepte und Ideen schnell und unkompliziert umzusetzen. Bei Bedarf können Studenten auch Arbeitsgeräte wie Laptops, Kameras oder mobile Schnittplätze ausleihen.

### **3\_KONZEPT DES STUDIENGANGS ILLUSTRATION**

Was die Sprache nicht sagen kann und Begriffe nicht greifen können, wird in unserer visuellen Kultur oft in Bildern zum Ausdruck gebracht. Während die Fotografie weitestgehend die Funktion des Abbildens übernommen hat, erfreut sich die Illustration immer größerer Popularität in all jenen Bereichen, in denen es um die Darstellung von Dingen geht, die nur als Idee oder auf einer Metaebene existieren. Illustratoren stehen als angewandt arbeitende Künstler den Designberufen nahe und finden ihre Tätigkeit schon lange nicht mehr nur im Bereich der editorialem Bildgestaltung, sondern ebenso in der Gestaltung von Werbemitteln, Verpackungen, Gebrauchsanweisungen, Online-Inhalten, Computerspielen und anderen Non-Book-Medien. Jüngste Bewegungen führen einen Teil der Illustration wieder in den Bereich der freien Kunst – andere in Bereiche moderner wissenschaftlicher Illustration, wie etwa die Daten- und Informationsvisualisierung. Der Studiengang verfolgt daher auch das Ziel, die Tätigkeitsfelder des tradierten Berufsbildes *Illustrator* zu modernisieren und den aktuellen Anforderungen im Arbeitsmarkt entgegenkommend zu gestalten.

Das Studienangebot richtet sich an Bewerber, die einen ersten berufsqualifizierenden Abschluss nach dem Erwerb der Hochschulzugangsberechtigung anstreben. Das Studium ist als gestalterisches Vollzeitstudium in der Spezialisierung *Illustration* angelegt und schließt nach einer Regelstudienzeit von sieben Semestern (inklusive eines Vollzeitpraktikums im fünften Semester) mit dem akademischen Grad *Bachelor of Arts (B. A.)* ab.

Das Studium kann im Winter- oder Sommersemester aufgenommen werden. Der Zugang zum Studium erfolgt durch eine Eignungsprüfung mit Mappenkolloquium, die das kreative Potenzial, das kunst- und kulturgeschichtliche Interesse und die persönliche Reife der Bewerber erfasst. Des Weiteren wird vorausgesetzt, dass die Bewerber Lehrveranstaltungen in deutscher und englischer Sprache folgen können.

Auf dem Niveau eines berufsqualifizierenden Studienabschlusses erwerben die Studierenden theoretisch fundiertes gestalterisches Können. Das Studienprogramm orientiert sich an den Anforderungen im Berufsalltag, die sich nicht allein in der Kreativität und im Umgang mit den Medientechnologien beschreiben lassen, sondern auch in der Kompetenz, Bezüge zwischen gesellschaftlich relevanten Themen und Fragestellungen herzustellen und für andere auf innovative, ästhetische Weise erfahrbar zu machen.

Das Grundkonzept der Hochschule und die enge Verzahnung, Kooperation und Ressourcenteilung mit den anderen Studiengängen ermöglichen ein breit angelegtes und dennoch auf die Anforderungen des Arbeitsmarktes fokussiertes Studium. Hierfür werden neben der studiengangsspezifischen Lehre sowohl Studieninhalte der anderen Fachrichtungen der Hochschule angeboten als auch Lehrveranstaltungen, die die berufsvorbereitende Zielsetzung des Studiums vervollständigen. Die Verzahnung von künstlerischem, gestalterischem und theoretischem Können und Wissen und die Erprobung und Findung einer individuellen Handschrift und Methodik gestalterischer Problemlösung bilden den didaktischen Rahmen des Studiums. Die Vermittlung von historischen Bezügen und gesellschaftlichen Kontexten, in denen visuelle Gestaltung stattfindet, ist durch das gesamte Studium gegeben und hilft den Studierenden, ihre Tätigkeit kulturell zu verorten und ethisch zu gewichten. Durch das Studium sind die Absolventen zu erfolgreicher Tätigkeit im Fach befähigt und werden jenseits von aktuellen Trends im sich ständig weiterentwickelnden Berufsbild ihre Arbeitspraxis in vielen Bereichen bildlichen Gestaltens finden. Für eine Vertiefung der wissenschaftlichen und methodischen Kompetenzen steht den Absolventen die Aufnahme eines Masterprogramms offen.

## **4\_\_STUDIENVERLAUF UND CURRICULUM**

Der Studienverlauf gliedert sich in fünf Bereiche: die gestalterischen Grundlagen, das studiengangsspezifische Vertiefungsstudium, die Theorie, das interdisziplinäre Ergänzungsstudium, das praktische Semester und die Abschlussarbeit. Das erste Semester ist für alle Designstudiengänge der btk überwiegend identisch, was der fachlichen Orientierung Raum geben soll. Das Einführungs-Modul bietet die Möglichkeit, die Inhalte der benachbarten Studiengänge kennenzulernen. Bis zum dritten Semester ist ein Wechsel in einen anderen btk-Designstudiengang möglich.

Das Studium ist so konzipiert, dass der Arbeitsumfang eines Semesters 900 Stunden einnimmt. Den Studierenden können pro Semester 30 Leistungspunkte für Studienleistungen angerechnet werden. Die Lehre ist modularisiert, also aus aufeinander aufbauenden Lehrveranstaltungen in Form von Vorlesungen, Seminaren und Übungen zusammengesetzt.

### **GESTALTERISCHE GRUNDLAGEN**

Die Förderung des visuellen Denkens und Kommunizierens ist Kern des gestalterischen Grundlagenstudiums, in dem die Studierenden die gestalterischen, theoretischen, technologischen und organisatorischen Fertigkeiten erlangen, um im weiteren Studienverlauf komplexe Gestaltungsaufgaben erfassen und realisieren zu können.

Das gestalterische Grundlagenstudium erstreckt sich über drei Semester und besteht aus den Modulen:

- G1 Einführung
- G2 Wahrnehmung – Bild – Entwurf
- G3 Typografie
- G4 digitale Bildgestaltung
- G5 zeichnerische Darstellung

### **STUDIENGANGSSPEZIFISCHE VERTIEFUNG**

Ab dem zweiten Semester beginnen die Studierenden mit der studiengangsspezifischen Vertiefung. Das studiengangsspezifische Studium ist in Form von sechs Projektmodulen angelegt, die den größten Arbeitsumfang innerhalb der fachlichen Vertiefung erhalten. Im zweiten und dritten Semester wird je ein Projektmodul angeboten. Die beiden Module sind verpflichtend zu belegen, da sie die den studiengangsspezifischen Unterbau für die vier Wahl-Projektmodule des vierten und sechsten Semesters bilden. Im vierten und sechsten Semester können wahlweise auch zwei Projektmodule der anderen Design-Studiengänge der btk anerkannt werden. Der Arbeitsumfang der projektorientierten Module des Vertiefungsstudiums liegt im zweiten und dritten Semester bei 270 Stunden je Semester und ab dem vierten Semester bei 540 Stunden je Semester. So werden die Studienanforderungen zunehmend der Berufspraxis angenähert.

Das projektorientierte studiengangsspezifische Vertiefungsstudium ab dem zweiten Semester besteht aus den Modulen:

- ILLU1 Experimentelle Illustration
- ILLU2 Charakter Design
- ILLU3 Editoriale Illustration
- ILLU4 Künstlerische Visualisierung
- ILLU5 Serielle und Sequenzielle Illustration
- ILLU6 Animation

### **INTERDISZIPLINÄRES ERGÄNZUNGSSTUDIUM**

Das interdisziplinäre Ergänzungsstudium erstreckt sich über alle Semester, mit Ausnahme des praktischen Semesters. Die Module des Ergänzungsstudiums sind Pflichtmodule mit Wahlpflichtanteilen. Das bedeutet, dass die Studierenden in Eigenverantwortung aus dem Angebot von Lehrveranstaltungen wählen müssen, um ihre Studieninhalte festzulegen. Jeder Studiengang der btk bietet Ergänzungsseminare an. Dadurch wird das interdisziplinäre Studieren und der Austausch von Inhalten über den Studiengang hinaus forciert. Die Module gehen über ein Semester.

### **THEORIE**

Die Theoriemodule umfassen einführende Inhalte der Theorie und Geschichte geisteswissenschaftlicher Forschungsfelder wie Kunst- und Designgeschichte, Geschichte der Illustration, Medientheorie, Kulturtheorie, Philosophie sowie allgemeine gesellschaftliche oder berufsvorbereitende Inhalte wie Texten, Präsentation und Rhetorik, Management, Betriebswirtschaft, Recht, Projektmanagement. Alle Module sind verpflichtend zu belegen.

Die Module der Theorie:

- T1 Bildgeschichte
- T2 Kommunikation
- T3 Medien- und Kulturtheorie
- T4 Designmanagement
- T5 Philosophie

### **PRAKTIKUM**

Der berufsqualifizierende Charakter des Studiums wird im fünften Semester von einem 21-wöchigen Praktikum in der Kreativwirtschaft im In- oder Ausland unterstrichen. Während des Praktikums wird die Arbeit in verschiedenen Teamkonstellationen trainiert. So bereiten sich die Studierenden auf gruppendynamische Prozesse und die Zusammenarbeit mit Kolleginnen und Kollegen verschiedener akademischer, sozialer und ethnischer Herkunft zur Problemlösung vor. Darüber hinaus prüfen die Studierenden im Praktikum ihre erarbeiteten Kompetenzen unter marktwirtschaftlichen Bedingungen, erweitern ihre Kontakte in der Branche und unterziehen ihre Vorstellungen vom künftigen Beruf einem Realitätsabgleich. Die Studierenden erlangen Selbstvertrauen in ihr Können und werden das Studium im sechsten Semester und das Abschlussprojekt zielgerichteter auf die Anforderungen des Marktes gestalten.

### **BACHELORPROJEKT**

Das Modul Bachelorprojekt beinhaltet die Bachelorarbeit, die aus einem gestalterischen und einem wissenschaftlich reflektierenden Teil besteht. Das Bachelorprojekt ist so konzipiert, dass alle im Studienverlauf erworbenen wissenschaftlichen, methodischen und gestalterischen Kompetenzen zur Ausübung des Illustratoren-Berufes dargelegt werden können.

**MODULÜBERSICHT ILLUSTRATION**

Modul		Sem.	Art	Gewicht <sup>1</sup>	LP	WL	Prüfungsformen <sup>2</sup>
<b>G1</b>	Einführung	1	P	0	7	210	LNmE: pA, mP
<b>G2</b>	Wahrnehmung – Bild – Entwurf	1	P	–	6	180	bLN: pA, mP
<b>G3</b>	Typografie	1–2	P	–	6	180	bLN: pA, mP
<b>G4</b>	Digitale Bildgestaltung	1	P	–	6	180	bLN: pA, mP
<b>G5</b>	Zeichnerische Darstellung	2–3	P	–	6	180	bLN: pA, mP
<b>T1</b>	Bildgeschichte	1–2	P	–	5	150	bLN: R, HA
<b>T2</b>	Kommunikation	2–3	P	–	6	180	LNmE: HA
<b>T3</b>	Medien- und Kulturtheorie	3–4	P	–	5	150	bLN: R, HA
<b>T4</b>	Designmanagement	3–4	P	–	6	180	bLN: K
<b>ILLU1</b>	Experimentelle Illustration	2	P	–	9	270	bLN: pA, mP
<b>ILLU2</b>	Character Design	3	P	–	9	270	bLN: pA, mP
<b>ILLU3</b>	Editoriale Illustration <sup>3</sup>	4	WP	doppelt	9	270	bLN: pA, mP
<b>ILLU4</b>	Künstlerische Visualisierung <sup>3</sup>	4	WP	doppelt	9	270	bLN: pA, mP
<b>ILLU5</b>	Serielle und Sequenzielle Illustration <sup>3</sup>	6	WP	doppelt	9	270	bLN: pA, mP
<b>ILLU6</b>	Animation <sup>3</sup>	6	WP	doppelt	9	270	bLN: pA, mP
2 v. 4	<b>IE1</b> Ergänzung 1	1	WP	–	6	180	bLN: pA, mP
3 v. 7	<b>IE2</b> Ergänzung 2	2	WP	–	9	270	bLN: pA, mP
4 v. 14	<b>IE3</b> Ergänzung 3	3	WP	–	12	360	bLN: pA, mP
2 v. 14	<b>IE4</b> Ergänzung 4	5	WP	–	6	180	bLN: pA, mP
2 v. 14	<b>IE5</b> Ergänzung 5	6	WP	–	6	180	bLN: pA, mP
	<b>IE6</b> Ergänzung 6	7	WP	–	6	180	bLN: pA, mP
	<b>IE7</b> Selbstdokumentation und -präsentation	7	P	–	8	240	bLN: pA, mP
	<b>PR</b> Praktisches Semester	5	P	–	30	900	LNmE, mP
	<b>BA</b> Bachelor Thesis	7	P	30 v. H.	16	480	bLN: pA, HA, mP

<sup>1</sup> keine Angabe = einfache Wertung<sup>2</sup> **LNmE** = Leistungsnachweis mit Erfolg, **bLN** = benoteter Leistungsnachweis,**HA** = Hausaufgabe, **K** = Klausur, **mP** = mündliche Prüfung, **pA** = praktische Arbeit, **R** = Referat<sup>3</sup> wahlweise kann ein Projektmodul aus einem anderen Studiengang gewählt werden. Insgesamt müssen jedoch 4 von 6 Projektmodulen im Studiengang belegt werden.

**BEISPIELHAFTER STUDIENVERLAUFSPLAN**

Frau M. Auer möchte als Illustratorin vorrangig im Bereich der redaktionellen Illustration arbeiten. Entsprechend stellt sie sich ihren Studienverlauf folgendermaßen zusammen:

<b>Modultitel</b>	<b>Semester</b>	<b>LP</b>
<b>MODULE DES GESTALTERISCHEN GRUNDLAGENSTUDIUMS</b>		
G1 Einführung	1	7
G2 Wahrnehmung – Bild – Entwurf	1	6
G3 Typografie	1 und 2	6
G4 Digitale Bildgestaltung	1	6
G5 Zeichnerische Darstellung	2 und 3	6
<b>MODULE DES STUDIENGANGSSPEZIFISCHEN VERTIEFUNGSTUDIUMS</b>		
ILLU1 Experimentelle Illustration	2	9
ILLU2 Character Design	3	9
ILLU3 Editoriale Illustration	4	9
ILLU4 Künstlerische Visualisierung	4	9
ILLU5 Serielle und Sequenzielle Illustration	6	9
ILLU6 Editorial Design aus dem Studiengang KD anstelle des Moduls Animation	6	9
<b>THEORIE-MODULE</b>		
T1 Bildgeschichte	1 und 2	5
T2 Kommunikation	2 und 3	6
T3 Medien- und Kulturtheorie	3 und 4	5
T4 Designmanagement	3 und 4	6
T4 Philosophie	5	6
<b>PFLICHTMODULE MIT WAHLANTEILEN DES INTERDISZIPLINÄREN ERGÄNZUNGSTUDIUMS</b>		
IE1 Ergänzung 1 / Entwurf und Layout; analoge Fotografie	1	6
IE2 Ergänzung 2 / 2D-Bild Vertiefung; Plakatgestaltung; Creative Coding	2	9
IE3 Ergänzung 3 / Schriftgestaltung; Buchgestaltung; 3D-Modeling; freies Fotoprojekt	3	12
IE4 Ergänzung 4 / Packaging; Workshop »Comic«	4	6
IE5 Ergänzung 5 / Redaktionelle Fotografie; Sachfotografie	6	6
IE6 Ergänzung 6 / 2 Workshops von externen Gästen	7	6
IE7 Selbstdokumentation und -präsentation	7	8
<b>PRAKTISCHES SEMESTER</b>		
in einem Schulbuchverlag	5	30
<b>BACHELORPROJEKT</b>		
Thema: <i>Weltall, Erde, Mensch</i> – Illustrationen für ein gleichnamiges Jugendbuch	7	16

Stand Mai 2011

# CURRICULUM ILLUSTRATION (ILLU)



	1. SEMESTER	2. SEMESTER	3. SEMESTER	4. SEMESTER	5. SEMESTER	6. SEMESTER	7. SEMESTER	
<b>GESTÄLTISCHE GRUNDLAGEN</b>	<b>G1 Einführung<sup>P 7</sup></b> G1.1. Einf. in wissenschaftl. Arbeiten 1 1 G1.2 Orientierungsstudium (3 v 4) 6 6 <b>G2 Wahrnehmung - Bild - Entwurf<sup>P 6</sup></b> G2.1 Form und Farbe 3 3 G2.2 Rhythmus und Komposition 3 3 <b>G3 Typografie<sup>P 6</sup></b> G3.1 Typografie 1 3 3 G3.2 Typografie 2 3 3 <b>G4 Digitale Bildgestaltung<sup>P 6</sup></b> G4.1 2D-Bild 3 3 G4.2 2D-Grafik 3 3	<b>G5 Zeichnerische Darstellung<sup>P 6</sup></b> G5.1 Figur, Porträt, Akt 5 3 G5.3 Körper und Raum 5 3						
<b>STUDIENANGEWANDTES VERTIEFUNGSSSTUDIUM</b>		<b>ILLU1* Experimentelle Illustration<sup>P 9</sup></b> Theorie und Praxis 2 2 Realisation und Dokumentation 2 5 Technische Gestaltungsmittel 4 2	<b>ILLU2* Charakter Design<sup>P 9</sup></b> Theorie und Praxis 2 2 Realisation und Dokumentation 2 5 Technische Gestaltungsmittel 4 2	<b>ILLU3* Editoriale Illustration<sup>WP 9</sup></b> Theorie und Praxis 2 2 Realisation und Dokumentation 2 5 Technische Gestaltungsmittel 4 2 <b>ILLU4* Künstlerische Visualisierung<sup>WP 9</sup></b> Informationsvisualisierung 3 3 Zeichnergestaltg. 3 3 Wissenschaftliche Illustration 3 3	<b>ILLU5* Seriele u. Sequenzelle Illu<sup>WP 9</sup></b> Theorie und Praxis 2 2 Realisation und Dokumentation 2 5 Technische Gestaltungsmittel 4 2 <b>ILLU6* Animation<sup>WP 9</sup></b> Theorie und Praxis 2 2 Realisation und Dokumentation 2 5 Technische Gestaltungsmittel 4 2			
<b>THEORIE</b>	<b>T1 Bildgeschichte<sup>P 5</sup></b> T1.1 Kunst- und Designgeschichte 2 2 T1.3 Geschichte der Illustration 2 2 T1.4 Studienarbeit 1 0 1 <b>T2 Kommunikation<sup>P 6</sup></b> T2.1 Texten 1 2 2 T2.2 Präsentation und Rhetorik 2 2	<b>T3 Medien- und Kulturtheorie<sup>P 5</sup></b> T3.1 Medientheorie 2 2 T3.2 Kulturgeschichte 2 2 T3.3 Studienarbeit 2 0 1 <b>T4 Designmanagement<sup>P 6</sup></b> T4.1 Recht für Gestaltungsberufe 2 2 T4.2 Projektmanagement 2 2 T4.3 BWL / Marketing 2 2						
<b>INTERDISZIPLINÄRES ERGÄNZUNGSSTUDIUM</b>	<b>IE1 Ergänzung 1 (2 von 4)<sup>P 6</sup></b> IE.MD1 / Raum-Zeit-Experiment 3 3 IE.MD2 / Interaktive Gestaltung 3 3 IE.FOT01 / Analoge Fotografie 3 3 IE.KD1 / Entwurf und Layout 3 3 IE.FOT02 Dunkelkammer 3 3 IE.FOT03 2D-Bild Verflechtung 3 3 IE.KD2 Plakatgestaltung 3 3 TBA Workshop	<b>IE2 Ergänzung 2 (3 vom Angebot)<sup>P 9</sup></b> IE.MD2 3D-Modelling 3 3 IE.MD3 Creative Coding 3 3 IE.MD3 Online Publishing 3 3 IE.MD3 Dunkelkammer 3 3 IE.FOT02 2D-Bild Verflechtung 3 3 IE.KD2 Plakatgestaltung 3 3 TBA Workshop	<b>IE3 Ergänzung 3 (4 v. unbelegten)<sup>WP 12</sup></b> IE.MD3 AudioVision 3 3 IE.MD4 Sound Design - Klang 3 3 IE.MD5 3D-1 Modeling 3 3 IE.MD6 Inszenierter Raum 3 3 IE.MD6 Human Factors in Design 3 3 IE.MD6 Interact. Prod. & Services 3 3 IE.FOT04 Reaktionale Fotografie 3 3 IE.FOT05 Freies Fotoprojekt 3 3 IE.FOT06 Sachfotografie 3 3 IE.KD4 Advertising Design 3 3 IE.KD5 Schriftgest. (alle 2 Sem) 3 3 IE.KD5 Packaging (alle 2 Sem) 3 3 IE.KD7 Plakatgest. (alle 2 Sem) 3 3 IE.KD8 Buchgestalt. (alle 2 Sem) 3 3 TBA Workshop 3 3	<b>IE4 Ergänzung 4 (2 v. unbelegten)<sup>WP 6</sup></b> IE.MD3 AudioVision 3 3 IE.MD7 Sound Design - Vertonung 3 3 IE.MD8 3D - 2 Animation 3 3 IE.MD6 Inszenierter Raum 3 3 IE.MD6 Human Factors 3 3 IE.MD6 Interact. Prod. & Services 3 3 IE.FOT04 Reaktionale Fotografie 3 3 IE.FOT05 Freies Fotoprojekt 3 3 IE.FOT06 Sachfotografie 3 3 IE.KD4 Advertising Design 3 3 IE.KD5 Schriftgest. (alle 2 Sem) 3 3 IE.KD5 Packaging (alle 2 Sem) 3 3 IE.KD7 Plakatgest. (alle 2 Sem) 3 3 IE.KD8 Buchgestalt. (alle 2 Sem) 3 3 TBA Workshop 3 3	<b>IE5 Ergänzung 5 (2 v. unbelegten)<sup>WP 6</sup></b> IE.MD3 AudioVision 3 3 IE.MD7 Sound Design - Vertonung 3 3 IE.MD9 3D-3 VFX 3 3 IE.MD6 Inszenierter Raum 3 3 IE.MD6 Human Factors 3 3 IE.MD6 Interact. Prod. & Services 3 3 IE.FOT04 Reaktionale Fotografie 3 3 IE.FOT05 Freies Fotoprojekt 3 3 IE.FOT06 Sachfotografie 3 3 IE.KD4 Advertising Design 3 3 IE.KD5 Schriftgest. (alle 2 Sem) 3 3 IE.KD5 Packaging (alle 2 Sem) 3 3 IE.KD7 Plakatgest. (alle 2 Sem) 3 3 IE.KD8 Buchgestalt. (alle 2 Sem) 3 3 TBA Workshop 3 3	<b>IE6 Ergänzung 6 (2 von Angebot)<sup>WP 6</sup></b> TBA Workshop 3 3 TBA Workshop 3 3 <b>IE7 Selbststud. und -präsentation<sup>P 8</sup></b> IE1. Ausstellungsideen 3 6 IE2. Bewerbungstraining 2 2		
<b>PRAKTIKUM UND BACHELOR</b>				<b>PR Praktisches Semester<sup>P 30</sup></b> PR1 Praktikum 0 28 PR2 Bericht und Kolloquium 0 2			<b>BA Bachelor Thesis<sup>P 16</sup></b> BA1 Einführung und Betreuung 1 1 BA2 Bachelorprojekt 0 12 BA3 Verteidigung 0 3	
<b>WL / SWS / ECTS</b>	900 30 30	900 31 31	840 31 30	960 28 31	900 0 30	900 25 30	900 12 30	

## **5\_\_BEWERBUNG UND ZULASSUNG**

Einmal monatlich werden Aufnahmegespräche angeboten. Im Bewerbungsverfahren sollten Studienbewerber nachweisen, dass sie über eine künstlerisch-gestalterische Eignung verfügen und ein ernsthaftes Studieninteresse haben.

### **Für die Bewerbung müssen folgende Unterlagen vor Semesterbeginn eingereicht werden:**

1. Ausgefüllter Bewerbungsbogen mit Lichtbild
2. Tabellarischer Lebenslauf
3. Zeugnis der Allgemeinen oder Fachgebundenen Hochschulreife in beglaubigten Fotokopien. Eine Aufnahme ist auch möglich bei Erfüllung der Kriterien des § 11 im Berliner Hochschulgesetz (BerIHG).
4. Studiengang Illustration: Mappe mit eigenen künstlerisch-gestalterischen Arbeiten. Diese soll mind. 10–20 Arbeitsbeispiele enthalten. Dies können dies sein: Zeichnungen, Malereien, Skizzenbücher, Fotos, Computergrafiken, Webseiten, CD-ROMs, Kurzfilme, aber auch textorientierte Arbeiten wie z. B. Konzepte für Werbekampagnen oder Artikel. Größere plastische Arbeiten und dreidimensionale Objekte sollten als Fotos oder in digitaler Form eingereicht werden. Der Mappe muss eine schriftliche Erklärung beiliegen, dass die Arbeiten eigenständig angefertigt wurden. Bewertet werden die konzeptionelle und gestalterische Qualität in der Umsetzung.

Sie müssen sich bei Ihrer Bewerbung für einen der fünf gestalterischen Studiengänge (Illustration, Motion Design, Interaction Design, Fotografie, Kommunikationsdesign) entscheiden. Ein späterer Wechsel des Studiengangs ist möglich.

### **Ablauf des Aufnahmegesprächs/Mappenkolloquium:**

1. Ausfüllen eines studiengangsspezifischen Fragebogens
2. Aufnahmegespräch mit Professoren des Studiengangs
3. Durchsicht der Mappe

Die Mappe mit Ihren Arbeiten und die Ergebnisse des gemeinsamen Gesprächs im Kolloquium sind die Aufnahmekriterien für einen Studienplatz an der btk. Über das Ergebnis werden Sie direkt im Anschluss informiert.

Sollten Sie zum Studium zugelassen werden, erfolgt ein Vertragsabschluss. Die Immatrikulation wird nach Zahlung der Einschreibegebühr, der Semesterticketgebühr sowie Einreichung aller notwendigen Unterlagen wie Zeugnissen und Krankenversicherungsnachweis vorgenommen.

## **6 \_\_ KOSTEN UND FINANZIERUNG**

Die Studiengebühr beträgt EUR 4.080 pro Semester (sechs monatliche Raten von EUR 680). Hinzu kommen eine Immatrikulations- und Verwaltungsgebühr von EUR 280 sowie eine Abschlussprüfungsgebühr von EUR 380. Das Praxissemester ist beitragsfrei.

Weiterhin fallen die Kosten für ein Semesterticket in Höhe von derzeit EUR 163,50 für die Bereiche ABC der Berliner Verkehrsbetriebe an. Das Ticket gilt in Berlin und Brandenburg.

### **Für das Studium an der btk-fh gibt es verschiedene Finanzierungsmöglichkeiten:**

Auch Studierende an privaten Hochschulen haben nach Bundesausbildungsförderungsgesetz einen Anspruch auf Förderung. Die Zahlung wird einkommens- bzw. vermögensabhängig gewährt. Im Falle der Bafög-Berechtigung sollten Sie einen Antrag auf Förderung möglichst frühzeitig nach Bekanntgabe Ihrer Aufnahme an der Berliner Technischen Kunsthochschule stellen.

### **Die btk gewährt einen Rabatt auf die Studiengebühren:**

5 % Rabatt bei Vorauszahlung des gesamten Semesters. Sie sparen EUR 204. Überweisen Sie jeweils bis zum 5. April bzw. 5. Oktober EUR 3.876.

10 % Rabatt bei Vorauszahlung aller sechs Semestergebühren vor Studienbeginn. Sie sparen EUR 2.448. Überweisen Sie bis zum 5. April bzw. 5. Oktober EUR 22.032.

Auf die Einschreibegebühr, Abschlussprüfungsgebühr und Semesterticketgebühren wird kein Rabatt gewährt.

### **Sonstige Finanzierungsmöglichkeiten:**

Viele Geldinstitute wie beispielsweise die Deutsche Bank, die Sparkassen oder die Volks- und Raiffeisenbanken bieten mittlerweile Studierende- oder Bildungskredite mit flexiblen monatlichen Auszahlungen an. Für diese können individuelle Laufzeiten mit einem niedrigen Jahreszins vereinbart werden.

Auch die staatliche KfW Förderbank (Kreditanstalt für Wiederaufbau) gewährt Vollstudierenden einen Studienkredit mit monatlichen Auszahlungen zu einem niedrigen Zinssatz.

Für besonders begabte Studierende bietet sich die Möglichkeit einer Bewerbung um ein Stipendium bei der »Studienstiftung des deutschen Volkes« oder bei themenbezogenen bzw. regionalen Stiftungen an. Gerne vermitteln wir hier den Kontakt.

## Bewerbungsbogen

Hiermit bewerbe ich mich zum WS / SS \_\_\_\_\_ für ein Studium an der btk im Studiengang:

- Motion Design (B.A.)
- Interaction Design (B.A.)
- Fotografie (B.A.)
- Kommunikationsdesign (B.A.)
- Illustration (B.A.)
- Kommunikationsmanagement (B.A.)

Ich füge meiner Bewerbung bei:

- tabellarischer Lebenslauf mit Lichtbild
- beglaubigte Kopie der Hochschulzugangsberechtigung / Zeugnis
- Zeugnisse / Bescheinigungen früherer Ausbildungsstätten oder Hochschulen
- Mappe mit künstlerischen Arbeiten mit eidesstattlicher Versicherung
- Sonstiges:

-----  
**Vorname**

-----  
**Nachname**

-----  
**Adresse**

-----  
**Geburtsdatum /-ort**

-----  
**Nationalität**

-----  
**E-Mail**

-----  
**Telefon**

-----  
**Schulabschluss (Hochschulzugangsberechtigung) / Name der Schule / Ort**

-----  
**Haben Sie bereits einen Beruf erlernt/ausgeübt oder ein anderes Studium begonnen/abgeschlossen?**

-----  
**Wie sind Sie auf das Studienangebot der btk gestoßen?**

-----  
**Unser Newsletter** informiert Sie regelmäßig über öffentliche Veranstaltungen, wie Workshops, Vorträge und Ausstellungen, die von unserer Hochschule organisiert werden.

- Newsletter abonnieren

-----  
**Ort / Datum**

-----  
**Unterschrift**

## **8\_\_STUDIENBERATUNG**

Die btk-fh gibt monatlich Termine für Infotage bekannt, an denen Studieninteressierte sich über die angebotenen Studiengänge und die Sach- und räumliche Ausstattung der Hochschule informieren können. Fachvorträge, individuelle Studienberatung und Mappenkolloquien haben ebenfalls ihren festen Platz im Rahmen des Infotages. Persönliche Termine können telefonisch oder per E-Mail vereinbart werden.

### **ANSPRECHPARTNER:**

Carsten Bäumler

Tel. 030 – 25 35 87 08

E-Mail [c.baeumler@btk-fh.de](mailto:c.baeumler@btk-fh.de)

WWW [www.btk-fh.de/home/studienberatung](http://www.btk-fh.de/home/studienberatung)

## **9\_\_KONTAKT**

Berliner Technische Kunsthochschule

Hochschule für Gestaltung (FH)

Bernburger Str. 24–25

10963 Berlin

Tel. 030 – 25 35 86 98

Fax 030 – 26 94 96 05

E-Mail [info@btk-fh.de](mailto:info@btk-fh.de)

Internet [www.btk-fh.de](http://www.btk-fh.de)

### **TRÄGER:**

BTK Berliner Technische Kunsthochschule GmbH