

## Berufsprofil

### Grafik und Multimedia (B.Voc/ D.Voc/ Advance Diploma)

#### Bezeichnung in Landessprache:

Graphics and Multimedia (B.Voc/ D.Voc/ Advance Diploma)

#### Land:



Indien

#### Übersetzungsvarianten:

Grafiker/in und Multimediasdesigner/in (B.Voc/ D.Voc/ Advanced Diploma)

#### Gültigkeit:

seit 01.01.2014

#### Bereich der beruflichen Bildung:

Hochschulbildung

#### Lernziele und Berufsbild:

##### Allgemeine Informationen zum Qualifizierungsangebot

Das All India Council for Technical Education (AICTE) hat seit 2014 die unternehmensorientierten Qualifizierungsangebote Bachelor of Vocational Education (B.Voc) / Diploma of Vocational Education (D.Voc) / Skill Diploma eingeführt. Diese Kurse werden von AICTE anerkannten Instituten unter Nutzung der vorhandenen Infrastruktur und Einrichtungen durchgeführt.

Die **übergeordneten Ziele des Qualifizierungsangebotes**, welches je nach Länge der Ausbildung, zu verschiedenen, aufeinander aufbauenden Abschlüssen führt, sind:

- Bereitstellung einer sinnvollen Mischung aus berufsbezogenen Fähigkeiten und angemessenen Inhalten der allgemeinen Bildung.
- Sicherstellen, dass die Schüler/innen über ausreichende Kenntnisse und Fähigkeiten verfügen, um an jedem Austrittspunkt des Programms als qualifizierte Fachkraft in den Arbeitsmarkt einsteigen zu können.

- Den Schülern/innen Flexibilität durch vordefinierte Einstiegs- und Mehrfachausstiegspunkte zu bieten.
- Die Beschäftigungsfähigkeit der Studierenden zu verbessern und die Anforderungen der Industrie zu erfüllen.
- Eine verbesserte vertikale Mobilität innerhalb des Bildungssystems zu ermöglichen.
- Die Zertifizierungsstufen führen zu einem Stufenzertifikat 3 und 4/ einem Diplom/ höheren Diploma/ Bachelor of Vocational Education im Fachbereich Grafik und Multimedia (*Graphics and Multimedia*) je nach Länge der Ausbildung wie die folgende Tabelle zeigt:

<b>Abschluss</b>	<b>Länge der Ausbildung</b>
Stufenzertifikat 3 / " <b>Level 3 Certificate</b> "	1 Jahr
Stufenzertifikat 4 / " <b>Level 4 Certificate</b> "	2 Jahre
Diplom / " <b>Diploma</b> "	3 Jahre
Höheres Diplom / " <b>Advance Diploma</b> "	4 Jahre
Bachelor der Berufsbildung / " <b>B.Voc Degree</b> "	5 Jahre

Nach erfolgreichem Abschluss der Ausbildung haben die Studierenden einschlägige angemessene und ausreichende technische Kenntnisse sowie berufliche Fertigkeiten und Kompetenzen im Bereich Grafik und Multimedia erworben, sodass sie für die Aufnahme einer Erwerbstätigkeit in diesem Beruf angemessen gerüstet sind. Somit sollten sie Folgendes erworben haben:

A. Angemessene berufliche Fähigkeiten und Kompetenzen in

(a) Testen verschiedener 2D/3D-Komponenten. (b) Testen der Leistung von Grafik & Multimedia. (c) Lokalisierung des Fehlers auf Komponentenebene und auf der Stufenebene.

B. Eine gesunde und professionelle Einstellung bezüglich

(a) Ein analytischer Ansatz bei der Arbeit am Arbeitsplatz. (b) Aufgeschlossenheit bei der Lokalisierung/Behebung von Fehlern. (c) Respekt vor der Arbeit mit den eigenen Händen. (d) Respekt für Ehrlichkeit, Pünktlichkeit und Aufrichtigkeit.

C. NSQF-konforme Fähigkeiten in der Qualifizierung, entwickelt vom Sektor Skill Council im Mediensektor.

### **Struktur des Kurses**

In jedem der Jahre des Programms wird eine geeignete Mischung aus allgemeinen Bildungs- und Fertigkeitenkomponenten im Lehrplan dargestellt.

#### Fertigkeiten:

Der Schwerpunkt der Fertigkeitenkomponenten soll darauf liegen, die Studenten mit geeignetem Wissen, Praxis und Einstellung auszustatten, um arbeitsbereit zu werden. Die Fertigkeitenkomponenten sind für die Industrie gemäß ihren Anforderungen relevant. Der Lehrplan verankert die nationalen Berufsstandards (NOS) für spezifische Arbeitsrollen.

Der Gesamtentwurf der Kompetenzentwicklung führt zu einer umfassenden Spezialisierung. Der Lehrplan wird sich in jedem Ausbildungsjahr auf die Fähigkeiten zur Arbeitsbereitschaft konzentrieren. Bei der Lehrplangestaltung wird der praktischen Arbeit, der Ausbildung am Arbeitsplatz, der Entwicklung von Studentenportfolios und der Projektarbeit angemessene Aufmerksamkeit geschenkt.

Komponente Allgemeinbildung: Die Allgemeinbildungskomponente entspricht den normalen Standards der Sekundarstufe II und der Universität. Sie wird Kurse hervorheben und anbieten, die eine ganzheitliche Entwicklung ermöglichen. Sie wird jedoch nicht mehr als 40% des gesamten Lehrplans ausmachen.

### **Zentrale Inhalte:**

Die im Folgenden beschriebenen Inhalte basieren auf dem Rahmenlehrplan des All India Council for Technical Education. Für die detaillierte Ausgestaltung der Lehrpläne (inklusive Stundenumfang /Fach) sind in Indien die einzelnen Universitäten zuständig!

<b>Semester</b>	<b>Inhalt</b>	<b>Credits</b>
Semester 1 ( <b>Level 3</b> )	<b>Theorie</b>	
	Sprachunterricht - I	3
	Angewandte Chemie	3

Angewandte Physik	3	
Angewandte Mathematik - I	3	
<b>Labor / Praxis</b>		
Labor für Angewandte Chemie	1,5	
Labor für Angewandte Physik	1,5	
<b>Ausbildung am Arbeitsplatz / Qualifizierungspakete</b>		
Set Maler/in	15	
Sound Assistent/in		
Clean-up Artist/in		
Roto Künstler/in		
Semester 2 (Level 3)	<b>Theorie</b>	
	Allgemeiner Grundkurs - I	3
	Grundlagen der IT Werkzeuge	3
	Design und Innovation	3
	Angewandte Mathematik - II	3
	<b>Labor / Praxis</b>	
	Design und Innovation- Labor	1,5
	IT Werkzeuge- Labor	1,5

<b>Ausbildung am Arbeitsplatz / Qualifizierungspakete (QP)</b>	
Ein weiteres QP, das aus den im ersten Semester auf Level 3 genannten QPs zu wählen ist	15

Nach erfolgreicher Absolvierung der ersten beiden Semester erlangen die Studenten/innen das berufsqualifizierende Stufenzertifikat 3 / "**Level 3 Certificate**".

<b>Semester</b>	<b>Inhalt</b>	<b>Credits</b>
Semester 3 (Level 4)	<b>Theorie</b>	
	Grafik Design	3
	Geospitale Technologien	3
	IT Grundlagen und Programmierungskonzepte	3
	Sprachunterricht - II	3
	<b>Labor / Praxis</b>	
	Grafik Design - Labor	1,5
	Geospitale Technologien - Labor	1,5
	<b>Ausbildung am Arbeitsplatz / Qualifizierungspakete (QP)</b>	
	VFX Editor/in	15
	Layout Designer/in	
	Voice Over Artist/in	

Semester 4 (Level 4)	<b>Theorie</b>	
	Allgemeiner Grundkurs - II	3
	Ingenieur Grafiken	3
	Multimedia und Web Technologien	3
	Computernetzwerk	3
	<b>Labor / Praxis</b>	
	Ingenieur Grafiken - Labor	1,5
	Multimedia und Web Technologien - Labor	1,5
	<b>Ausbildung am Arbeitsplatz / Qualifizierungspakete</b>	
Ein weiteres QP, das aus den im dritten Semester auf Level 4 genannten QPs zu wählen ist	15	

Nach erfolgreicher Absolvierung der ersten vier Semester erlangen die Studenten/innen das berufsqualifizierende Stufenzertifikat 4 / "**Level 4 Certificate**".

Semester	Inhalt	Credits
Semester 5 (Level 5)	<b>Theorie</b>	
	Web Applikationen	3
	Kommunikationsfertigkeiten - I	3

Grafik Design (Grundlegendes Skizzieren und menschliche Anatomie beim Zeichnen)	3	
Illustration und Fotobearbeitung	3	
<b>Labor / Praxis</b>		
Web Applikationen - Labor	1,5	
Illustration und Fotobearbeitung - Labor	1,5	
<b>Ausbildung am Arbeitsplatz / Qualifizierungspakete (QP)</b>		
Charakter Designer/in	15	
Storyboard Artist/in		
Editor/in		
Semester 6 <b>(Level 5)</b>	<b>Theorie</b>	
	Vor-Produktion	3
	Audio Editing	3
	Video Editing	3
	Kommunikationsfertigkeiten - II	3
	<b>Labor / Praxis</b>	
	Audio Editing Labor	1,5
	Video Editing Labor	1,5

<b>Ausbildung am Arbeitsplatz / Qualifizierungspakete (QP)</b>	
Ein weiteres QP, das aus den im fünften Semester auf Level 5 genannten QPs zu wählen ist	15

Nach erfolgreicher Absolvierung der ersten sechs Semester erlangen die Studenten/innen das berufsqualifizierende Diplom / "**Diploma**".

<b>Semester</b>	<b>Inhalt</b>	<b>Credits</b>
<b>Semester 7 (Level 6)</b>	<b>Theorie</b>	
	Prinzipien und Techniken der Animation	3
	Grundlagen 3D-Modellierung	3
	Struktur und Licht	3
	Kommunikationsfertigkeiten - III	3
	<b>Labor / Praxis</b>	
	Digitale Animationen mit Flash - Labor	1,5
	Maya - Labor	1,5
	<b>Ausbildung am Arbeitsplatz / Qualifizierungspakete (QP)</b>	
	Modellierer/in	15
	Animator/in	
	Übertragungs - Artist/in	

Semester 8 (Level 6)	<b>Theorie</b>	
	3D-Animation	
	Einführung 3D-Modellierung und VFX	3
	Einführung in Darstellung	3
	Kommunikationsfertigkeiten - IV	3
	<b>Labor / Praxis</b>	
	3D-Animation - Labor	1,5
	Übertragung - Labor	1,5
	<b>Ausbildung am Arbeitsplatz / Qualifizierungspakete (QP)</b>	
	Ein weiteres QP, das aus den im siebten Semester zu wählen ist	15

Nach erfolgreicher Absolvierung der ersten acht Semester erlangen die Studenten/innen das berufsqualifizierende Höhere Diplom / "**Advance Diploma**".

Semester	Inhalt	Credits
Semester 9 (Level 7)	<b>Theorie</b>	
	Digitales Zusammensetzen	3
	3D-Texturing	3
	Grundlagen Accounts - I	3
	Computer Grafik	3
	<b>Labor / Praxis</b>	

Digitales Zusammensetzen - Labor	1,5	
3D-Texturing - Labor	1,5	
<b>Ausbildung am Arbeitsplatz / Qualifizierungspakete (QP)</b>		
Zusammensetzer/in (Compositor)	15	
Textur Artist/in		
Rigging Artist/in		
Semester 10 (Level 7)	<b>Theorie</b>	
	Muskel System	3
	Rigging	3
	Fortgeschrittene Modellierung mit Z-Brush	3
	Grundlagen Buchhaltung -II	3
	<b>Labor / Praxis</b>	
	Maya Muskel - Labor	1,5
	Rigging mit Maya - Labor	1,5
	<b>Ausbildung am Arbeitsplatz / Qualifizierungspakete (QP)</b>	
	Ein weiteres QP, das aus den im neunten Semester auf Level 7 genannten QPs zu wählen ist	15

Nach erfolgreicher Absolvierung der gesamten zehn Semester erlangen die Studenten/innen den berufsqualifizierenden Bachelor der Berufsbildung / "***Bachelor of Vocational Education***".

Eine detaillierte Beschreibung der konkreten Fächerinhalte findet sich im angehängten Rahmenlehrplan.

### **Praxisanteil und Ort:**

Der Kurs besteht aus einer Kombination von Praxis, Theorie und praktischen Fertigkeiten im Grafik- und Multimediasektor.

Ausbildungsort ist ein **Verbunds College/ Universität der AICTE**.

### **Ausbildungsdauer:**

5 Jahr(e) 0 Monat(e)

### **Ausbildungsregelung im Original:**

[in-lehrplan-b.voc\\_.-grafik-multimedia-AICTE-2014-en 958.67 KB](#)

### **Art der Ausbildungsregelung im Original:**

Rahmenlehrplan des **All India Council for Technical Education, New Delhi**.