

SAE Institute Zürich

# STUDIENÜBERSICHT

AUS- UND WEITERBILDUNGEN IN  
AUDIO / FILM / WEB / GAME



CREATIVE  
MEDIA  
EDUCATION



## INFORMIERE DICH

in dieser Broschüre oder  
unter [www.sae.edu](http://www.sae.edu)



## LERNE UNS KENNEN



bei einem kostenlosen Workshop,  
Beratungstermin oder einem  
Rundgang am Tag der offenen Tür



## LASS DICH BERATEN



Bei einem unverbindlichen Beratungstermin  
gehen wir auf deine individuelle Laufbahn ein.



## BEWIRB DICH

hierzu kriegst du alle Informationen  
von deinem Bildungsberater



## STUDIENSTART



Die Kurse starten  
im Frühling und Herbst

1	STUDIENSTRUKTUR	9
2	AUDIO	15 
3	FILM	29 
4	WEB & GRAFIKDESIGN	51 
5	GAME	63 
6	MEDIA	85 
7	ANMELDUNG UND FINANZIERUNG	97
8	SAE KURZKURSE (ZERTIFIKATSKURSE)	107
9	VORTEILE VON SAE INSTITUTE	123
10	FRAGEN & ANTWORTEN	126
11	STUDIERN IM AUSLAND	131
12	TAG DER OFFENEN TÜR	133



Schweizerisches Qualitätszertifikat für Weiterbildungsinstitutionen  
Certificat suisse de qualité pour les institutions de formation continue  
Certificato svizzero di qualità per istituzioni di formazione continua

## VORWORT

«Wenn der Wind des Wandels weht,  
bauen die Einen Schutzmauern,  
die Anderen bauen Windmühlen.»

Chinesisches Sprichwort

Die Medienbranche entwickelt sich extrem schnell weiter und ist stetigem Wandel ausgesetzt. Durch unser flexibles Lehrplansystem können wir kurzfristige Änderungen direkt einfließen lassen und somit immer am Puls der Zeit bleiben. Unsere Absolvent:innen sind dadurch bestens für die hiesige Industrie vorbereitet.

Dies ist mir persönlich ein wichtiges Anliegen und auch Voraussetzung für eine erfolgsversprechende Ausbildung in der Medienbranche. Daher spielt der Kontakt mit lokalen Unternehmen, Verbänden und Partnern eine wichtige Rolle. Der stetige Austausch und die dadurch resultierenden Anpassungen machen das Arbeiten in dieser Branche extrem spannend und kurzweilig.



Thomas Frei, Schulleiter

## DAS SAE-KONZEPT – PRAXISSTUDIUM

Das SAE Institute setzt erfolgreich auf «learning by doing», denn nur was man sich selbst erarbeitet hat, hat man auch verstanden.

Neben den auf das nötige Minimum optimierten Theorievorlesungen, besteht das Studium überwiegend aus intensivem, industrierelevantem Praxis-Training. An modernsten, grosszügig ausgestatteten State-of-the-art-Arbeitsplätzen, erarbeiten sich die Studierenden eigenständig eine Vielzahl von Produktionsabläufen, von einfachen Übungen bis hin zu professionellen Projekten.

Das didaktische SAE-Studienkonzept beruht auf der langjährigen Erfahrung, dass in einem komplexen Lehrprogramm niemals alle Studierenden gleich schnell den Unterrichtsstoff lernen, verarbeiten und umsetzen. In allen SAE-Studiengängen wird daher neben den fest terminierten, theoretischen Vorlesungen auch zeitlich frei einteilbare, betreute Selbstlernzeit angeboten.

Der auf den folgenden Seiten angegebene wöchentliche Zeitaufwand für die verschiedenen Studiengänge stellt somit einen Durchschnittswert dar, der im Laufe der Jahre ermittelt wurde.

[www.sae.ch](http://www.sae.ch)

# STUDIENSTRUKTUR

MASTER			
BACHELOR			
DIPLOMA			
ZERTIFIKAT (KURZKURSE)			
			
5 oder 6 Monate Samstags oder Abends Arbeitspensum von 100 % möglich	1 Jahr Vollzeit (nur Audio) / 2 Jahre Teilzeit Unterricht bei Vollzeit an 4 Werktagen bei Teilzeit an 2 Werktagen Arbeitspensum von 60 % möglich	2,5 Jahre Vollzeit (nur Audio) / 3,5 Jahre Teilzeit Unterricht bei Vollzeit an 2–4 Werktagen bei Teilzeit an 2 Werktagen Arbeitspensum von 60 % bis 80 % möglich	5,5 Jahre Unterricht an 2 Werktagen Arbeitspensum von 60 % möglich
<b>ELECTRONIC MUSIC PRODUCTION</b> Seite 108 <b>HOME &amp; STUDIO RECORDING</b> Seite 110 <b>WEBDESIGN GRUNDLAGEN</b> Seite 112 <b>GRAFIK DESIGN</b> Seite 114 <b>VIDEO PRODUCTION</b> Seite 116 <b>3D PRODUCTION</b> Seite 118 <b>GAMES PROGRAMMING</b> Seite 120	<b>AUDIO ENGINEERING / MUSIC PRODUCTION</b> Seite 15 <b>FILM PRODUCTION</b> Seite 29 <b>VISUAL EFFECTS &amp; 3D ANIMATION</b> Seite 41 <b>WEBDESIGN &amp; DEVELOPMENT</b> Seite 51 <b>GAME ART &amp; 3D ANIMATION</b> Seite 63 <b>GAMES PROGRAMMING</b> Seite 75 <b>CONTENT CREATION &amp; ONLINE MARKETING</b> Seite 85	<b>AUDIO ENGINEERING / MUSIC PRODUCTION</b> Seite 15 <b>FILM PRODUCTION</b> Seite 29 <b>VISUAL EFFECTS &amp; 3D ANIMATION</b> Seite 41 <b>WEBDESIGN &amp; DEVELOPMENT</b> Seite 51 <b>GAME ART &amp; 3D ANIMATION</b> Seite 63 <b>GAMES PROGRAMMING</b> Seite 75 <b>CONTENT CREATION &amp; ONLINE MARKETING</b> Seite 85	<b>ALLE INFORMATIONEN ZUM MASTER-STUDIENGANG</b> findest du auf unserer Webseite oder über unsere Bildungsberatung

Die Struktur der SAE-Studiengänge ist darauf ausgerichtet, dass eine Karriere in der Medienbranche heute flexibel geplant werden muss. Deshalb werden neben den technisch-handwerklichen Fähigkeiten ebenso die berufsvorbereitenden Qualifikationen vermittelt und praktisch erarbeitet.

Das Studium ist immer eine Mischung aus Theorie und Praxis, wobei die Selbstlernzeit von begleiteten Seminaren und Workshops bis zur Durchführung eigenständiger, marktreifer Produktionen ungefähr 2/3 der Studienzeit ausmacht. Die theoretischen und praktischen Prüfungen sind handlungsbezogen und praxisnah formuliert, um ideal auf die späteren Berufsanforderungen vorzubereiten.

Das SAE-Diploma vermittelt die technischen Qualifikationen. Die Bachelorstufe ergänzt diese in erster Linie um die betriebswirtschaftlichen Aspekte. Beide zusammen führen zum Bachelorabschluss. Im so genannten «Bachelor Program» werden Diploma und Bachelor in Kombination angeboten. Nach erfolgreichem Bachelorabschluss steht es den Studierenden frei, in der SAE Masterstufe oder an einem anderen Bildungsinstitut (Fachhochschule, etc.) weiter zu studieren.

## STUDIENSTRUKTUR

### SAE KURZKURSE (ZERTIFIKATSKURSE)

Die SAE-Kurzcourse sind die ideale Vorbereitung für eine professionelle Ausbildung.

Das Angebot richtet sich auch an all diejenigen, die ihre Leidenschaft auf ein semi-professionelles Niveau heben, oder in die Medienbranche reinschnuppern möchten.



Alle diese Kurse können eigenständig besucht werden und sind in sich abgeschlossene Kursprogramme. Eine Weiterführung in der Diplomstufe ist nicht zwingend nötig. Somit ist es der ideale Kurs, sein eigenes Hobby zu vertiefen oder einen Einblick in die SAE-Bildungslandschaft zu erhalten.

Diese Kurzcourse sind keine zwingende Voraussetzung für den Besuch der Diplomstufe. In unseren Fachbereichen kann die Diplomstufe direkt ohne fachspezifische Vorbildung besucht werden. Die Kurzcourse können jedoch eine sinnvolle Vorbereitung in diesen Bereichen sein.

#### VORTEILE EINES ZERTIFIKATKURSES:

- 5 oder 6 Monate Unterricht in einer kleinen Gruppe
- Am Samstag 5–6 Stunden Vorlesung zu Randzeiten
- Bis zu 10 Stunden pro Woche freie Übungszeit an unseren professionell eingerichteten Arbeitsplätzen
- Unsere Dozenten stehen während der Ausbildung für Fachfragen zur Verfügung

#### VORAUSSETZUNGEN ZUR TEILNAHME AN EINEM KURZKURS:

- Formelle Voraussetzungen: Vollendung des 16. Lebensjahres
- Eigener Laptop, der an den Unterricht mitgebracht wird

### DIPLOMA

Der Diploma-Abschluss ist als berufsvorbereitende Qualifikation zu sehen, der auf technisch-handwerkliche Tätigkeiten vorbereitet und die Mindestqualifikation darstellt, um in der Medienbranche erfolgreich Fuß fassen zu können.



Die Dauer des Diplomas beträgt 24 Monate. Neben den theoretischen Unterrichten durchlaufen die Studierenden eine wesentlich zeitintensivere Verarbeitungs- und Umsetzungsphase (Praxiszeit) mit freier Zeiteinteilung. Sie stellen sich hierbei ihre Lern- und Übungszeiten nach eigenen Bedürfnissen zusammen und arbeiten selbstständig unter der Aufsicht von erfahrenen Medienschaaffenden.

#### ZIELE DES STUDIENGANGS SIND:

- Erlangen von fundiertem und breitem operativ-technischem Wissen
- Beherrschen der Arbeitsabläufe in professionellen Produktionen
- Erlangen einer technischen Berufsausbildung SAE-Diploma
- Einführung in wissenschaftliche Methoden und Ansätze
- Erwerb von erweitertem und interdisziplinärem Fachwissen

#### VORAUSSETZUNGEN ZUR TEILNAHME AM BACHELOR PROGRAM SIND:

- Im ersten Studienjahr müssen die Studierenden mindestens das 18. Lebensjahr vollendet haben
- Bei Anmeldung ohne Matura: Motivationsschreiben und Interview mit Bildungsberater (Weitere Informationen zum Anmeldeverfahren auf Seite 97)
- Arbeitspensum neben dem Teilzeitstudium maximal 60 % (Das Tätigkeitsfeld muss nicht zwingend der Studienrichtung entsprechen)
- Empfehlung: Englischkenntnisse (Fachpresse und -literatur)

## STUDIENSTRUKTUR

### BACHELOR OF ARTS / BACHELOR OF SCIENCE

Diese Stufe erweitert das bereits erworbene fachliche Grundwissen des jeweiligen Studienbereichs um praktische betriebswirtschaftliche und akademische Lerninhalte.



Das Abschlussprojekt, welches auch eine Kombination aus theoretischer und praktischer Arbeit darstellen kann, repräsentiert die berufliche Spezialisierung und die akademische Kompetenz im gewählten Fachbereich. Diese Stufe setzt ein Diplomstudium voraus und kann in 18 Monaten absolviert werden. Der britische Bachelorabschluss «Bachelor of Arts (Honours)» bzw. «Bachelor of Science (Honours)» (SAE-Diploma- und Bachelorstufe zusammen) entspricht internationalen Standards (Bologna-Deklaration Juni 1999) und 180 ECTS Punkten (ECTS = European Credit Transfer and Accumulation System). Dieser Studiengang verhält sich analog zu einem Bachelorabschluss einer Schweizer Fachhochschule.

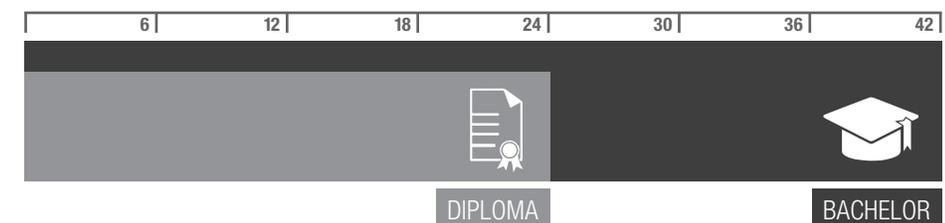
In partnership with  
**University of Hertfordshire UH**

#### ZIELE DES STUDIENGANGS SIND:

- Spezialisierung in einem Teilbereich der gewählten Fachrichtung
- Erlernen des selbstständigen wissenschaftlichen Arbeitens
- Qualifizierung für höhere Führungspositionen und zur akademischen Lehre

Voraussetzungen zur Teilnahme an der Bachelorstufe ist das SAE-Diploma. Es belegt die zwingende akademische Voraussetzung (britische «A-Level-Equivalency») für den Besuch der tertiären Stufe und stellt einen integralen Bestandteil des Bachelor-Studiums dar.

MONATE



« Kritisch und reflektiert leben heisst lernen. – Die Lehre muss sich nach den Menschen und dem Leben richten. Aus diesem Grund können alle unsere Studiengänge berufsbegleitend absolviert werden. »

Sam Radvila, Academic Coordinator

## AUDIO

2

Seite

**AUDIO ENGINEERING / MUSIC PRODUCTION** 19

Diploma 21

Bachelor of Arts / Science (Hons.)\* 21

**KURZKURSE (ZERTIFIKATSKURSE)** 107

Electronic Music Production 108

Home & Studio Recording 110

**FINANZIERUNGSMÖGLICHKEITEN** 99/100



WEITERE INFORMATIONEN UND VIDEOS  
GIBT ES AUF UNSERER WEBSEITE

MASTER			
BACHELOR			
DIPLOMA			
ZERTIFIKAT (KURZKURSE)			
			
6 Monate Nur samstags Arbeitspensum von 100 % möglich	1 Jahr Vollzeit / 2 Jahre Teilzeit Unterricht bei Vollzeit an 4 Werktagen bei Teilzeit an 2 Werktagen Arbeitspensum von 60 % möglich	2,5 Jahre Vollzeit / 3,5 Jahre Teilzeit Unterricht bei Vollzeit an 2–4 Werktagen bei Teilzeit an 2 Werktagen Arbeitspensum von 60 % bis 80 % möglich	5,5 Jahre Unterricht an 2 Werktagen Arbeitspensum von 60 % möglich

\* Die Bachelor-Studiengänge sind durch die University of Hertfordshire validiert  
\* Das Bachelor-Diplom wird von der University of Hertfordshire vergeben.

## DEIN WEG ZUM AUDIO ENGINEERING DIPLOMA

	SPECIALISED IN ENGINEERING	SPECIALISED IN MUSIC PRODUCTION
1. SEMESTER		PRINCIPLES OF AUDIO
2. SEMESTER		DESKTOP MUSIC PRODUCTION
		RECORDING TECHNIQUES
3. SEMESTER		AUDIO PRODUCTION INDUSTRIES
	CREATIVE STUDIO 1 – INDUSTRY WORKFLOWS IN ENGINEERING	CREATIVE STUDIO 1 – INDUSTRY WORKFLOWS IN MUSIC PRODUCTION
4. SEMESTER		ADVANCED APPLICATIONS

## DER STUDIENGANG AUDIO WIRD IN ZWEI VERTIEFUNGSRICHTUNGEN UNTERTEILT:

- Specialised in Engineering
- Specialised in Music Production

Beide Vertiefungsrichtungen führen zum Audio Engineering Diploma, welches das Fundament für den Bachelor of Arts / Science (Hons.) Audio Production bildet.

Durch die unterschiedlichen Vertiefungen bieten wir die Möglichkeit, optimal auf die verschiedenen Tätigkeitsfelder von Audio Engineers einzugehen.

### Vertiefungsrichtungen

#### ENGINEERING

Hast du dich für die Vertiefungsrichtung Engineering entschieden, wirst du dich im letzten Modul vertieft mit Band-Recordings im grossen Tonstudio befassen, die Verkabelung im Studio unter die Lupe nehmen und dich mit Mess- und weiterführender Elektrotechnik auseinandersetzen.

#### MUSIC PRODUCTION

Hast du dich für die Vertiefungsrichtung Music Production entschieden, wirst du dich im letzten Modul vertieft mit der Software Ableton Live befassen, dich mit Modularsynthese, Remixing und DJing auseinandersetzen sowie weitere Erfahrung im Songwriting, spezifisch für elektronische Musik, sammeln.

Weitere Informationen zu den Modulen findest du auf den nachfolgenden Seiten.

Gerne helfen wir dir bei einem individuellen Beratungsgespräch am Campus den für dich optimalen Schwerpunkt zu finden.

## AUDIO

2



Der Studiengang Audio Engineering befasst sich vollumfänglich mit der Aufzeichnung und Bearbeitung akustischer Audiosignale. Das beinhaltet nicht nur die Zusammenarbeit mit Muskschaffenden und Formationen unterschiedlichster Genres, sondern auch die technischen Feinheiten verschiedener Audioproduktionen. Neben den klassischen Studioproduktionen zählen dazu auch das Arbeiten mit Filmtönen am Set oder in der Post Production, beim Rundfunk oder in Hörspielproduktionen.

In den Vertiefungsrichtungen Specialised in Engineering sowie Specialised in Music Production wird der persönliche Fokus im Verlauf des Studiums auf ein Spezialgebiet gelegt. In den modernen Studios des SAE Institutes Zürich kann die eigene Kreativität individuell ausgelebt und das technische Handwerk perfektioniert werden. Die ausgedehnten Praxis-Übungen umfassen u.a. komplette Musikproduktionen im Studio, die Produktion von Werbespots und die Live-Beschallung für Konzerte.

Audio Engineering richtet sich an zielstrebige und kreative Menschen, die ein besonderes Gespür für Musik haben und sich für Studio- und Live-Technik sowie die Film- und Fernsehvertonung begeistern. Der Abschluss bereitet bestens darauf vor, sich in den Bereichen Rundfunk-, TV- und Live-Technik sowie im Engineering von Mixdown und Mastering durchzusetzen oder ein eigenes Studio zu betreiben.

« Die Tontechnik bietet unglaublich viele Tätigkeitsfelder, welche es zu entdecken gibt. Als Module Leader und Dozent an der SAE Zürich freue ich mich, die Studierenden auf dieser Reise begleiten zu dürfen. »

Stefan Huber, Module Leader Audio



## AUDIO ENGINEERING

Nach erfolgreichem Abschluss der Diploma-Stufe bist du eine professionelle Fachkraft mit ausreichend Kompetenz, um in der Berufswelt Fuss zu fassen. Dabei werden dir in 24 Monaten (bzw. 12 Monaten im Vollzeitstudium) die notwendigen technisch-handwerklichen Fähigkeiten vermittelt, um als Angestellte-r in die Medienbranche einzusteigen. Das SAE-Diploma ist in der Industrie anerkannt und bereitet dich optimal auf deinen Traumberuf vor.

**ZULASSUNGSVORAUSSETZUNGEN:**

- Im ersten Studienjahr müssen die Studierenden mind. das 18. Lebensjahr vollendet haben
- Bei Anmeldung ohne Matura: Motivationsschreiben und Interview mit Bildungsberatung (Weitere Informationen zum Anmeldeverfahren auf Seite 97)
- Arbeitspensum neben dem Teilzeitstudium maximal 60 %
- Empfehlung: Englischkenntnisse (Fachpresse und -literatur)

BACHELOR OF ARTS / SCIENCE (HONS.)  
AUDIO PRODUCTION\*

In der Bachelorstufe lernst du kreative Ideen auf Basis deiner erworbenen Kompetenzen zu entwickeln und grössere Medienprojekte zu stemmen. Dabei arbeitest du sowohl selbstständig als auch in Teams, um innovative und marktfähige Medienprodukte zu entwerfen. Das fachliche Handwerk wird vertieft und durch organisatorisch-kaufmännische und systematisch-methodische Inhalte und Lernziele ergänzt. Auf diese Weise bereitet der akademische Abschluss Bachelor of Arts/Science (Hons.) auf den kompetenten beruflichen Einstieg in die Kreativwirtschaft vor – sowohl in leitender Funktion als auch in Form einer Selbstständigkeit.

**ZULASSUNGSVORAUSSETZUNGEN:**

- Im ersten Studienjahr müssen die Studierenden mind. das 18. Lebensjahr vollendet haben
- Abgeschlossenes SAE-Diploma Studium
- Englischkenntnisse (Fachpresse und -literatur)

\*Die Bachelor-Studiengänge sind durch die University of Hertfordshire validiert  
\*Das Bachelor-Diplom wird von der University of Hertfordshire vergeben.

« Durch das Studium an der SAE Zürich konnte ich meine Fähigkeiten als Produzent elektronischer Musik erweitern und vertiefen und freue mich über die Möglichkeit, mein Praxiswissen im Unterricht weitergeben zu können. »

Kilian Horvath, Musikproduzent und Dozent



## INHALTE – DIPLOMSTUFE (MODULE 01–06)\*

### Modul 01

#### PRINCIPLES OF AUDIO

Im Modul Principles of Audio legst du den Grundstein für dein weiteres Studium. Du machst dich mit einer Audiosoftware vertraut und lernst, Musik und Sprache zu bearbeiten.

Deine ersten Praxisunterrichte finden im kleinen Tonstudio statt. Zusätzlich bekommst du die Möglichkeit, an einem mittelgrossen Analogpult zu üben. Du lernst verschiedene Mikrofontypen kennen und entwickelst ein grundlegendes Verständnis für Akustik und die Basics eines Live Sound Setups. Das Lötten deiner eigenen Kabel und Stecker rundet deine erlernten Grundlagen ab. Um ein solides Grundwissen aufzubauen und mit praktischen Erfahrungen anzureichern, stehen dir die Lehrkräfte mit fortlaufendem Feedback zur Seite.

### Modul 02

#### DESKTOP MUSIC PRODUCTION

Mit den wichtigsten Tools und Workflows zur Erstellung computergestützter Musikproduktionen machst du dich im Modul Desktop Music Production vertraut.

Du lernst mit Synthese- und Sampling-Techniken analoge und digitale Sounds zu kreieren. Damit deiner Musikproduktion nichts im Wege stehen kann, beschäftigst du dich grundlegend mit Musiktheorie, Songwriting und Arrangement. Alles Erlernete wendest du dann in einem unserer Tonstudios an und realisierst deine eigene kreative Produktion. Im Zuge dessen befasst du dich mit dem Thema Mixdown und wie du deine Produktion am besten präsentierst. Die Basics im Bereich Urheberrecht und geistiges Eigentum von Medienprodukten geben dir den nötigen Weitblick zur Arbeit mit Samples und Musikproduktionen im Allgemeinen.

### Modul 03

#### RECORDING TECHNIQUES

Für das Modul Recording Techniques planst und organisierst du eine eigene Audioproduktion und beschäftigst dich intensiv mit dem Equipment von Tonstudios.

Du verbringst noch mehr Zeit in den schuleigenen Tonstudios – ob allein, zusammen mit den Lehrkräften oder im Team mit anderen Studierenden. In Praxisseminaren lernst du so, Mikrofone an Instrumenten, Sprecher:innen und im O-Ton-Bereich richtig einzusetzen. Für die unterschiedlichsten Audioproduktionen wird auf die Produktionsplanung, das Thema Stereomikrofonie sowie den Signalfluss in einer Recording-Situation (analog, digital und hybrid) eingegangen. Bei der Realisierung deiner Audioproduktion bekommst du Unterstützung aus dem Fachbereich und von den Lehrkräften.

### Modul 04

#### AUDIO PRODUCTION INDUSTRIES

Im Modul Audio Production Industries erhältst du Zugang zu unserem grössten Studio mit Surround-Sound, in dem du deine Fähigkeiten in der Audiobearbeitung perfektionieren kannst.

Du fokussierst dich auf Produktionsworkflows und -techniken, die in verschiedenen Bereichen der Audioindustrie zum Standard gehören. Dazu zählen Musikproduktionen, Multimedia und insbesondere die Werbe- und Filmbranche. Darüber hinaus beschäftigst du dich eingehend mit der Audio-Restoration sowie der Tonhöhen- und Timingkorrektur. Deine Mischtechniken für Multimedia- und Musikproduktionen baust du weiter aus und kannst sie in unserem hauseigenen Kinoraum unter Beweis stellen.

## Modul 05 und 06

### CREATIVE STUDIO 1 UND ADVANCED APPLICATIONS

Das Creative Studio 1 und Advanced Applications Modul münden in deine Abschlussproduktion der Diplomastufe. Jetzt kannst du zeigen, dass du das Erlernte der vorherigen Module in einem komplexen Projekt zusammenführen kannst.

Ab jetzt werden deine Projekte immer individueller und du wirst dich in deiner Vertiefungsrichtung Engineering oder Music Production spezialisieren. Dein Abschlussprojekt setzt du individuell in den Bereichen Gamesound, Filmsound oder Musikproduktion um, wofür du Zugriff zu unserem 3D-Audio-Studio bekommst. Zudem erlebst du Live-Projektstage in einem Zürcher Club und erfährst, worauf es beim Bau eines Tonstudios ankommt. Den letzten Schliff verleiht du deiner Produktion schliesslich mithilfe deiner Kenntnisse im Mixing und Mastering. Die fruchtbare Feedbackkultur, enge Teamarbeit und andere Schlüsselqualifikationen helfen deinem erfolgreichen Berufseinstieg dabei genauso, wie die Entwicklung deines Portfolios.

## Vertiefungsrichtungen

### ENGINEERING

Hast du dich für die Vertiefungsrichtung Engineering entschieden, wirst du dich im letzten Modul vertieft mit Band-Recordings im grossen Tonstudio befassen, die Verkabelung im Studio unter die Lupe nehmen und dich mit Mess- und weiterführender Elektrotechnik auseinandersetzen.

### MUSIC PRODUCTION

Hast du dich für die Vertiefungsrichtung Music Production entschieden, wirst du dich im letzten Modul vertieft mit der Software Ableton Live befassen, dich mit Modularsynthese, Remixing und DJing auseinandersetzen sowie weitere Erfahrung im Songwriting, spezifisch für elektronische Musik, sammeln.

« Das Studium an der SAE hat mich perfekt auf die Berufswelt des Ton-technikers vorbereitet. Dank hervorragender Dozenten wurde ich zum besseren Mischer, Produzenten und Musiker. »

Toni Sulzener, selbstständiger Tontechniker



## INHALTE – BACHELORSTUFE (MODULE 07–09)\*

### Modul 07

#### **CREATIVE STUDIO 2: COLLABORATION AND BUSINESS**

Im Fokus des Creative Studio 2 Moduls stehen Teamwork, Zusammenarbeit und Betriebswirtschaftslehre.

Als Teil eines grösseren und fachbereichsübergreifenden Projekts bringst du deine persönlichen Kompetenzen ein. Während ihr auf ein gemeinschaftliches Projektziel hinarbeitet, stehen die praktischen Erfahrungen im Team- und Projektmanagement im Vordergrund. Eine gute Kommunikation und kollaborative Arbeitsprozesse sind dabei der Schlüssel zum Erfolg und die wichtigsten Softskills im Bereich der Teamfähigkeit.

Die Vermarktung der eigenen Medienprodukte sowie Dienstleistungen sind ein weiterer zentraler Aspekt des Moduls. Anhand des laufenden Projekts erlernst du deshalb die Grundlagen der BWL und des Marketings. Auf diese Weise lernst du, wie Projekte nicht nur finanziert werden, sondern auch wirtschaftlich bleiben und wie du deine Zielgruppe über geeignete Distributionswege erreichen kannst.

### Modul 08

#### **CREATIVE STUDIO 3: RESEARCH AND PRACTICE**

Auf dem Weg zu deiner Abschlussarbeit beschäftigst du dich in diesem Modul mit einer detaillierten Recherche zu einem bestimmten Fachthema.

Deine Abschlussarbeit rückt immer näher und deshalb geben wir dir das nötige Handwerk mit auf den Weg, um sie zu meistern. Du entwickelst ein tiefergehendes Verständnis für ein Fachthema deiner Wahl. Dazu gehören historische Entwicklungen, erfolgreiche Produktionen (Referenzarbeiten und Repertoirewissen), der augenblickliche Stand der Wissenschaft sowie aktuelle Trends. Das alles fördert nicht nur dein Verständnis für das Fachthema, sondern auch deine Kreativität. So kannst du deine eigene innovative und fachlich relevante Idee für dein Abschlussprojekt entwickeln.

In einer weiteren intensiven Auseinandersetzung mit einem Spezialgebiet deines Fachbereichs kannst du deinen persönlichen Interessen nachgehen. Egal ob als notwendige Ergänzung für dein Abschlussprojekt, weil dich das bestimmte Thema schon immer fasziniert hat oder weil es zu deinem Karriereziel beiträgt: du hast die freie Wahl. Mit der individuellen Gestaltung eines eigenen, spezialisierten Projekts, kommt auch der praktische Anteil nicht zu kurz und du kannst deinen Interessen und Bedürfnissen auch in der Praxis nachkommen.

### Modul 09

#### **MAJOR PROJECT (BACHELOR ABSCHLUSSPROJEKT, I.D. MEDIENPRODUKTION)**

Der verdiente Abschluss deiner harten Arbeit und der nächste Schritt zur Erfüllung deiner Träume.

Die Abschlussarbeit deines Bachelorstudiums ist der Beleg für die fachlichen und überfachlichen Kompetenzen, die du dir im Verlauf deiner Ausbildung angeeignet hast. Dabei kannst du innerhalb deiner Disziplin aus mehreren thematischen Möglichkeiten wählen. In der Regel besteht das Projekt aus einer innovativen und fachlich relevanten Medienproduktion in Form von systematischer Forschung und konkreter Entwicklung in der beruflichen Praxis. Je nach inhaltlichem und methodischem Schwerpunkt führt das zum Bachelor of Arts (Hons.) oder dem Bachelor of Science (Hons.).

Doch nicht nur deinen wissenschaftlichen Abschluss hältst du schliesslich in den Händen, sondern auch deine krönende Referenzarbeit. Mit ihr bestreitest du nicht nur deinen Bachelor, sondern gestaltest den ersten Schritt deiner persönlichen, beruflichen Erfolgsgeschichte.

## FILM

	Seite
<b>FILM PRODUCTION</b>	31
Diploma	33
Bachelor of Arts / Science (Hons.)*	33
<b>VISUAL EFFECTS &amp; 3D ANIMATION</b>	41
Diploma	43
Bachelor of Science (Hons.)*	43
<b>KURZKURSE (ZERTIFIKATSKURSE)</b>	107
Video Production	116
3D Production	118
<b>FINANZIERUNGSMÖGLICHKEITEN</b>	100/101



WEITERE INFORMATIONEN UND VIDEOS  
GIBT ES AUF UNSERER WEBSEITE

<b>MASTER</b>			
<b>BACHELOR</b>			
<b>DIPLOMA</b>			
<b>ZERTIFIKAT (KURZKURSE)</b>			
			
5 Monate Nur samstags Arbeitspensum von 100 % möglich	2 Jahre Teilzeit Unterricht an 2 Werktagen Arbeitspensum von 60 % möglich	3,5 Jahre Teilzeit Unterricht an 2 Werktagen Arbeitspensum von 60 % bis 80 % möglich	5,5 Jahre Unterricht an 2 Werktagen Arbeitspensum von 60 % möglich

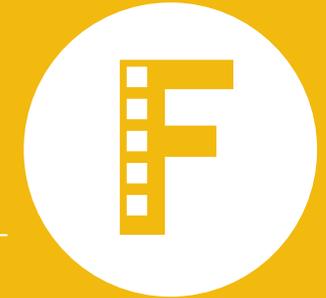
\* Die Bachelor-Studiengänge sind durch die University of Hertfordshire validiert.  
\* Das Bachelor-Diplom wird von der University of Hertfordshire vergeben.

## FILM PRODUCTION

Atemberaubende Filme beginnen im Kopf und entfalten auf der Leinwand ihre volle Kraft. Dazwischen liegen Vorproduktion, Produktion sowie Postproduktion. Der Schwerpunkt des Studiengangs Film liegt deshalb auf der Entwicklung kreativer, technischer und professioneller Fähigkeiten, um einzigartige Ideen in bewegende Bilder umzusetzen.

In interdisziplinär angelegten Projekten wird die Zusammenarbeit mit den anderen Fachbereichen gefördert und das eigene Netzwerk ausgebaut, das auch über die Ausbildungszeit hinaus noch von Nutzen sein wird. Diese eindrucksvollen Erfahrungen öffnen nicht nur die Augen, sondern untermauern zudem die theoretischen Lehrinhalte mit praktischen Einblicken. Auf diese Weise werden die Zusammenhänge der einzelnen Aspekte einer Filmproduktion verständlich gemacht, das professionelle Handwerk des Filmmachens vermittelt und gängige Workflows perfektioniert, um auf ein spannendes und kreatives Berufsleben vorzubereiten.

Der Studiengang Film richtet sich an Personen, die gerne im Team arbeiten und ihre Visionen auf die Leinwand bringen möchten. Der Abschluss bereitet bestens darauf vor, in der Filmbranche Fuss zu fassen. Die Möglichkeit, mit professionellem Equipment zu arbeiten, erlaubt es den Studierenden, die eigenen Ideen zu verwirklichen – egal ob im Greenscreen-Studio, der Grading-Suite oder an optimierten Arbeitsplätzen.



3

« Interessante Geschichten bereichern unser Leben. Wir unterstützen die Studierenden, ihre Geschichten in bewegenden Bildern zu erzählen. »

Roland Müller, Fachbereichsleiter Film Production



## FILM PRODUCTION DIPLOMA

Nach erfolgreichem Abschluss der Diploma-Stufe bist du eine professionelle Fachkraft mit ausreichend Kompetenz, um in der Berufswelt Fuss zu fassen. Dabei werden dir in 24 Monaten die notwendigen technisch-handwerklichen Fähigkeiten vermittelt, um als Angestellte-r in die Medienbranche einzusteigen. Das SAE-Diploma ist in der Industrie anerkannt und bereitet dich optimal auf deinen Traumberuf vor.



### ZULASSUNGSVORAUSSETZUNGEN:

- Im ersten Studienjahr müssen die Studierenden mind. das 18. Lebensjahr vollendet haben
- Bei Anmeldung ohne Matura: Motivationsschreiben und Interview mit Bildungsberatung (Weitere Informationen zum Anmeldeverfahren auf Seite 97)
- Arbeitspensum neben dem Teilzeitstudium maximal 60 %
- Empfehlung: Englischkenntnisse (Fachpresse und -literatur)

## BACHELOR OF ARTS / SCIENCE (HONS.) FILM PRODUCTION\*

In der Bachelorstufe lernst du kreative Ideen auf Basis deiner erworbenen Kompetenzen zu entwickeln und grössere Medienprojekte zu stemmen. Dabei arbeitest du sowohl selbstständig als auch in Teams, um innovative und marktfähige Medienprodukte zu entwerfen. Das fachliche Handwerk wird vertieft und durch organisatorisch-kaufmännische und systematisch-methodische Inhalte und Lernziele ergänzt. Auf diese Weise bereitet der akademische Abschluss Bachelor of Arts/Science (Hons.) auf den kompetenten beruflichen Einstieg in die Kreativwirtschaft vor – sowohl in leitender Funktion als auch in Form einer Selbstständigkeit.



### ZULASSUNGSVORAUSSETZUNGEN:

- Im ersten Studienjahr müssen die Studierenden mind. das 18. Lebensjahr vollendet haben
- Abgeschlossenes SAE-Diploma Studium
- Englischkenntnisse (Fachpresse und -literatur)

\*Die Bachelor-Studiengänge sind durch die University of Hertfordshire validiert  
\*Das Bachelor-Diplom wird von der University of Hertfordshire vergeben.



## INHALTE – DIPLOMSTUFE (MODULE 01–06)\*

### Modul 01

#### FILM FUNDAMENTALS

Filmemachen ist nicht nur eine hohe Kunst, sondern auch ein Handwerk mit Geschichte. Im Modul Film Fundamentals lernst du die grundlegenden Technologien und Praktiken des Filmemachens kennen.

Durch die Verbindung von praktischen Fertigkeiten und theoretischem Verständnis, legen wir die Grundlagen für die Bereiche Projektmanagement, Kamera, Schnitt und Ton. Eine erfolgreiche Filmproduktion lebt dabei insbesondere von Teamwork. Entscheidende Teamprozesse lernst du deshalb von Anfang an und schulst zudem dein Organisationstalent. Anhand der Produktion deines ersten eigenen Kurzfilms entwickelst du konzeptionelle Ansätze für Kreativprozesse und kannst dein erlerntes Know-how erstmals in die Tat umsetzen. Der rege Austausch mit den Lehrkräften und ihr fortlaufendes Feedback helfen dir dabei.

### Modul 02

#### FILM DEVELOPMENT

Filme zu machen, heisst Geschichten zu erzählen. Im Modul Film Development fokussierst du dich auf Recherche sowie Stoffentwicklung und lernst, wie du ein Filmkonzept entwickelst, als Projekt planst und überzeugend präsentierst.

Am Anfang einer guten Geschichte steht eine Idee. Wir zeigen dir, wie du aus deiner Idee eine lebendige Geschichte strickst, ohne den roten Faden zu verlieren. Du widmest dich Erzählstrukturen, Figuren- und Konfliktenwicklungen und verfasst ein Drehbuch für einen Kurzfilm. Wichtige Hilfsmittel sind dabei Recherche und Analyse bestehender Produktionen. Sie dienen dir als Inspirationsquelle, anhand derer du Inhalte für deine eigenen Geschichten erarbeiten und in packendem Storytelling sowie bewegender Dramaturgie verpacken kannst.

### Modul 03

#### FILM PRODUCTION

Für eine reibungslose Produktionsphase ist eine souveräne Vorproduktion unumgänglich. Im Modul Film Production lernst du deshalb die nötigen Skills für ein funktionierendes Projektmanagement.

Du kümmerst dich um die Planung, Entwicklung und Budgetierung eines Filmprojekts. So hältst du alle Stricke der Produktion selbst in der Hand. Dazu gehört, notwendige Verträge abzuschliessen und rechtliche Punkte zu klären. Und schliesslich führst du selbst Regie – angefangen beim Casting über die Schauspielführung, die kreative Umsetzung deiner Vision bis hin zur Anleitung der Crew. Dein Wissen im Bereich der Kameraführung, inklusive Dolly und Stabilisierungssystemen, der Tontechnik und fortgeschrittener Produktionsmethoden werden dir dabei helfen.

### Modul 04

#### FILM POSTPRODUCTION

Das Modul Film Postproduction weist dir die gesamte Palette der Postproduktion auf, anhand derer du die unterschiedlichen Abläufe der Nachbearbeitung kennenlernst.

Es geht um den letzten Schliff. In der Bild- und Tonbearbeitung stehen dir nochmals alle kreativen Türen offen. Seien es deine eigene Kreativität oder die Vorgaben des Auftrags: du wirst lernen, worauf zu achten ist, um das emotionale Zusammenspiel von Bild und Ton zu perfektionieren und zum «Big Picture» zusammenzuführen. Mit Color Grading, Color Correction, Compositing und VFX bringst du in der finalen Filmproduktion deine Visionen formvollendet auf die Leinwand – du verleihst ihnen das kreative Ausmass und die Bühne, die sie brauchen.



## Modul 05 und 06

### CREATIVE STUDIO – INDUSTRY WORKFLOWS

Das Creative Studio beinhaltet unter anderem deine Abschlussproduktion der Diplomastufe. Jetzt kannst du zeigen, dass du die Skills der vorherigen Module in einem komplexen Projekt zusammenführen kannst.

Du kombinierst Kreativität mit erlerntem Wissen und filmischen Handwerk, um dein persönliches, individuelles Projekt umzusetzen. Im Fokus stehen praxisnahe und industrierelevante Arbeitsprozesse, die für die Produktion von Filmen essenziell sind. Das projektbasierte Lernen ermöglicht dir zudem eine noch individuellere Betreuung durch die Lehrkräfte – denn schliesslich geht es um dich und dein Filmprojekt. Die konstruktive Feedbackkultur, enge Teamarbeit und andere Schlüsselqualifikationen helfen deinem erfolgreichen Berufseinstieg dabei genauso, wie die Entwicklung deines persönlichen Portfolios.



## INHALTE – BACHELORSTUFE (MODULE 07–09)\*

### Modul 07

#### **CREATIVE STUDIO 2: COLLABORATION AND BUSINESS**

Im Fokus des Creative Studio 2 Moduls stehen Teamwork, Zusammenarbeit und Betriebswirtschaftslehre.

Als Teil eines grösseren und fachbereichsübergreifenden Projekts bringst du deine persönlichen Kompetenzen ein. Während ihr auf ein gemeinschaftliches Projektziel hinarbeitet, stehen die praktischen Erfahrungen im Team- und Projektmanagement im Vordergrund. Eine gute Kommunikation und kollaborative Arbeitsprozesse sind dabei der Schlüssel zum Erfolg und die wichtigsten Softskills im Bereich der Teamfähigkeit.

Die Vermarktung der eigenen Medienprodukte sowie Dienstleistungen sind ein weiterer zentraler Aspekt des Moduls. Anhand des laufenden Projekts erlernst du deshalb die Grundlagen der BWL und des Marketings. Auf diese Weise lernst du, wie Projekte nicht nur finanziert werden, sondern auch wirtschaftlich bleiben und wie du deine Zielgruppe über geeignete Distributionswege erreichen kannst.

### Modul 08

#### **CREATIVE STUDIO 3: RESEARCH AND PRACTICE**

Auf dem Weg zu deiner Abschlussarbeit beschäftigst du dich in diesem Modul mit einer detaillierten Recherche zu einem bestimmten Fachthema.

Deine Abschlussarbeit rückt immer näher und deshalb geben wir dir das nötige Handwerk mit auf den Weg, um sie zu meistern. Du entwickelst ein tiefergehendes Verständnis für ein Fachthema deiner Wahl. Dazu gehören historische Entwicklungen, erfolgreiche Produktionen (Referenzarbeiten und Repertoirewissen), der augenblickliche Stand der Wissenschaft sowie aktuelle Trends. Das alles fördert nicht nur dein Verständnis für das Fachthema, sondern auch deine Kreativität. So kannst du deine eigene innovative und fachlich relevante Idee für dein Abschlussprojekt entwickeln.

In einer weiteren intensiven Auseinandersetzung mit einem Spezialgebiet deines Fachbereichs kannst du deinen persönlichen Interessen nachgehen. Egal ob als notwendige Ergänzung für dein Abschlussprojekt, weil dich das bestimmte Thema schon immer fasziniert hat oder weil es zu deinem Karriereziel beiträgt: du hast die freie Wahl. Mit der individuellen Gestaltung eines eigenen, spezialisierten Projekts, kommt auch der praktische Anteil nicht zu kurz und du kannst deinen Interessen und Bedürfnissen auch in der Praxis nachkommen.

### Modul 09

#### **MAJOR PROJECT (BACHELOR ABSCHLUSSPROJEKT, I.D. MEDIENPRODUKTION)**

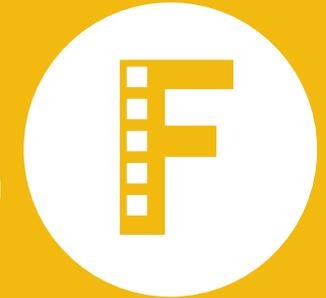
Der verdiente Abschluss deiner harten Arbeit und der nächste Schritt zur Erfüllung deiner Träume.

Die Abschlussarbeit deines Bachelorstudiums ist der Beleg für die fachlichen und überfachlichen Kompetenzen, die du dir im Verlauf deiner Ausbildung angeeignet hast. Dabei kannst du innerhalb deiner Disziplin aus mehreren thematischen Möglichkeiten wählen. In der Regel besteht das Projekt aus einer innovativen und fachlich relevanten Medienproduktion in Form von systematischer Forschung und konkreter Entwicklung in der beruflichen Praxis. Je nach inhaltlichem und methodischem Schwerpunkt führt das zum Bachelor of Arts (Hons.) oder dem Bachelor of Science (Hons.).

Doch nicht nur deinen wissenschaftlichen Abschluss hältst du schliesslich in den Händen, sondern auch deine krönende Referenzarbeit. Mit ihr bestreitest du nicht nur deinen Bachelor, sondern gestaltest den ersten Schritt deiner persönlichen, beruflichen Erfolgsgeschichte.

## VISUAL EFFECTS & 3D ANIMATION

Welche Geschichten du auch immer erzählen möchtest – im Fachbereich Visual FX & 3D Animation sind dir keine Grenzen gesetzt. Denn du lernst ein Handwerk zur professionellen Manipulation von Filmen aller Art. Du lernst, Illusionen zu schaffen.



3

Visuelle Effekte sind ein fester und wichtiger Bestandteil von Videoproduktionen. Und das gilt nicht nur für Fantasy, Science-Fiction oder Horrorfilme – auch in Produktionen, in denen keine Effekte vermutet werden, wird mithilfe von «invisible Effects» optimiert und getrickst, was die moderne Technik zu bieten hat.

Unsere Studios bieten dir die Möglichkeit, aussergewöhnliche Charaktere und fotorealistische Objekte zum Leben zu erwecken. Dafür lernst du das Modellieren und Rendern sowie das nötige Hintergrundwissen und die wesentlichen Abläufe einer Post Production. Vom Schneiden bis zum Color Grading erlernst du das Know-how der digitalen Filmbearbeitung.

Visual FX & 3D Animation richtet sich an Menschen, die sich frei und künstlerisch im Bereich der Filmbearbeitung entfalten möchten. Die technischen Möglichkeiten des Campus, ein riesiges Netzwerk an Gleichgesinnten und der Abschluss bereiten bestens darauf vor, später in den Bereichen Visual Effects, Compositing, Motion Graphics, Animation, CGI oder anderen Bereichen der Post Production durchzustarten.



**WEITERE INFORMATIONEN UND VIDEOS  
GIBT ES AUF UNSERER WEBSEITE**

« Viele Wege führen nach Rom. Gemeinsam finden wir den optimalen Weg zum individuellen Bild. Ich bin überzeugt, dass jede noch so verrückte Idee visualisiert werden kann. »

John Von Ascheraden, Fachbereichsleiter Visual Effects & 3D Animation



## VISUAL EFFECTS & 3D ANIMATION DIPLOMA

Nach erfolgreichem Abschluss der Diploma-Stufe bist du eine professionelle Fachkraft mit ausreichend Kompetenz, um in der Berufswelt Fuss zu fassen. Dabei werden dir in 24 Monaten die notwendigen technisch-handwerklichen Fähigkeiten vermittelt, um als Angestellte-r in die Medienbranche einzusteigen. Das SAE-Diploma ist in der Industrie anerkannt und bereitet dich optimal auf deinen Traumberuf vor.



### ZULASSUNGSVORAUSSETZUNGEN:

- Im ersten Studienjahr müssen die Studierenden mind. das 18. Lebensjahr vollendet haben
- Bei Anmeldung ohne Matura: Motivationsschreiben und Interview mit Bildungsberatung (Weitere Informationen zum Anmeldeverfahren auf Seite 97)
- Arbeitspensum neben dem Teilzeitstudium maximal 60 %
- Empfehlung: Englischkenntnisse (Fachpresse und -literatur)

## BACHELOR OF SCIENCE (HONS.) VISUAL EFFECTS & 3D ANIMATION\*

In der Bachelorstufe lernst du kreative Ideen auf Basis deiner erworbenen Kompetenzen zu entwickeln und grössere Medienprojekte zu stemmen. Dabei arbeitest du sowohl selbstständig als auch in Teams, um innovative und marktfähige Medienprodukte zu entwerfen. Das fachliche Handwerk wird vertieft und durch organisatorisch-kaufmännische und systematisch-methodische Inhalte und Lernziele ergänzt. Auf diese Weise bereitet der akademische Abschluss Bachelor of Arts/Science (Hons.) auf den kompetenten beruflichen Einstieg in die Kreativwirtschaft vor – sowohl in leitender Funktion als auch in Form einer Selbstständigkeit.



### ZULASSUNGSVORAUSSETZUNGEN:

- Im ersten Studienjahr müssen die Studierenden mind. das 18. Lebensjahr vollendet haben
- Abgeschlossenes SAE-Diploma Studium
- Englischkenntnisse (Fachpresse und -literatur)

\*Die Bachelor-Studiengänge sind durch die University of Hertfordshire validiert  
\*Das Bachelor-Diplom wird von der University of Hertfordshire vergeben.



## INHALTE – DIPLOMSTUFE (MODULE 01–06)\*

**Modul 01****VFX FUNDAMENTALS**

Im Modul VFX Fundamentals beschäftigst du dich mit den Grundlagen visueller Effekte und lernst die Regeln der Bildkomposition und Filmsprache.

Ziel des Moduls ist es, dein grundlegendes Verständnis der Post Production zu entwickeln. Dabei legen wir den Fokus insbesondere auf VFX relevante Workflows und Pipelines. Du analysierst Filme auf Basis ihrer verwendeten Effekte und erstellst darauf aufbauend deine ersten eigenen Compositings. Im Schneiden und Gradieren von Filmen kannst du dein erlerntes Wissen über Bildkomposition und Filmsprache in der Praxis anwenden. Der rege Austausch mit den Lehrkräften und ihr fortlaufendes Feedback helfen dir dabei, den Grundstein für ein erfolgreiches Studium zu legen.

**Modul 02****3D FUNDAMENTALS**

Durch das Modul 3D Fundamentals lernst du die grundlegenden Regeln für das Erstellen von 3D Modellen kennen und deinen eigenen Stil zu entwickeln.

Es geht um die Grundlagen und Prinzipien des Modellings sowie das Arbeiten innerhalb einer 3D Produktionskette. Dafür analysierst du unterschiedliche Stile und schleifst an deiner eigenen künstlerischen Handschrift. Diese kombinierst du schliesslich mit den technischen Skills, die du dir bisher angeeignet hast. In kreativen Workflows wendest du verschiedene Low- und High-Poly Modelling-Techniken an, um effizient zu modellieren, zu texturieren und zu rendern.

**Modul 03****ANIMATION**

Mit den Prinzipien der Animation machst du dich in diesem Modul vertraut. Dein erlerntes Wissen wirst du gleich in deinem eigenen Animationsprojekt in die Tat umsetzen.

Animation heisst, statische Bilder und Objekte zum Leben zu erwecken. Dabei helfen dir Storyboarding, 2D und 3D Animation sowie Thumbnailing und Rigging. So setzt du gekonnt deine kreativen Ideen auf der Leinwand um. Alles was du dafür brauchst, sind das technische Know-how und deine unbändige Kreativität.

**Modul 04****3D COMPOSITING & RENDERING**

Das Modul 3D Rendering & Compositing befasst sich mit der Einbettung von animierten 3D Objekten in Filmaufnahmen und mit der Ausarbeitung und Vertiefung deiner Workflows.

Du drehst deine erste eigene Filmszene, in die du nachträglich ein 3D Modell einfügst. Dabei achtest du auf das richtige Setzen von Licht und Schatten, damit es ein fotorealistischer Teil der Gesamtkomposition wird. Tracking-Techniken und 3D Kamerafahrten erweitern dein Skillset, das von Lookdevelopment, Color-Matching sowie der korrekten Lichtsetzung im virtuellen Raum abgerundet wird. Dabei arbeitest du an deinen Workflows und vertiefst diese kontinuierlich mit praktischer Erfahrung.



### Modul 05 und 06

#### **CREATIVE STUDIO 1 – INDUSTRY WORKFLOW**

Das Creative Studio 1 ist deine Abschlussproduktion der Diplomastufe. Jetzt kannst du zeigen, dass du die Skills der vorherigen Module in einem komplexen Projekt zusammenführen kannst.

Lass deiner Kreativität freien Lauf. Ob Advanced Compositing oder Animation kombiniert mit Motion Graphics in Bewegtbild – die Wahl deines Projekts ist dir überlassen. Du bestimmst das Thema und welche Skills du anhand deines individuellen Projekts ausbauen möchtest. Praxisnahe Arbeitsprozesse rücken dabei in den Fokus, damit du gängige Industrie-Flows vertiefen und für dich perfektionieren kannst. Die konstruktive Feedbackkultur, enge Teamarbeit und andere Schlüsselqualifikationen helfen deinem erfolgreichen Berufseinstieg dabei genauso, wie die Entwicklung deines Portfolios.



## INHALTE – BACHELORSTUFE (MODULE 07–09)\*

**Modul 07****CREATIVE STUDIO 2: COLLABORATION AND BUSINESS**

Im Fokus des Creative Studio 2 Moduls stehen Teamwork, Zusammenarbeit und Betriebswirtschaftslehre.

Als Teil eines grösseren und fachbereichsübergreifenden Projekts bringst du deine persönlichen Kompetenzen ein. Während ihr auf ein gemeinschaftliches Projektziel hinarbeitet, stehen die praktischen Erfahrungen im Team- und Projektmanagement im Vordergrund. Eine gute Kommunikation und kollaborative Arbeitsprozesse sind dabei der Schlüssel zum Erfolg und die wichtigsten Softskills im Bereich der Teamfähigkeit.

Die Vermarktung der eigenen Medienprodukte sowie Dienstleistungen sind ein weiterer zentraler Aspekt des Moduls. Anhand des laufenden Projekts erlernst du deshalb die Grundlagen der BWL und des Marketings. Auf diese Weise lernst du, wie Projekte nicht nur finanziert werden, sondern auch wirtschaftlich bleiben und wie du deine Zielgruppe über geeignete Distributionswege erreichen kannst.

**Modul 08****CREATIVE STUDIO 3: RESEARCH AND PRACTICE**

Auf dem Weg zu deiner Abschlussarbeit beschäftigst du dich in diesem Modul mit einer detaillierten Recherche zu einem bestimmten Fachthema.

Deine Abschlussarbeit rückt immer näher und deshalb geben wir dir das nötige Handwerk mit auf den Weg, um sie zu meistern. Du entwickelst ein tiefergehendes Verständnis für ein Fachthema deiner Wahl. Dazu gehören historische Entwicklungen, erfolgreiche Produktionen (Referenzarbeiten und Repertoirewissen), der augenblickliche Stand der Wissenschaft sowie aktuelle Trends. Das alles fördert nicht nur dein Verständnis für das Fachthema, sondern auch deine Kreativität. So kannst du deine eigene innovative und fachlich relevante Idee für dein Abschlussprojekt entwickeln.

In einer weiteren intensiven Auseinandersetzung mit einem Spezialgebiet deines Fachbereichs kannst du deinen persönlichen Interessen nachgehen. Egal ob als notwendige Ergänzung für dein Abschlussprojekt, weil dich das bestimmte Thema schon immer fasziniert hat oder weil es zu deinem Karriereziel beiträgt: du hast die freie Wahl. Mit der individuellen Gestaltung eines eigenen, spezialisierten Projekts, kommt auch der praktische Anteil nicht zu kurz und du kannst deinen Interessen und Bedürfnissen auch in der Praxis nachkommen.

**Modul 09****MAJOR PROJECT (BACHELOR ABSCHLUSSPROJEKT, I.D. MEDIENPRODUKTION)**

Der verdiente Abschluss deiner harten Arbeit und der nächste Schritt zur Erfüllung deiner Träume.

Die Abschlussarbeit deines Bachelorstudiums ist der Beleg für die fachlichen und überfachlichen Kompetenzen, die du dir im Verlauf deiner Ausbildung angeeignet hast. Dabei kannst du innerhalb deiner Disziplin aus mehreren thematischen Möglichkeiten wählen. In der Regel besteht das Projekt aus einer innovativen und fachlich relevanten Medienproduktion in Form von systematischer Forschung und konkreter Entwicklung in der beruflichen Praxis. Je nach inhaltlichem und methodischem Schwerpunkt führt das zum Bachelor of Arts (Hons.) oder dem Bachelor of Science (Hons.).

Doch nicht nur deinen wissenschaftlichen Abschluss hältst du schliesslich in den Händen, sondern auch deine krönende Referenzarbeit. Mit ihr bestreitest du nicht nur deinen Bachelor, sondern gestaltest den ersten Schritt deiner persönlichen, beruflichen Erfolgsgeschichte.

## WEB & GRAFIKDESIGN

### WEBDESIGN & DEVELOPMENT

Diploma	55
Bachelor of Arts / Science (Hons.)*	55

### KURZKURSE (ZERTIFIKATSKURSE)

Webdesign Grundlagen	112
Grafikdesign	114

### FINANZIERUNGSMÖGLICHKEITEN

Seite

53

55

55

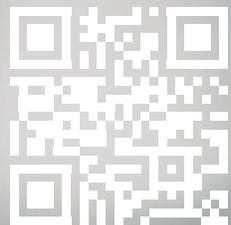
107

112

114

101

4



WEITERE INFORMATIONEN UND VIDEOS  
GIBT ES AUF UNSERER WEBSITE

MASTER			
BACHELOR			
DIPLOMA			
ZERTIFIKAT (KURZKURSE)			
			
6 Monate Samstags und Abends Arbeitspensum von 100 % möglich	2 Jahre Teilzeit Unterricht an 2 Werktagen Arbeitspensum von 60 % möglich	3,5 Jahre Teilzeit Unterricht an 2 Werktagen Arbeitspensum von 60 % bis 80 % möglich	5,5 Jahre Unterricht an 2 Werktagen Arbeitspensum von 60 % möglich

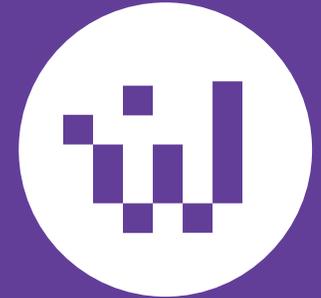
\* Die Bachelor-Studiengänge sind durch die University of Hertfordshire validiert.  
\* Das Bachelor-Diplom wird von der University of Hertfordshire vergeben.



« Die SAE ist für mich nicht nur ein Auftraggeber, dank dem ich die Praxiserfahrung aus meiner eigenen Agentur als Dozentin noch auf andere Weise einsetzen kann. Sie ist für mich auch der Ort, an dem alles begonnen hat – wo ich eines Tages meine Begeisterung fürs Programmieren entdeckt habe, die ich nun den unterschiedlichsten Student:innen weitervermitteln kann. »

Terry Harker, Absolventin

Beim Webdesign geht es zuerst darum, Probleme zu lösen. Danach erst programmiert man. Wie aber sieht eine gute Programmierung aus? Sind eine optimale User Experience und intuitiv funktionierende Webseiten und Online-Shops nur ein Traum? Im Studiengang Webdesign und Development lernst du, wie das geht, worauf es ankommt, wie du es angehst. Und dabei kratzen wir nicht nur an der grafischen Oberfläche – auch wenn Webdesign ein wichtiger Teil der Programmierung ist.



Noch wichtiger ist aber der Background: Wie wird eine Suchmaschinenoptimierung richtig angegangen? Wie werden performante Datenbanken und responsive Anwendungen programmiert? Wie schaffst du es, dass sie tatsächlich hundertprozentig zuverlässig und deviceunabhängig funktionieren? Im Webdesign & Development Studiengang findest du die Antworten auf diese Fragen und wirst durch einen grossen praktischen Studienanteil optimal auf ein spannendes und zukunftsweisendes Berufsleben vorbereitet.

Webdesign und Development richtet sich an zielstrebige und kreative Menschen, die nach herausragenden grafischen und interaktiven Ideen für aktuelle Webtechnologien suchen. Der Abschluss bereitet dabei bestens darauf vor, in der wirtschaftsstärksten und gefragtesten Branche der Kreativwirtschaft arbeiten zu können. Während in Design und Gestaltung der Kreativität Freiraum geboten wird, kann das technische Handwerk und der Umgang mit den gängigen Programmen und ihrer Sprachen bis zur Perfektion erlernt werden.



## WEBDESIGN & DEVELOPMENT DIPLOMA

Nach erfolgreichem Abschluss der Diploma-Stufe bist du eine professionelle Fachkraft mit ausreichend Kompetenz, um in der Berufswelt Fuss zu fassen. Dabei werden dir in 24 Monaten die notwendigen technisch-handwerklichen Fähigkeiten vermittelt, um als Angestellte-r in die Medienbranche einzusteigen. Das SAE-Diploma ist in der Industrie anerkannt und bereitet dich optimal auf deinen Traumberuf vor.



### ZULASSUNGSVORAUSSETZUNGEN:

- Im ersten Studienjahr müssen die Studierenden mind. das 18. Lebensjahr vollendet haben
- Bei Anmeldung ohne Matura: Motivationsschreiben und Interview mit Bildungsberatung (Weitere Informationen zum Anmeldeverfahren auf Seite 97)
- Arbeitspensum neben dem Teilzeitstudium maximal 60 %
- Empfehlung: Englischkenntnisse (Fachpresse und -literatur)

## BACHELOR OF ARTS / SCIENCE (HONS.) WEBDESIGN & DEVELOPMENT\*

In der Bachelorstufe lernst du kreative Ideen auf Basis deiner erworbenen Kompetenzen zu entwickeln und grössere Medienprojekte zu stemmen. Dabei arbeitest du sowohl selbstständig als auch in Teams, um innovative und marktfähige Medienprodukte zu entwerfen. Das fachliche Handwerk wird vertieft und durch organisatorisch-kaufmännische und systematisch-methodische Inhalte und Lernziele ergänzt. Auf diese Weise bereitet der akademische Abschluss Bachelor of Arts/Science (Hons.) auf den kompetenten beruflichen Einstieg in die Kreativwirtschaft vor – sowohl in leitender Funktion als auch in Form einer Selbstständigkeit.



### ZULASSUNGSVORAUSSETZUNGEN:

- Im ersten Studienjahr müssen die Studierenden mind. das 18. Lebensjahr vollendet haben
- Abgeschlossenes SAE-Diploma Studium
- Englischkenntnisse (Fachpresse und -literatur)

\*Die Bachelor-Studiengänge sind durch die University of Hertfordshire validiert  
\*Das Bachelor-Diplom wird von der University of Hertfordshire vergeben.



## INHALTE – DIPLOMSTUFE (MODULE 01–06)\*

### Modul 01

#### WEB-DESIGN FUNDAMENTALS

Im Modul Web Design Fundamentals beschäftigst du dich mit dem kleinen Einmaleins des Web-Designs und bist am Ende in der Lage, ein zeitgemässes Design zu entwerfen, das den Bedürfnissen der Zielgruppe entspricht.

Als erstes erlernst du die Grundsteine des Web-Designs. Du analysierst aktuelle Trends und erfährst, wie eine Website von Grund auf entworfen wird. Das beinhaltet nicht nur visuelle Aspekte, wie die Auswirkung verschiedener Farben oder worauf es bei der Gestaltung zu achten gilt, sondern auch die Prinzipien der Usability. Auf diese Weise lernst du optisch ansprechende Webseiten zu erstellen, deren Benutzungsfreundlichkeit du durch Testmethoden optimieren kannst und die den Anforderungen ihrer Zielgruppe gerecht werden.

### Modul 02

#### WEB DEVELOPMENT BASICS

Das Modul Web Development Basics baut auf deinem theoretischen Wissen über das Web-Design auf und erweitert es um die wichtigsten Programmiersprachen. So wirst du nicht nur in der Lage sein, eine statische Website zu erstellen, sondern sie auch praktisch zu entwickeln.

HTML5 und CSS3 sind die Programmiersprachen, die den Kern dieses Moduls ausmachen. Du lernst sie richtig einzusetzen und beginnst praktisch mit ihnen zu programmieren. Dabei arbeitest du mit aktuellen Terminologien und Design-Tools. Du erhältst das nötige Wissen, eine moderne, responsive Website zu konzipieren und umzusetzen. Um besser zu verstehen, wie diese funktionieren, wirst du dich zudem auf Technologien konzentrieren und lernst Industriestandards sowie Best Practices kennen.

### Modul 03

#### FRONTEND FUNDAMENTALS

In Frontend Fundamentals machst du deine ersten Schritte in der Welt der Programmierung und vertiefst deine Kenntnisse über Programmiersprachen.

Anhand von JavaScript lernst du alle wichtigen Bestandteile von Programmiersprachen, wie Variablen und Datatypen, kennen. Auf diese Weise bist du in der Lage, Problemstellungen aus der Programmierung mithilfe von JavaScript zu lösen. Darüber hinaus weisst du, wie man den DOM manipuliert, eine Website auf Interaktionen der User-innen reagieren lässt und einen Slider oder eine Formularvalidierung erstellt. Die Arbeit mit APIs (Application Programming Interfaces) und JavaScript-Bibliotheken wie JQuery erweitern zudem dein Skillset. Die Fähigkeit das Terminal deines Computers zu nutzen und Projekte mithilfe von GIT zu verwalten und zu versionieren, runden es ab.

### Modul 04

#### BACKEND FUNDAMENTALS

Wie ergänzt du das Frontend mit einem funktionierenden Backend, um dynamische Webanwendungen zu entwickeln? Das lernst du im Modul Backend Fundamentals.

Du baust Content Management Systeme, programmierst objektorientiert und serverseitig mit PHP und erstellst skalierbare und erweiterbare Projekte. Datenbanken kannst du aufbauen und die entsprechenden Daten darin ablegen, auslesen und weiterverarbeiten. Darüber hinaus beschäftigst du dich intensiv mit Aufgabenstellungen wie Logins und Formularvalidierungen.



### Modul 05 und 06

#### **CREATIVE STUDIO 1 – INDUSTRY WORKFLOWS**

Das Creative Studio 1 ist deine Abschlussproduktion der Diplomastufe. Jetzt kannst du zeigen, dass du die Skills der vorherigen Module in einem komplexen Projekt zusammenführen kannst.

In welchem Bereich du deine individuelle Projektarbeit leisten möchtest, ist dir überlassen. Im Fokus stehen praxisnahe Workflows und so bekommst du einen Einblick in die Projektplanung, Apps, Webanwendungen und Coding. Auf diese Weise kannst du deine technischen Fertigkeiten ideal mit deiner Kreativität kombinieren. Deine durch das Studium erworbenen Kenntnisse kannst du zudem in einer industrierelevanten Aufgabe unter Beweis stellen. Die fruchtbare Feedbackkultur, enge Teamarbeit und andere Schlüsselqualifikationen helfen deinem erfolgreichen Berufseinstieg dabei genauso, wie die Entwicklung deines persönlichen Portfolios.



## INHALTE – BACHELORSTUFE (MODULE 07–09)\*

### Modul 07

#### **CREATIVE STUDIO 2: COLLABORATION AND BUSINESS**

Im Fokus des Creative Studio 2 Moduls stehen Teamwork, Zusammenarbeit und Betriebswirtschaftslehre.

Als Teil eines grösseren und fachbereichsübergreifenden Projekts bringst du deine persönlichen Kompetenzen ein. Während ihr auf ein gemeinschaftliches Projektziel hinarbeitet, stehen die praktischen Erfahrungen im Team- und Projektmanagement im Vordergrund. Eine gute Kommunikation und kollaborative Arbeitsprozesse sind dabei der Schlüssel zum Erfolg und die wichtigsten Softskills im Bereich der Teamfähigkeit.

Die Vermarktung der eigenen Medienprodukte sowie Dienstleistungen sind ein weiterer zentraler Aspekt des Moduls. Anhand des laufenden Projekts erlernst du deshalb die Grundlagen der BWL und des Marketings. Auf diese Weise lernst du, wie Projekte nicht nur finanziert werden, sondern auch wirtschaftlich bleiben und wie du deine Zielgruppe über geeignete Distributionswege erreichen kannst.

### Modul 08

#### **CREATIVE STUDIO 3: RESEARCH AND PRACTICE**

Auf dem Weg zu deiner Abschlussarbeit beschäftigst du dich in diesem Modul mit einer detaillierten Recherche zu einem bestimmten Fachthema.

Deine Abschlussarbeit rückt immer näher und deshalb geben wir dir das nötige Handwerk mit auf den Weg, um sie zu meistern. Du entwickelst ein tiefergehendes Verständnis für ein Fachthema deiner Wahl. Dazu gehören historische Entwicklungen, erfolgreiche Produktionen (Referenzarbeiten und Repertoirewissen), der augenblickliche Stand der Wissenschaft sowie aktuelle Trends. Das alles fördert nicht nur dein Verständnis für das Fachthema, sondern auch deine Kreativität. So kannst du deine eigene innovative und fachlich relevante Idee für dein Abschlussprojekt entwickeln.

In einer weiteren intensiven Auseinandersetzung mit einem Spezialgebiet deines Fachbereichs kannst du deinen persönlichen Interessen nachgehen. Egal ob als notwendige Ergänzung für dein Abschlussprojekt, weil dich das bestimmte Thema schon immer fasziniert hat oder weil es zu deinem Karriereziel beiträgt: du hast die freie Wahl. Mit der individuellen Gestaltung eines eigenen, spezialisierten Projekts, kommt auch der praktische Anteil nicht zu kurz und du kannst deinen Interessen und Bedürfnissen auch in der Praxis nachkommen.

### Modul 09

#### **MAJOR PROJECT (BACHELOR ABSCHLUSSPROJEKT, I.D. MEDIENPRODUKTION)**

Der verdiente Abschluss deiner harten Arbeit und der nächste Schritt zur Erfüllung deiner Träume.

Die Abschlussarbeit deines Bachelorstudiums ist der Beleg für die fachlichen und überfachlichen Kompetenzen, die du dir im Verlauf deiner Ausbildung angeeignet hast. Dabei kannst du innerhalb deiner Disziplin aus mehreren thematischen Möglichkeiten wählen. In der Regel besteht das Projekt aus einer innovativen und fachlich relevanten Medienproduktion in Form von systematischer Forschung und konkreter Entwicklung in der beruflichen Praxis. Je nach inhaltlichem und methodischem Schwerpunkt führt das zum Bachelor of Arts (Hons.) oder dem Bachelor of Science (Hons.).

Doch nicht nur deinen wissenschaftlichen Abschluss hältst du schliesslich in den Händen, sondern auch deine krönende Referenzarbeit. Mit ihr bestreitest du nicht nur deinen Bachelor, sondern gestaltest den ersten Schritt deiner persönlichen, beruflichen Erfolgsgeschichte.

## GAME

	Seite
<b>GAME ART &amp; 3D ANIMATION</b>	65
Diploma	67
Bachelor of Arts / Science (Hons.)*	67
<b>GAMES PROGRAMMING</b>	75
Diploma	77
Bachelor of Science (Hons.)*	77
<b>KURZKURSE (ZERTIFIKATSKURSE)</b>	107
3D Production	118
Games Programming	120
<b>FINANZIERUNGSMÖGLICHKEITEN</b>	102



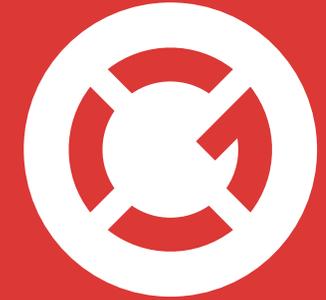
WEITERE INFORMATIONEN UND VIDEOS  
GIBT ES AUF UNSERER WEBSEITE

<b>MASTER</b>			
<b>BACHELOR</b>			
<b>DIPLOMA</b>			
<b>ZERTIFIKAT (KURZKURSE)</b>			
			
5 Monate Nur samstags Arbeitspensum von 100 % möglich	2 Jahre Teilzeit Unterricht an 2 Werktagen Arbeitspensum von 60 % möglich	3,5 Jahre Teilzeit Unterricht an 2 Werktagen Arbeitspensum von 60 % bis 80 % möglich	5,5 Jahre Unterricht an 2 Werktagen Arbeitspensum von 60 % möglich

\* Die Bachelor-Studiengänge sind durch die University of Hertfordshire validiert.  
\* Das Bachelor-Diplom wird von der University of Hertfordshire vergeben.

## GAME ART & 3D ANIMATION

In Game Art & 3D Animation wird neues digitales Leben erschaffen. Es werden Welten kreiert, Grenzen gesprengt und Limits überschritten. Der Kreativität wird Freiheit gegeben und mit dem technischen Handwerk immer der nächste Schritt Richtung Zukunft gegangen. In diesem Studiengang wird Kunst nicht nur gemacht, sie wird durchdacht und zu dreidimensionalem Leben erweckt.



Die ständig wachsende Spiele- und Visualisierungsbranche bietet ein abwechslungsreiches und revolutionär innovatives Berufsleben für immer mehr Menschen. Der Studiengang ist die Möglichkeit, alle Schritte der Visualisierung kennenzulernen und nicht nur Games und Animationen, sondern auch den eigenen zukünftigen Lebensweg zu gestalten.

Game Art & 3D Animation richtet sich an Menschen, die ihre Ideen lebendig machen möchten und über die kreative Kraft verfügen, sich Paralleluniversen nicht nur vorzustellen, sondern sie auch umzusetzen. Der Abschluss bereitet darauf vor, in den Bereichen Konzeption, Modeling, Texturing, Animation und Rendering zu arbeiten.

« Der Studiengang Game Art & 3D Animation ermöglichte mir durch den hohen Praxisbezug und mit der tollen Lernumgebung, meine Kreativität so auszuleben, wie ich es mir schon immer ersehnt habe. »

Özlem Altas, Art Director und Lead Bildungsberatung



## GAME ART & 3D ANIMATION DIPLOMA

Nach erfolgreichem Abschluss der Diploma-Stufe bist du eine professionelle Fachkraft mit ausreichend Kompetenz, um in der Berufswelt Fuss zu fassen. Dabei werden dir in 24 Monaten die notwendigen technisch-handwerklichen Fähigkeiten vermittelt, um als Angestellte-r in die Medienbranche einzusteigen. Das SAE-Diploma ist in der Industrie anerkannt und bereitet dich optimal auf deinen Traumberuf vor.



### ZULASSUNGSVORAUSSETZUNGEN:

- Im ersten Studienjahr müssen die Studierenden mind. das 18. Lebensjahr vollendet haben
- Bei Anmeldung ohne Matura: Motivationsschreiben und Interview mit Bildungsberatung (Weitere Informationen zum Anmeldeverfahren auf Seite 97)
- Arbeitspensum neben dem Teilzeitstudium maximal 60 %
- Empfehlung: Englischkenntnisse (Fachpresse und -literatur)

## BACHELOR OF ARTS / SCIENCE (HONS.) GAME ART & 3D ANIMATION\*

In der Bachelorstufe lernst du kreative Ideen auf Basis deiner erworbenen Kompetenzen zu entwickeln und grössere Medienprojekte zu stemmen. Dabei arbeitest du sowohl selbstständig als auch in Teams, um innovative und marktfähige Medienprodukte zu entwerfen. Das fachliche Handwerk wird vertieft und durch organisatorisch-kaufmännische und systematisch-methodische Inhalte und Lernziele ergänzt. Auf diese Weise bereitet der akademische Abschluss Bachelor of Arts/Science (Hons.) auf den kompetenten beruflichen Einstieg in die Kreativwirtschaft vor – sowohl in leitender Funktion als auch in Form einer Selbstständigkeit.



### ZULASSUNGSVORAUSSETZUNGEN:

- Im ersten Studienjahr müssen die Studierenden mind. das 18. Lebensjahr vollendet haben
- Abgeschlossenes SAE-Diploma Studium
- Englischkenntnisse (Fachpresse und -literatur)

\*Die Bachelor-Studiengänge sind durch die University of Hertfordshire validiert  
\*Das Bachelor-Diplom wird von der University of Hertfordshire vergeben.



## INHALTE – DIPLOMSTUFE (MODULE 01–06)\*

**Modul 01****2D FUNDAMENTALS**

Im Modul 2D Fundamentals geht es um das grundlegende Verständnis der Form- und Farbenlehre, ebenso wie die Komposition im zweidimensionalen Raum.

Wir schaffen den theoretischen Unterbau, damit du schon bald deiner kreativen Kraft Ausdruck verleihen kannst. Du zeichnest sowohl analog als auch digital, bearbeitest Bilder und konzipierst eigene Kompositionen anhand erlernter Gestaltungsgrundlagen. Dein theoretisches Wissen findet in verschiedenen Game Engines gleich schon praktische Verwendung, um ein tiefgehendes Verständnis für Gestaltung zu schaffen. Der rege Austausch mit den Lehrkräften und ihr fortlaufendes Feedback helfen dir dabei.

**Modul 02****3D FUNDAMENTALS**

Das Modul 3D Fundamentals beschäftigt sich mit den grundlegenden Funktionsweisen der 3D Grafik Pipeline, deiner persönlichen kreativen Entwicklung und deiner Selbstorganisation.

Neben Modellierungstechniken ist der Unwrap von 3D Objekten und die Erstellung von Texturen Thema. In einer 3D Content Creation Software wendest du deine bisher erlernten Kenntnisse praktisch an. Dafür erstellst du deine ersten 3D Objekte inklusive ihrer Texturierung und arbeitest an der Zusammenstellung einer eigenen Szene. Die erstellten 3D Objekte integrierst du in eine Game Engine und erstellst anhand digitaler Kamerafahrten ein Showreel. Dabei arbeitest du nicht nur an der Optimierung deiner Kreativarbeit sondern feilst zudem an deinen Präsentationsskills und perfektionierst dein Zeitmanagement.

**Modul 03****DIGITAL SCULPTING & PBR TEXTURING**

In diesem Modul machst du deine ersten Schritte im Realtime-Rendering-Bereich und schaffst ein grundsätzliches Verständnis für das PBR-Texturing sowie das Digital Sculpting.

Mithilfe deiner neu erlernten Techniken erstellst du hochdetaillierte und realistische Objekte, die du später in Echtzeit darstellen kannst. Du erhältst einen Einblick in Architekturvisualisierungen, lernst die Wirkung von Licht und Schatten kennen und beschäftigst dich mit Realtime-Renderings. Gegen Ende des Moduls gehört dann auch die VR-Brille zu deinen Arbeitsgeräten. Abschliessend erstellst du ein Realtime-Turntable, um mithilfe deiner vorhandenen Fähigkeiten einen realistischen Ausschnitt eines Environments zu kreieren.

**Modul 04****GAME ART ANIMATION & RENDERING**

Game Art Animation & Rendering behandelt die grundlegenden Techniken der 2D- und 3D-Animation, des Riggings sowie einer 3D Realtime Engine.

Ziel ist es, ein Verständnis für die einzelnen Schritte und die Arbeitspipeline eines Realtime-Projekts zu erlangen und zu vertiefen. Du lernst die Grundlagen der Animation, des Riggings und des Realtime-Renderings ebenso wie wichtige Beleuchtungsmethoden, die Arbeit mit virtuellen Kameras und die Materialeigenschaften virtueller Objekte. Dein neu erlerntes Wissen setzt du in einem Echtzeitprojekt um. Von der Idee, über die erste Konzeption und eine 2D Animation bis hin zum final gerenderten Videoclip, hast du es in der Hand und kannst zeigen, welche Bildgewalt in dir steckt.



### Modul 05 & 06

#### CREATIVE STUDIO 1 – INDUSTRY WORKFLOWS

Das Creative Studio 1 beinhaltet unter anderem deine Abschlussproduktion der Diplomastufe. Jetzt kannst du zeigen, dass du die Skills der vorherigen Module in einem komplexen Projekt zusammenführen kannst.

Lass deiner Kreativität freien Lauf, denn ihr sind keine Grenzen mehr gesetzt. Du bestimmst selbst, an welchem Thema du deine Skills ausbauen möchtest und was zu deinem individuellen Projekt wird. Dabei rücken nicht nur praxisnahe Arbeitsprozesse in den Fokus, auch die inneren Strukturen der Game Entwicklung werden betrachtet und du erhältst Unterricht im Level und Game Design. Durch die Integration von Audiosignalen verpasst du deinem Projekt den letzten Schliff. Die konstruktive Feedbackkultur, enge Teamarbeit und andere Schlüsselqualifikationen helfen deinem erfolgreichen Berufseinstieg dabei genauso, wie die Entwicklung deines Portfolios.



Die SAE ist eines der wenigen institutionellen Mitglieder der SGDA (Swiss Game Developer Association). «Als institutionelles Mitglied der SGDA können alle Studenten der SAE gratis Mitglied werden und dadurch vom Netzwerk und Events des Vereins profitieren. Die SGDA umfasst aktuell 40 Firmenmitglieder und 150 private Mitglieder.»

Die SGDA organisiert jährlich den Swiss Game Award in Zusammenarbeit mit internationalen Firmen wie Microsoft und NVidia.



## INHALTE – BACHELORSTUFE (MODULE 07–09)\*

### Modul 07

#### **CREATIVE STUDIO 2: COLLABORATION AND BUSINESS**

Im Fokus des Creative Studio 2 Moduls stehen Teamwork, Zusammenarbeit und Betriebswirtschaftslehre.

Als Teil eines grösseren und fachbereichsübergreifenden Projekts bringst du deine persönlichen Kompetenzen ein. Während ihr auf ein gemeinschaftliches Projektziel hinarbeitet, stehen die praktischen Erfahrungen im Team- und Projektmanagement im Vordergrund. Eine gute Kommunikation und kollaborative Arbeitsprozesse sind dabei der Schlüssel zum Erfolg und die wichtigsten Softskills im Bereich der Teamfähigkeit.

Die Vermarktung der eigenen Medienprodukte sowie Dienstleistungen sind ein weiterer zentraler Aspekt des Moduls. Anhand des laufenden Projekts erlernst du deshalb die Grundlagen der BWL und des Marketings. Auf diese Weise lernst du, wie Projekte nicht nur finanziert werden, sondern auch wirtschaftlich bleiben und wie du deine Zielgruppe über geeignete Distributionswege erreichen kannst.

### Modul 08

#### **CREATIVE STUDIO 3: RESEARCH AND PRACTICE**

Auf dem Weg zu deiner Abschlussarbeit beschäftigst du dich in diesem Modul mit einer detaillierten Recherche zu einem bestimmten Fachthema.

Deine Abschlussarbeit rückt immer näher und deshalb geben wir dir das nötige Handwerk mit auf den Weg, um sie zu meistern. Du entwickelst ein tiefergehendes Verständnis für ein Fachthema deiner Wahl. Dazu gehören historische Entwicklungen, erfolgreiche Produktionen (Referenzarbeiten und Repertoirewissen), der augenblickliche Stand der Wissenschaft sowie aktuelle Trends. Das alles fördert nicht nur dein Verständnis für das Fachthema, sondern auch deine Kreativität. So kannst du deine eigene innovative und fachlich relevante Idee für dein Abschlussprojekt entwickeln.

In einer weiteren intensiven Auseinandersetzung mit einem Spezialgebiet deines Fachbereichs kannst du deinen persönlichen Interessen nachgehen. Egal ob als notwendige Ergänzung für dein Abschlussprojekt, weil dich das bestimmte Thema schon immer fasziniert hat oder weil es zu deinem Karriereziel beiträgt: du hast die freie Wahl. Mit der individuellen Gestaltung eines eigenen, spezialisierten Projekts, kommt auch der praktische Anteil nicht zu kurz und du kannst deinen Interessen und Bedürfnissen auch in der Praxis nachkommen.

### Modul 09

#### **MAJOR PROJECT (BACHELOR ABSCHLUSSPROJEKT, I.D. MEDIENPRODUKTION)**

Der verdiente Abschluss deiner harten Arbeit und der nächste Schritt zur Erfüllung deiner Träume.

Die Abschlussarbeit deines Bachelorstudiums ist der Beleg für die fachlichen und überfachlichen Kompetenzen, die du dir im Verlauf deiner Ausbildung angeeignet hast. Dabei kannst du innerhalb deiner Disziplin aus mehreren thematischen Möglichkeiten wählen. In der Regel besteht das Projekt aus einer innovativen und fachlich relevanten Medienproduktion in Form von systematischer Forschung und konkreter Entwicklung in der beruflichen Praxis. Je nach inhaltlichem und methodischem Schwerpunkt führt das zum Bachelor of Arts (Hons.) oder dem Bachelor of Science (Hons.).

Doch nicht nur deinen wissenschaftlichen Abschluss hältst du schliesslich in den Händen, sondern auch deine krönende Referenzarbeit. Mit ihr bestreitest du nicht nur deinen Bachelor, sondern gestaltest den ersten Schritt deiner persönlichen, beruflichen Erfolgsgeschichte.

## GAMES PROGRAMMING

Programmieren lernen – ganzheitlich und mit Fokus auf Spieleentwicklung. Der Studiengang Games Programming bedeutet nicht nur, Code zu schreiben. Er umfasst umfangreiches Nachdenken, Neudenken und Vorausdenken. Komplexe Aufgaben müssen in Echtzeit ausgeführt werden können. Das ist fordernd. Zu praktischen Einblicken in die Spieleentwicklung kommt das theoretische Fachwissen, um Spiele erstellen zu können, die ausserhalb der konventionellen Möglichkeiten einer Engine liegen.



In interdisziplinär angelegten Gruppenprojekten werden industrienahe Settings erzeugt. Diese eindrucksvollen Erfahrungen öffnen nicht nur die Augen, sondern auch das Tor in die stark boomende Branche der Games. Games Programming verbindet auf einzigartige Weise Kreativität mit technischem Handwerk und bereitet optimal auf ein spannendes und zukunftsweisendes Berufsleben vor.

Games Programming richtet sich an kreative Menschen, die bereits gerne programmieren oder dies noch lernen möchten. Der Abschluss bereitet bestens darauf vor, später in der Programmierung von Gameplay, Physics, Artificial Intelligence und weiteren Bereichen durchzustarten oder Mobile Games sowie Augmented und Virtual Reality Apps erfolgreich zu entwickeln.



WEITERE INFORMATIONEN UND VIDEOS  
GIBT ES AUF UNSERER WEBSEITE

« Was mich an der SAE am meisten beeindruckt hat, sind die stets hilfsbereiten Mitarbeiter:innen. Egal ob Supervisor:in, Bereichsleiter:in oder Dozent:in, alle setzen sich sehr für ihre Studierenden ein. »

Marcel Werder, Absolvent



## GAMES PROGRAMMING DIPLOMA

Nach erfolgreichem Abschluss der Diploma-Stufe bist du eine professionelle Fachkraft mit ausreichend Kompetenz, um in der Berufswelt Fuss zu fassen. Dabei werden dir in 24 Monaten die notwendigen technisch-handwerklichen Fähigkeiten vermittelt, um als Angestellte-r in die Medienbranche einzusteigen. Das SAE-Diploma ist in der Industrie anerkannt und bereitet dich optimal auf deinen Traumberuf vor.



### ZULASSUNGSVORAUSSETZUNGEN:

- Im ersten Studienjahr müssen die Studierenden mind. das 18. Lebensjahr vollendet haben
- Bei Anmeldung ohne Matura: Motivationsschreiben und Interview mit Bildungsberatung (Weitere Informationen zum Anmeldeverfahren auf Seite 97)
- Arbeitspensum neben dem Teilzeitstudium maximal 60 %
- Empfehlung: Englischkenntnisse (Fachpresse und -literatur)

## BACHELOR OF SCIENCE (HONS.) GAMES PROGRAMMING\*

In der Bachelorstufe lernst du kreative Ideen auf Basis deiner erworbenen Kompetenzen zu entwickeln und grössere Medienprojekte zu stemmen. Dabei arbeitest du sowohl selbstständig als auch in Teams, um innovative und marktfähige Medienprodukte zu entwerfen. Das fachliche Handwerk wird vertieft und durch organisatorisch-kaufmännische und systematisch-methodische Inhalte und Lernziele ergänzt. Auf diese Weise bereitet der akademische Abschluss Bachelor of Arts/Science (Hons.) auf den kompetenten beruflichen Einstieg in die Kreativwirtschaft vor – sowohl in leitender Funktion als auch in Form einer Selbstständigkeit.



### ZULASSUNGSVORAUSSETZUNGEN:

- Im ersten Studienjahr müssen die Studierenden mind. das 18. Lebensjahr vollendet haben
- Abgeschlossenes SAE-Diploma Studium
- Englischkenntnisse (Fachpresse und -literatur)

\*Die Bachelor-Studiengänge sind durch die University of Hertfordshire validiert  
\*Das Bachelor-Diplom wird von der University of Hertfordshire vergeben.



## INHALTE – DIPLOMSTUFE (MODULE 01–06)\*

### Modul 01

#### GAME PROGRAMMING BASICS

Im Modul Game Programming Basics beschäftigst du dich mit dem kleinen Einmaleins der Programmierung und lernst deine erste Game Engine kennen.

Als erstes schaffen wir den theoretischen Unterbau, damit du schon bald mit dem Programmieren beginnen kannst. Viele praktische Aufgaben helfen dir dabei, deine Kenntnisse schrittweise zu vertiefen. Sie reichen von spielerischen Übungen, bis hin zur technischen Umsetzung kleinerer Projekte. Immer mit dem Fokus, die einzelnen Bausteine kennen zu lernen, solides Grundwissen aufzubauen und mit praktischen Erfahrungen anzureichern. Der rege Austausch mit den Lehrkräften und ihr fortlaufendes Feedback helfen dir dabei.

### Modul 02

#### GAME DEVELOPMENT BASICS

Durch das Modul Game Development Basics erweiterst du deine Fähigkeit, Spielideen zu finden, sie zu strukturieren und zu präsentieren sowie ihre Umsetzung zu planen.

Welche Milestones sind für die Umsetzung deiner Idee relevant? Wie wirkt sich das Level Design auf den Spielspass aus? Was macht einen gelungenen Produktionsablauf aus? Das Verständnis für ein ausgereiftes Konzept und eine klare Struktur der Spieleentwicklung sind ein erster wichtiger Erfolgsfaktor, den du anhand weiterer praktischer Erfahrung erlernst. Du vertiefst zudem deine Programmierskills und lernst, wie unterschiedliche Elemente zusammenkommen und miteinander zu interagieren haben.

### Modul 03

#### STRUCTURED GAME DEVELOPMENT

Structured Game Development befasst sich mit der Optimierung und Routine deiner Spieleentwicklung sowie der Zusammenarbeit mit anderen Programmierenden.

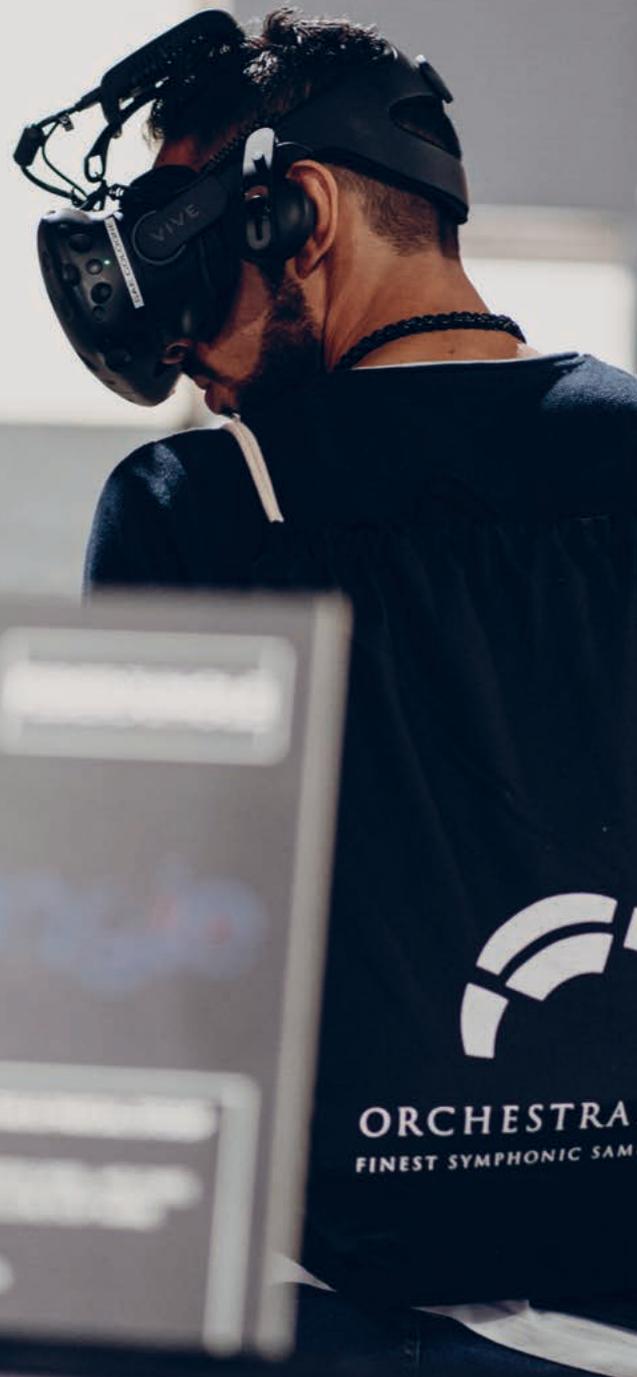
Du lernst deine Arbeitsabläufe besser zu strukturieren und entwickelst in Standards, die das Zusammenarbeiten im Team vereinfachen. Damit das reibungslos funktionieren kann, wirst du deinen Workflow professionalisieren – Codeoptimierung, Datenstrukturen und eine saubere Softwarearchitektur helfen dir dabei. Du lernst nicht nur für eine Plattform zu entwickeln, sondern bist flexibel und weißt, wo potenzielle Unterschiede zwischen den Plattformen liegen. Spätestens jetzt bist du bereit, auch komplexere Projekte umzusetzen.

### Modul 04

#### GAME DYNAMICS

Spiele-KIs, prozedurale Welten, visuelle Effekte und Spielephysik machen das Modul Game Dynamics aus, in dem du lernst, die Grenzen jeglicher Vorstellungskraft zu überschreiten.

Interessante Spiele-KIs erstellst du mithilfe ausgeklügelter Algorithmen und kreativer Konzepte. Mittels prozeduraler Methoden generierst und erweckst du ganze Welten zum Leben. Spreng die Möglichkeiten der besten Game Engines und erstelle nach Lust und Laune einzigartige Effekte, ausgefallene Materialien und dynamische Spielwelten. Alles was du dafür brauchst sind das technische Know-how, etwas mathematisches Geschick und deine unbändige Kreativität.



### Modul 05 und 06

#### CREATIVE STUDIO 1 – INDUSTRY WORKFLOWS

Das Creative Studio 1 ist deine Abschlussproduktion der Diplomastufe. Jetzt kannst du zeigen, dass du die Skills der vorherigen Module in einem komplexen Projekt zusammenführen kannst.

Lass deiner Kreativität freien Lauf. Ob du ein Game für PC, VR oder AR entwickelst, ist dir überlassen. Du erweiterst deine Softskills im Teamprojekt mit anderen Studierenden aus dem Programming und Art Bereich. Gemeinsam plant, gestaltet und programmiert ihr das Game. Praxisnahe Arbeitsprozesse rücken dabei in den Fokus, damit ihr gängige Industrie-Workflows vertiefen und verinnerlichen könnt. Die konstruktive Feedbackkultur, enge Teamarbeit und andere Schlüsselqualifikationen helfen deinem erfolgreichen Berufseinstieg dabei genauso, wie die Entwicklung deines Portfolios.



Die SAE ist eines der wenigen institutionellen Mitglieder der SGDA (Swiss Game Developer Association). «Als institutionelles Mitglied der SGDA können alle Studenten der SAE gratis Mitglied werden und dadurch vom Netzwerk und Events des Vereins profitieren. Die SGDA umfasst aktuell 40 Firmenmitglieder und 150 private Mitglieder.»

Die SGDA organisiert jährlich den Swiss Game Award in Zusammenarbeit mit internationalen Firmen wie Microsoft und NVidia.



## INHALTE – BACHELORSTUFE (MODULE 07–09)\*

**Modul 07****CREATIVE STUDIO 2: COLLABORATION AND BUSINESS**

Im Fokus des Creative Studio 2 Moduls stehen Teamwork, Zusammenarbeit und Betriebswirtschaftslehre.

Als Teil eines grösseren und fachbereichsübergreifenden Projekts bringst du deine persönlichen Kompetenzen ein. Während ihr auf ein gemeinschaftliches Projektziel hinarbeitet, stehen die praktischen Erfahrungen im Team- und Projektmanagement im Vordergrund. Eine gute Kommunikation und kollaborative Arbeitsprozesse sind dabei der Schlüssel zum Erfolg und die wichtigsten Softskills im Bereich der Teamfähigkeit.

Die Vermarktung der eigenen Medienprodukte sowie Dienstleistungen sind ein weiterer zentraler Aspekt des Moduls. Anhand des laufenden Projekts erlernst du deshalb die Grundlagen der BWL und des Marketings. Auf diese Weise lernst du, wie Projekte nicht nur finanziert werden, sondern auch wirtschaftlich bleiben und wie du deine Zielgruppe über geeignete Distributionswege erreichen kannst.

**Modul 08****CREATIVE STUDIO 3: RESEARCH AND PRACTICE**

Auf dem Weg zu deiner Abschlussarbeit beschäftigst du dich in diesem Modul mit einer detaillierten Recherche zu einem bestimmten Fachthema.

Deine Abschlussarbeit rückt immer näher und deshalb geben wir dir das nötige Handwerk mit auf den Weg, um sie zu meistern. Du entwickelst ein tiefergehendes Verständnis für ein Fachthema deiner Wahl. Dazu gehören historische Entwicklungen, erfolgreiche Produktionen (Referenzarbeiten und Repertoirewissen), der augenblickliche Stand der Wissenschaft sowie aktuelle Trends. Das alles fördert nicht nur dein Verständnis für das Fachthema, sondern auch deine Kreativität. So kannst du deine eigene innovative und fachlich relevante Idee für dein Abschlussprojekt entwickeln.

In einer weiteren intensiven Auseinandersetzung mit einem Spezialgebiet deines Fachbereichs kannst du deinen persönlichen Interessen nachgehen. Egal ob als notwendige Ergänzung für dein Abschlussprojekt, weil dich das bestimmte Thema schon immer fasziniert hat oder weil es zu deinem Karriereziel beiträgt: du hast die freie Wahl. Mit der individuellen Gestaltung eines eigenen, spezialisierten Projekts, kommt auch der praktische Anteil nicht zu kurz und du kannst deinen Interessen und Bedürfnissen auch in der Praxis nachkommen.

**Modul 09****MAJOR PROJECT (BACHELOR ABSCHLUSSPROJEKT, I.D. MEDIENPRODUKTION)**

Der verdiente Abschluss deiner harten Arbeit und der nächste Schritt zur Erfüllung deiner Träume.

Die Abschlussarbeit deines Bachelorstudiums ist der Beleg für die fachlichen und überfachlichen Kompetenzen, die du dir im Verlauf deiner Ausbildung angeeignet hast. Dabei kannst du innerhalb deiner Disziplin aus mehreren thematischen Möglichkeiten wählen. In der Regel besteht das Projekt aus einer innovativen und fachlich relevanten Medienproduktion in Form von systematischer Forschung und konkreter Entwicklung in der beruflichen Praxis. Je nach inhaltlichem und methodischem Schwerpunkt führt das zum Bachelor of Arts (Hons.) oder dem Bachelor of Science (Hons.).

Doch nicht nur deinen wissenschaftlichen Abschluss hältst du schliesslich in den Händen, sondern auch deine krönende Referenzarbeit. Mit ihr bestreitest du nicht nur deinen Bachelor, sondern gestaltest den ersten Schritt deiner persönlichen, beruflichen Erfolgsgeschichte.

## MEDIA

	Seite
<b>CONTENT CREATION &amp; ONLINE MARKETING</b>	87
Diploma	89
Bachelor of Arts / Science (Hons.)*	89
<b>KURZKURSE (ZERTIFIKATSKURSE)</b>	107
Webdesign Grundlagen	112
Grafikdesign	114
Video Production	116
<b>FINANZIERUNGSMÖGLICHKEITEN</b>	103



WEITERE INFORMATIONEN UND VIDEOS  
GIBT ES AUF UNSERER WEBSITE

MASTER			
BACHELOR			
DIPLOMA			
ZERTIFIKAT (KURZKURSE)			
			
5 oder 6 Monate Samstags oder Abends Arbeitspensum von 100 % möglich	2 Jahre Teilzeit Unterricht an 2 Werktagen Arbeitspensum von 60 % möglich	3,5 Jahre Teilzeit Unterricht an 2 Werktagen Arbeitspensum von 60 % bis 80 % möglich	5,5 Jahre Unterricht an 2 Werktagen Arbeitspensum von 60 % möglich

\* Die Bachelor-Studiengänge sind durch die University of Hertfordshire validiert.  
\* Das Bachelor-Diplom wird von der University of Hertfordshire vergeben.

## MEDIA

Fotografie, Webdevelopment, Podcasting und Videoproduktion – wohl kein Fachbereich vereint so unterschiedliche Themengebiete wie der Studiengang Content Creation & Online Marketing. Dabei liegt der Fokus darauf, digitale und analoge Produkte auf allen verfügbaren Kanälen wirksam zu inszenieren und professionell zu platzieren. Die benötigten Grundlagen dafür kommen aus dem Marketing, der Medientechnik und dem Journalismus.



Der hohe Praxisanteil hilft dabei, die verschiedenen Vermarktungsmöglichkeiten mithilfe modernster technischer Ausstattung umzusetzen und immer weiter zu perfektionieren. Die Verbindung von Kreativität mit dem technischen Handwerk verschiedenster Bereiche bereitet optimal auf ein spannendes und zukunftsweisendes Berufsleben vor. Networking, als einer der wichtigsten Aspekte der Medienlandschaft, ist bei der SAE Bestandteil des Studienalltags. Mit unserem neuen Campus im Medienzentrum der Schweiz, bieten wir nicht nur eine hohe Qualität an Lehrinhalten, sondern auch eine Begegnungsstätte für Medien-, Kultur- und Kreativschaffende.

Content Creation & Online Marketing richtet sich an zielstrebige, kreative Menschen, die es lieben, Geschichten und Gedanken festzuhalten und zu teilen – ganz ungeachtet des verwendeten Mediums. Der Abschluss bereitet bestens darauf vor, als Allround-Talent in der Medienbranche zu arbeiten. Entsprechend umfassen die ausgedehnten Praxis-Aufgaben komplette fotografische und videografische Berichterstattungen, das Gestalten und Befüllen von Social-Media-Kanälen sowie die Entwicklung kompletter Marketing-Strategien.

« Ein hervorragendes Bild besteht aus 30 % Planung, 30 % Technik, 30 % Nachbearbeitung und 10 % Glück. »

Fabio Antenore, Fotograf und Dozent Content Creation & Online Marketing



## CONTENT CREATION & ONLINE MARKETING DIPLOMA

Nach erfolgreichem Abschluss der Diploma-Stufe bist du eine professionelle Fachkraft mit ausreichend Kompetenz, um in der Berufswelt Fuss zu fassen. Dabei werden dir in 24 Monaten die notwendigen technisch-handwerklichen Fähigkeiten vermittelt, um als Angestellte-r in die Medienbranche einzusteigen. Das SAE-Diploma ist in der Industrie anerkannt und bereitet dich optimal auf deinen Traumberuf vor.



### ZULASSUNGSVORAUSSETZUNGEN:

- Im ersten Studienjahr müssen die Studierenden mind. das 18. Lebensjahr vollendet haben
- Bei Anmeldung ohne Matura: Motivationsschreiben und Interview mit Bildungsberatung (Weitere Informationen zum Anmeldeverfahren auf Seite 97)
- Arbeitspensum neben dem Teilzeitstudium maximal 60 %
- Empfehlung: Englischkenntnisse (Fachpresse und -literatur)

## BACHELOR OF SCIENCE (HONS.) CONTENT CREATION & ONLINE MARKETING\*

In der Bachelorstufe lernst du kreative Ideen auf Basis deiner erworbenen Kompetenzen zu entwickeln und grössere Medienprojekte zu stemmen. Dabei arbeitest du sowohl selbstständig als auch in Teams, um innovative und marktfähige Medienprodukte zu entwerfen. Das fachliche Handwerk wird vertieft und durch organisatorisch-kaufmännische und systematisch-methodische Inhalte und Lernziele ergänzt. Auf diese Weise bereitet der akademische Abschluss Bachelor of Arts/Science (Hons.) auf den kompetenten beruflichen Einstieg in die Kreativwirtschaft vor – sowohl in leitender Funktion als auch in Form einer Selbstständigkeit.



### ZULASSUNGSVORAUSSETZUNGEN:

- Im ersten Studienjahr müssen die Studierenden mind. das 18. Lebensjahr vollendet haben
- Abgeschlossenes SAE-Diploma Studium
- Englischkenntnisse (Fachpresse und -literatur)

\*Die Bachelor-Studiengänge sind durch die University of Hertfordshire validiert  
\*Das Bachelor-Diplom wird von der University of Hertfordshire vergeben.



INHALTE – DIPLOMSTUFE (MODULE 01–06)\*

Modul 01

**PHOTOGRAPHIC STORYTELLING**

Das Modul Photographic Storytelling befasst sich mit den Grundlagen und der Ausarbeitung von Fotografien, die für digitales Storytelling verwendet werden.

Inhaltliche Schwerpunkte sind das journalistische Arbeiten sowie digitale Fotografie mit Kamera und Smartphone. Dafür lernst du nicht nur Gestaltung, Bildsprache, Lichtsetzung und digitale Bildbearbeitung, sondern auch Storytelling, Zeitmanagement sowie Presse- und Urheberrecht. So erhältst du die Grundlagen, um erfolgreich in dein weiteres Studium zu starten. Der rege Austausch mit den Lehrkräften und ihr fortlaufendes Feedback helfen dir dabei.

Modul 02

**COMMUNICATION DESIGN**

Aufbauend auf deinen journalistischen Grundlagen lernst du im Modul Communication Design für Social Media zu schreiben und dein Projektmanagement zu optimieren.

Der professionelle Umgang mit Inhalten für Online-Medien ist ein zentraler Schwerpunkt deines Studiums. Damit du sie zu beherrschen lernst, legen wir gemeinsam die Grundlagen im Content Management, Search Engine Optimisation, Online-Marketing und Online-Publishing. Darüber hinaus übst du dich anhand von Websites und Social-Media-Kanälen im Web Design. So lernst du, deiner Kreativität den gewünschten Ausdruck zu verleihen – und das angepasst an verschiedene relevante Kanäle und mit dem nötigen technischen Background.

Modul 03

**AUDIO INTERVIEW & PODCASTING**

Audio Interview & Podcasting beschäftigt sich mit allen für Content Creator relevanten Themen aus dem Audio-Bereich.

Zunächst befasst du dich mit den audiotecnischen Grundlagen eines Tonstudios und spezialisiert dich dabei auf die Bereiche Vocal- sowie Field-Recording. Während Themen der Medienethik dir auf der inhaltlichen Ebene helfen, runden Fähigkeiten im Soundbranding und Audio-Publishing dein technisches Skillset ab. Auf diese Weise bist du darauf vorbereitet, Projekte zu erstellen, wie sie in der Industrie verlangt werden sowie Interviews und Podcasts zu produzieren – ein wichtiger Bestandteil der Arbeit als Content Creator.

Modul 04

**VIDEO PRODUCTION**

Das Modul Video Production bereitet dich auf die Arbeit mit Video-Inhalten vor – egal ob für Videoportale, als Werbefilme oder als Marketing-Tool.

Die Videoproduktion vervollständigt dein Skillset als Content Creator. Ziel ist es, deine Ideen filmisch festzuhalten und mit den erlernten Fähigkeiten der vorherigen Semester zu kombinieren – insbesondere mit Unterstützung der Audioproduktion. Damit dir das erfolgreich gelingt, beschäftigst du dich intensiv mit allen Schritten der Videoproduktion: von Filmaufnahmen mit Video-Kamera und Smartphone, über die Bedeutung von Licht und Grip, bis hin zum Green Screening, Color Grading und Videoschnitt. Zusätzlich lernst du verschiedene Präsentationstechniken kennen und befasst dich mit Video-Publishing.



## Modul 05 und 06

### ADVANCED MEDIA APPLICATIONS & INDIVIDUAL CREATIVE MEDIA

In den Abschlussmodulen Advanced Media Applications und Individual Creative Media geht es darum, Branchenworkflows kennenzulernen und deine Fähigkeiten der vergangenen Module in komplexen Projekten unter Beweis zu stellen.

Du hast die Wahl aus einer Reihe möglicher Projekte und arbeitest mit fortschrittlicher Soft- und Hardware. Im Modul Media Applications verwendest du Best-Practice-Produktionstechniken und verbindest dein theoretisches Wissen, mit den praktischen Erfahrungen, die du bisher gesammelt hast. In Individual Creative Media, lässt du deiner Kreativität freien Lauf und realisierst dein individuelles Medienprojekt. Das fortlaufende Feedback der Lehrkräfte gibt dir die Möglichkeit, sowohl deine Produktionsprozesse als auch deine eigene kreative Praxis kritisch zu reflektieren. Ziel ist es, fortgeschrittene Produktionsfähigkeiten in grösserem Massstab zu entwickeln. Unterstützt wirst du dabei von Unterrichtseinheiten, Praxisworkshops und individuellem Support.



INHALTE – BACHELORSTUFE (MODULE 07–09)\*

Modul 07

**CREATIVE STUDIO 2: COLLABORATION AND BUSINESS**

Im Fokus des Creative Studio 2 Moduls stehen Teamwork, Zusammenarbeit und Betriebswirtschaftslehre.

Als Teil eines grösseren und fachbereichsübergreifenden Projekts bringst du deine persönlichen Kompetenzen ein. Während ihr auf ein gemeinschaftliches Projektziel hinarbeitet, stehen die praktischen Erfahrungen im Team- und Projektmanagement im Vordergrund. Eine gute Kommunikation und kollaborative Arbeitsprozesse sind dabei der Schlüssel zum Erfolg und die wichtigsten Softskills im Bereich der Teamfähigkeit.

Die Vermarktung der eigenen Medienprodukte sowie Dienstleistungen sind ein weiterer zentraler Aspekt des Moduls. Anhand des laufenden Projekts erlernst du deshalb die Grundlagen der BWL und des Marketings. Auf diese Weise lernst du, wie Projekte nicht nur finanziert werden, sondern auch wirtschaftlich bleiben und wie du deine Zielgruppe über geeignete Distributionswege erreichen kannst.

Modul 08

**CREATIVE STUDIO 3: RESEARCH AND PRACTICE**

Auf dem Weg zu deiner Abschlussarbeit beschäftigst du dich in diesem Modul mit einer detaillierten Recherche zu einem bestimmten Fachthema.

Deine Abschlussarbeit rückt immer näher und deshalb geben wir dir das nötige Handwerk mit auf den Weg, um sie zu meistern. Du entwickelst ein tiefergehendes Verständnis für ein Fachthema deiner Wahl. Dazu gehören historische Entwicklungen, erfolgreiche Produktionen (Referenzarbeiten und Repertoirewissen), der augenblickliche Stand der Wissenschaft sowie aktuelle Trends. Das alles fördert nicht nur dein Verständnis für das Fachthema, sondern auch deine Kreativität. So kannst du deine eigene innovative und fachlich relevante Idee für dein Abschlussprojekt entwickeln.

In einer weiteren intensiven Auseinandersetzung mit einem Spezialgebiet deines Fachbereichs kannst du deinen persönlichen Interessen nachgehen. Egal ob als notwendige Ergänzung für dein Abschlussprojekt, weil dich das bestimmte Thema schon immer fasziniert hat oder weil es zu deinem Karriereziel beiträgt: du hast die freie Wahl. Mit der individuellen Gestaltung eines eigenen, spezialisierten Projekts, kommt auch der praktische Anteil nicht zu kurz und du kannst deinen Interessen und Bedürfnissen auch in der Praxis nachkommen.

Modul 09

**MAJOR PROJECT (BACHELOR ABSCHLUSSPROJEKT, I.D. MEDIENPRODUKTION)**

Der verdiente Abschluss deiner harten Arbeit und der nächste Schritt zur Erfüllung deiner Träume.

Die Abschlussarbeit deines Bachelorstudiums ist der Beleg für die fachlichen und überfachlichen Kompetenzen, die du dir im Verlauf deiner Ausbildung angeeignet hast. Dabei kannst du innerhalb deiner Disziplin aus mehreren thematischen Möglichkeiten wählen. In der Regel besteht das Projekt aus einer innovativen und fachlich relevanten Medienproduktion in Form von systematischer Forschung und konkreter Entwicklung in der beruflichen Praxis. Je nach inhaltlichem und methodischem Schwerpunkt führt das zum Bachelor of Arts (Hons.) oder dem Bachelor of Science (Hons.).

Doch nicht nur deinen wissenschaftlichen Abschluss hältst du schliesslich in den Händen, sondern auch deine krönende Referenzarbeit. Mit ihr bestreitest du nicht nur deinen Bachelor, sondern gestaltest den ersten Schritt deiner persönlichen, beruflichen Erfolgsgeschichte.

## WIE KANN ICH MICH ANMELDEN?

Um einen Studienplatz für die Diplom- und Bachelorstudiengänge des SAE Institute Zürich zu bekommen, muss folgendes beachtet werden:

### VORAUSSETZUNGEN

- Bewerbung via Bewerbungsbogen und Motivationsschreiben (Können per Telefon +41 44 200 12 12 oder E-Mail unter [bildungsberatung.zuerich@sae.edu](mailto:bildungsberatung.zuerich@sae.edu) angefordert werden)
- Im ersten Studienjahr müssen die Studierenden mindestens das 18. Lebensjahr vollendet haben
- Bei einer Bewerbung ohne Matura ist ein Beratungsgespräch am Campus zwingend

Uns liegt viel daran, selbstmotivierte und talentierte Student:innen zu fördern! Da wir wissen, dass nicht jeder Lebenslauf demselben Schema folgt, sind wir darauf spezialisiert, individuelle Lösungen zu erarbeiten.



**Aus diesem Grund empfehlen wir bei Fragen, uns doch einfach direkt zu kontaktieren.**

Unsere Bildungsberaterin  
**ÖZLEM ALTAS**  
steht Dir gerne bei sämtlichen  
Fragen zur Verfügung.



Du kannst sie direkt erreichen über:

**+41 44 200 12 12** oder **[bildungsberatung.zuerich@sae.edu](mailto:bildungsberatung.zuerich@sae.edu)**

## WIE KANN ICH MICH ANMELDEN?

### ANMELDEVERFAHREN

Mit dem Bewerbungsbogen und dem Motivationsschreiben kann man sich für einen Studienplatz am SAE Institute bewerben. Die beiden Formulare können per Telefon (+41 44 200 12 12) oder E-Mail ([bildungsberatung.zuerich@sae.edu](mailto:bildungsberatung.zuerich@sae.edu)) angefordert werden.

Das Bewerbungsformular muss vollständig ausgefüllt und unterschrieben werden.

Nach Sichtung der Bewerbungsunterlagen entscheidet die Fachbereichsleitung über die Aufnahme auf Basis der eingereichten Unterlagen und des persönlichen Eignungsgesprächs mit dem/der Bewerber-in.

### BACHELOR OHNE MATURITÄT? WIE IST DAS MÖGLICH?

Das SAE Institute arbeitet mit der University of Hertfordshire in London zusammen. Die University of Hertfordshire ist eine staatliche Universität in Grossbritannien und validiert und revalidiert die Studiengänge des SAE Institutes in regelmässigen Abständen. Das SAE Institute vermittelt entsprechend den Anforderungen der University of Hertfordshire die validierten Lehrinhalte. Die Universität erteilt bei erfolgreichem Bestehen den Titel.

Da die University of Hertfordshire in England angesiedelt ist, gelten auch die britischen Aufnahmebedingungen an eine Hochschule. Die Bedingung ist ein minimaler Notenschnitt, der so genannte A-Level. Die Universität anerkennt das SAE-Diploma als Beleg der Äquivalenz zur Qualifizierung im entsprechenden Fachbereich. Das SAE-Diploma ist Voraussetzung zum Besuch der Bachelorstufe.

### WELCHE FINANZIERUNGSMÖGLICHKEITEN GIBT ES?

Für die Diplom- und Bachelorstudiengänge des SAE Institute Zürich stehen verschiedene Zahlungsoptionen zur Verfügung.

Wir nehmen uns gerne für Dich Zeit, die verschiedenen Zahlungspläne und Finanzierungsmöglichkeiten in einem persönlichen Beratungsgespräch näherzubringen. Eine Auflistung der verschiedenen Stiftungen und Stipendienstellen kann auch unter [bildungsberatung.zuerich@sae.edu](mailto:bildungsberatung.zuerich@sae.edu) per E-Mail angefordert werden.



AUDIO ENGINEERING TEILZEIT 24 MONATE			
Zahlungsplan	Einschreibung	Studiengebühr	Zahlung & Fälligkeit
Vorkasse (CHF) – Plan A	<b>400</b>	<b>29'500</b>	1 Zahlung zum Studienbeginn
Standard (CHF) – Plan B	<b>400</b>	<b>1'320/Monat</b>	24 Monate zum 1. des Monats
Finanzierung mit doppelter Laufzeit (CHF) – Plan C	<b>600</b>	<b>710/Monat</b>	48 Monate zum 1. des Monats
BACHELOR OF ARTS / SCIENCE (HONOURS) AUDIO PRODUCTION 18 MONATE			
Zahlungsplan	Einschreibung	Studiengebühr	Zahlung & Fälligkeit
Vorkasse (CHF) – Plan A	-	<b>15'820</b>	1 Zahlung zum Bachelorstufenbeginn
Standard (CHF) – Plan B	-	<b>1'320/Monat</b>	13 Monate zum 1. des Monats

Preisänderungen vorbehalten – Kontakt für weitere Informationen: [bildungsberatung.zuerich@sae.edu](mailto:bildungsberatung.zuerich@sae.edu)

## WIE KANN ICH MICH ANMELDEN?



AUDIO ENGINEERING VOLLZEIT 12 MONATE			
Zahlungsplan	Einschreibung	Studiengebühr	Zahlung & Fälligkeit
Vorkasse (CHF) – Plan A	<b>400</b>	<b>29'500</b>	1 Zahlung zum Studienbeginn
Standard (CHF) – Plan B	<b>400</b>	<b>2'640/Monat</b>	12 Monate zum 1. des Monats
Finanzierung mit doppelter Laufzeit (CHF) – Plan C	<b>600</b>	<b>1'420/Monat</b>	24 Monate zum 1. des Monats

BACHELOR OF ARTS / SCIENCE (HONOURS) AUDIO PRODUCTION 18 MONATE			
Zahlungsplan	Einschreibung	Studiengebühr	Zahlung & Fälligkeit
Vorkasse (CHF) – Plan A	-	<b>15'820</b>	1 Zahlung zum Bachelorstufenbeginn
Standard (CHF) – Plan B	-	<b>1'320/Monat</b>	12 Monate zum 1. des Monats

Preisänderungen vorbehalten – Kontakt für weitere Informationen: [bildungsberatung.zuerich@sae.edu](mailto:bildungsberatung.zuerich@sae.edu)



VFX & 3D ANIMATION DIPLOMA 24 MONATE			
Zahlungsplan	Einschreibung	Studiengebühr	Zahlung & Fälligkeit
Vorkasse (CHF) – Plan A	<b>400</b>	<b>29'500</b>	1 Zahlung zum Studienbeginn
Standard (CHF) – Plan B	<b>400</b>	<b>1'320/Monat</b>	24 Monate zum 1. des Monats
Finanzierung mit doppelter Laufzeit (CHF) – Plan C	<b>600</b>	<b>710/Monat</b>	48 Monate zum 1. des Monats

BACHELOR OF ARTS / SCIENCE (HONOURS) VISUAL FX ANIMATION 18 MONATE			
Zahlungsplan	Einschreibung	Studiengebühr	Zahlung & Fälligkeit
Vorkasse (CHF) – Plan A	-	<b>15'820</b>	1 Zahlung zum Bachelorstufenbeginn
Standard (CHF) – Plan B	-	<b>1'320/Monat</b>	12 Monate zum 1. des Monats

Preisänderungen vorbehalten – Kontakt für weitere Informationen: [bildungsberatung.zuerich@sae.edu](mailto:bildungsberatung.zuerich@sae.edu)



FILM PRODUCTION DIPLOMA 24 MONATE			
Zahlungsplan	Einschreibung	Studiengebühr	Zahlung & Fälligkeit
Vorkasse (CHF) – Plan A	<b>400</b>	<b>29'500</b>	1 Zahlung zum Studienbeginn
Standard (CHF) – Plan B	<b>400</b>	<b>1'320/Monat</b>	24 Monate zum 1. des Monats
Finanzierung mit doppelter Laufzeit (CHF) – Plan C	<b>600</b>	<b>710/Monat</b>	48 Monate zum 1. des Monats

BACHELOR OF ARTS / SCIENCE (HONOURS) DIGITAL FILM PRODUCTION 18 MONATE			
Zahlungsplan	Einschreibung	Studiengebühr	Zahlung & Fälligkeit
Vorkasse (CHF) – Plan A	-	<b>15'820</b>	1 Zahlung zum Bachelorstufenbeginn
Standard (CHF) – Plan B	-	<b>1'320/Monat</b>	12 Monate zum 1. des Monats

Preisänderungen vorbehalten – Kontakt für weitere Informationen: [bildungsberatung.zuerich@sae.edu](mailto:bildungsberatung.zuerich@sae.edu)



WEBDESIGN & DEVELOPMENT DIPLOMA 24 MONATE			
Zahlungsplan	Einschreibung	Studiengebühr	Zahlung & Fälligkeit
Vorkasse (CHF) – Plan A	<b>400</b>	<b>29'500</b>	1 Zahlung zum Studienbeginn
Standard (CHF) – Plan B	<b>400</b>	<b>1'320/Monat</b>	24 Monate zum 1. des Monats
Finanzierung mit doppelter Laufzeit (CHF) – Plan C	<b>600</b>	<b>710/Monat</b>	48 Monate zum 1. des Monats

BACHELOR OF ARTS / SCIENCE (HONOURS) WEB DEVELOPMENT 18 MONATE			
Zahlungsplan	Einschreibung	Studiengebühr	Zahlung & Fälligkeit
Vorkasse (CHF) – Plan A	-	<b>15'820</b>	1 Zahlung zum Bachelorstufenbeginn
Standard (CHF) – Plan B	-	<b>1'320/Monat</b>	12 Monate zum 1. des Monats

Preisänderungen vorbehalten – Kontakt für weitere Informationen: [bildungsberatung.zuerich@sae.edu](mailto:bildungsberatung.zuerich@sae.edu)

## WIE KANN ICH MICH ANMELDEN?



GAME ART & 3D ANIMATION DIPLOMA 24 MONATE			
Zahlungsplan	Einschreibung	Studiengebühr	Zahlung & Fälligkeit
Vorkasse (CHF) – Plan A	<b>400</b>	<b>29'500</b>	1 Zahlung zum Studienbeginn
Standard (CHF) – Plan B	<b>400</b>	<b>1'320/Monat</b>	24 Monate zum 1. des Monats
Finanzierung mit doppelter Laufzeit (CHF) – Plan C	<b>600</b>	<b>710/Monat</b>	48 Monate zum 1. des Monats
BACHELOR OF ARTS / SCIENCE (HONOURS) GAME ART ANIMATION 18 MONATE			
Zahlungsplan	Einschreibung	Studiengebühr	Zahlung & Fälligkeit
Vorkasse (CHF) – Plan A	-	<b>15'820</b>	1 Zahlung zum Bachelorstufenbeginn
Standard (CHF) – Plan B	-	<b>1'320/Monat</b>	12 Monate zum 1. des Monats

Preisänderungen vorbehalten – Kontakt für weitere Informationen: [bildungsberatung.zuerich@sae.edu](mailto:bildungsberatung.zuerich@sae.edu)



GAMES PROGRAMMING DIPLOMA 24 MONATE			
Zahlungsplan	Einschreibung	Studiengebühr	Zahlung & Fälligkeit
Vorkasse (CHF) – Plan A	<b>400</b>	<b>29'500</b>	1 Zahlung zum Studienbeginn
Standard (CHF) – Plan B	<b>400</b>	<b>1'320/Monat</b>	24 Monate zum 1. des Monats
Finanzierung mit doppelter Laufzeit (CHF) – Plan C	<b>600</b>	<b>710/Monat</b>	48 Monate zum 1. des Monats
BACHELOR OF ARTS / SCIENCE (HONOURS) GAMES PROGRAMMING 18 MONATE			
Zahlungsplan	Einschreibung	Studiengebühr	Zahlung & Fälligkeit
Vorkasse (CHF) – Plan A	-	<b>15'820</b>	1 Zahlung zum Bachelorstufenbeginn
Standard (CHF) – Plan B	-	<b>1'320/Monat</b>	12 Monate zum 1. des Monats

Preisänderungen vorbehalten – Kontakt für weitere Informationen: [bildungsberatung.zuerich@sae.edu](mailto:bildungsberatung.zuerich@sae.edu)



CONTENT CREATION & ONLINE MARKETING DIPLOMA 24 MONATE			
Zahlungsplan	Einschreibung	Studiengebühr	Zahlung & Fälligkeit
Vorkasse (CHF) – Plan A	<b>400</b>	<b>29'500</b>	1 Zahlung zum Studienbeginn
Standard (CHF) – Plan B	<b>400</b>	<b>1'320/Monat</b>	24 Monate zum 1. des Monats
Finanzierung mit doppelter Laufzeit (CHF) – Plan C	<b>600</b>	<b>710/Monat</b>	48 Monate zum 1. des Monats
BACHELOR OF ARTS / SCIENCE (HONOURS) MEDIA PRODUCTION & PUBLISHING 18 MONATE			
Zahlungsplan	Einschreibung	Studiengebühr	Zahlung & Fälligkeit
Vorkasse (CHF) – Plan A	-	<b>15'820</b>	1 Zahlung zum Bachelorstufenbeginn
Standard (CHF) – Plan B	-	<b>1'320/Monat</b>	12 Monate zum 1. des Monats

Preisänderungen vorbehalten – Kontakt für weitere Informationen: [bildungsberatung.zuerich@sae.edu](mailto:bildungsberatung.zuerich@sae.edu)

In den Kosten inbegriffen sind die Lizenzen für die relevanten Softwares des jeweiligen Studienganges, sowie auf den Industriestandard eingerichtete Arbeitsplätze (Workstations, Audio- und Fotostudio, Kino, Grafiktablets, ...). Zudem wirst du während der Studienzzeit durch unser Supervisoren-Team bei allen Übungen und Abgaben individuell betreut.

## WIE KANN ICH MICH ANMELDEN?

### FINANZIERUNGSMÖGLICHKEITEN ÜBER STIPENDIEN UND STUDIENKREDITE

Für die Gewährung von Stipendien und Darlehen ist grundsätzlich derjenige Kanton zuständig, in dem man seinen steuerrechtlichen Wohnsitz hat. Die kantonale Zuständigkeit für Stipendien und Darlehen bringt es mit sich, dass nach unterschiedlichen Kriterien über die Gewährung von Ausbildungsbeiträgen und deren Höhe entschieden wird. In der Regel muss ein Stipendiengesuch schriftlich eingereicht werden. Die Anmeldeformulare sind bei der betreffenden kantonalen Stipendienstelle erhältlich.

Neben den kantonalen Stipendienstellen gewähren auch der Bund oder Stiftungen Ausbildungsbeiträge, die nach Studienabschluss nicht zurückbezahlt werden müssen. Die Ausbildungsbeiträge werden auf ein Gesuch hin zugesprochen, wenn das Einkommen und das Vermögen der Eltern, sowie die eigenen finanziellen Verhältnisse nur eine ungenügende Studienfinanzierung zulassen.

## SAE KURZKURSE (ZERTIFIKATSKURSE)

Das SAE Institute bietet neben den Diploma- und Bachelorstudiengängen auch verschiedene Kurzurse (Zertifikatskurse) an. Die SAE-Kurzurse sind die ideale Vorbereitung für eine professionelle Ausbildung, die über SAE-Studiengänge bis hin zum Universitätsabschluss als Bachelor oder Master of Arts/Science führen kann.

Das Angebot richtet sich auch an all diejenigen, die ihre Leidenschaft auf ein semi-professionelles Niveau heben, oder in die Medienbranche reinschnuppern möchten.

### DAS SAE INSTITUTE ZÜRICH BIETET SIEBEN KURZKURSE AN:

- **Electronic Music Production**
- **Home & Studio Recording**
- **Webdesign Grundlagen**
- **Grafikdesign**
- **Video Production**
- **3D Production**
- **Games Programming**

Alle diese Kurse können eigenständig besucht werden und sind in sich abgeschlossene Kursprogramme. Eine Weiterführung in der Diplomstufe ist nicht zwingend nötig. Somit ist es der ideale Kurs, sein eigenes Hobby zu vertiefen oder einen Einblick in die SAE-Bildungslandschaft zu erhalten.

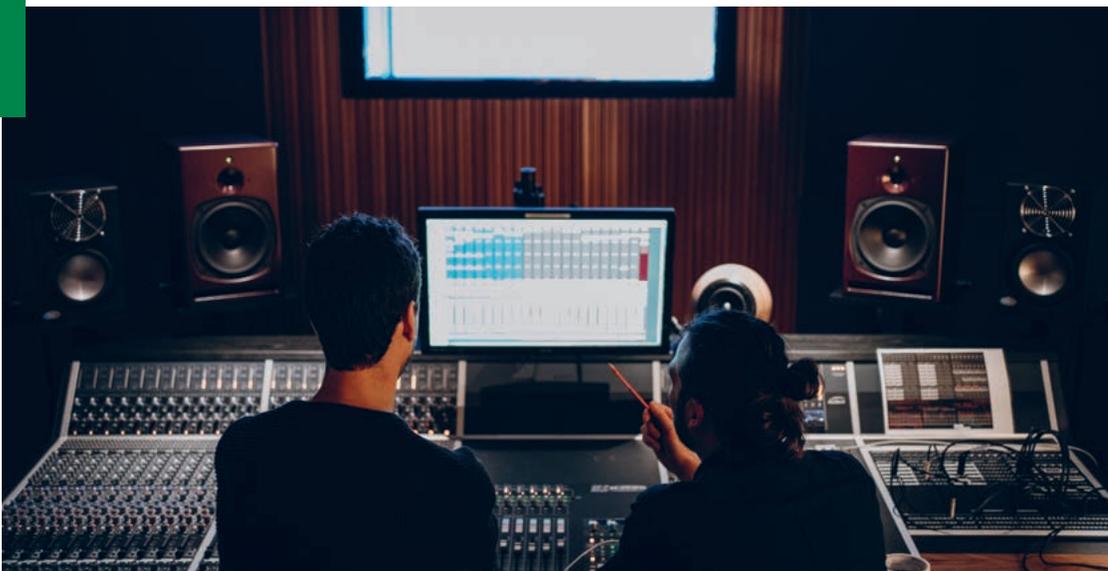
Diese Kurzurse sind keine zwingende Voraussetzung für den Besuch der Diplomstufe. In unseren Fachbereichen kann die Diplomstufe direkt ohne fachspezifische Vorbildung besucht werden. Sie kann jedoch eine sinnvolle Vorbereitung in diesen Bereichen sein.

### ELECTRONIC MUSIC PRODUCTION ZERTIFIKAT

Du arrangierst Songs auf dem PC und schraubst nächtelang an Controllern, um den Synthies coole neue Sounds zu entlocken? Du möchtest Projekte mit professionell aufgenommenen Instrumenten und Stimmen ergänzen? Du fragst Dich immer weshalb andere Produktionen lauter und druckvoller wirken?

MIDI, Sequencing, Sampling, Klangsynthese, Harddisk-Editing und Grundlagen der elektronischen Musikproduktion sowie Recording, Mixing und Mastering sind die Hauptbestandteile dieses Kurses.

Anhand verschiedener Produktionsumgebungen und eigenen Studioproduktionen lernen experimentierfreudige Musiker und DJs die nötigen Tipps und Tricks um ihr Können auf ein neues Level zu bringen.



<b>ZERTIFIKAT:</b>	Electronic Music Production Zertifikat
<b>DAUER:</b>	24 Wochen
<b>ANFANGSDATUM:</b>	April & Oktober (genaue Termine unter <a href="http://www.sae.ch">www.sae.ch</a> )
<b>ZEITAUFWAND:</b>	Jeden Samstag 5 Stunden Vorlesung, plus bis zu 10 Stunden pro Woche freie Übungszeit
<b>KURSKOSTEN:</b>	Vorkasse: CHF 4'000.– (inkl. CHF 400.– Einschreibebühr)
<b>RATENZAHLUNG:</b>	6x CHF 690.– plus CHF 400.– Einschreibebühr

Änderungen vorbehalten – Kontakt für weitere Informationen: [bildungsberatung.zuerich@sae.edu](mailto:bildungsberatung.zuerich@sae.edu)

**SUPPORT:**  
Unser erfahrener und gut ausgebildeter Staff steht während des Kurses jederzeit zur Verfügung. In der Edit Area stehen Rechner zum Üben bereit.

**PRAKTISCHE ÜBUNGEN:**  
Recording- und Mixdown-Workshop, plus 5 Monate Nutzungsmöglichkeit des EMP-Tonstudios zu den SAE-Öffnungszeiten.

**VORAUSSETZUNGEN:**  
Mindestalter 16 Jahre, eigenes Laptop (kann auch über die SAE zum Studententarif bestellt werden).

**SEQUENCING-SOFTWARES:**  
Im Unterricht verwendete Sequencing-Softwares sind, je nach Vertiefung, Logic, Cubase, Ableton Live, Pro Tools oder FL Studio.

**ANMELDUNG:**  
Die Anmeldeunterlagen können per Telefon (+41 44 200 12 12) oder E-Mail ([bildungsberatung.zuerich@sae.edu](mailto:bildungsberatung.zuerich@sae.edu)) angefordert werden. Alternativ ist es auch möglich sich auf [www.sae.ch](http://www.sae.ch) direkt online anzumelden.

ELECTRONIC MUSIC  
PRODUCTION  
ZERTIFIKAT



### HOME & STUDIO RECORDING ZERTIFIKAT

Du spielst in einer Band oder bist Singer/Songwriter und möchtest Deine Songs endlich selbst im Tonstudio produzieren? Du möchtest Dein Wissen und Können in der Tonstudioteknik erweitern und neue Vorgehensweisen im Songwriting und Arrangement kennenlernen? Du fragst Dich immer weshalb andere Produktionen professioneller und grösser wirken?

Tonstudioteknik, Produktionstechnik, Musiktheorie, Instrumentenkunde, Effekte und Grundlagen der akustischen Musikproduktion sowie Recording, Mixing und Finalising sind die Hauptbestandteile dieses Kurses.

Anhand verschiedener Produktionsumgebungen und eigenen Studioproduktionen lernen Musiker und Tontechnik-Interessierte die nötigen Tipps und Tricks, um ihr Können auf ein neues Level zu bringen.

**ZERTIFIKAT:** Home & Studio Recording Zertifikat  
**DAUER:** 24 Wochen  
**ANFANGSDATUM:** April & Oktober  
**ZEITAUFWAND:** Jeden Samstag 5 Stunden Vorlesung, plus bis zu 10 Stunden pro Woche freie Übungszeit  
**KURSKOSTEN:** Vorkasse: CHF 4'000.– (inkl. CHF 400.– Einschreibgebühr)  
**RATENZAHLUNG:** 6x CHF 690.– plus CHF 400.– Einschreibgebühr  
Änderungen vorbehalten – Kontakt für weitere Informationen: bildungsberatung.zuerich@sae.edu

**SUPPORT:**  
Unser erfahrener und gut ausgebildeter Staff steht während des Kurses jederzeit zur Verfügung. In der Edit Area stehen Rechner zum Üben bereit.

**PRAKTISCHE ÜBUNGEN:**  
Mikrofonie-, Tonstudio- und Recording-Workshops, plus über insgesamt 5 Monate Nutzungsmöglichkeit eines Tonstudios zu den SAE-Öffnungszeiten.

**VORAUSSETZUNGEN:**  
Mindestalter 16 Jahre, eigenes Laptop (kann auch über die SAE zum Studententarif bestellt werden).

**SEQUENCING-SOFTWARES:**  
Im Unterricht verwendete Sequencing-Softwares sind, je nach Vertiefung, Logic, Cubase, Ableton Live, Pro Tools oder FL Studio.

**ANMELDUNG:**  
Die Anmeldeunterlagen können per Telefon (+41 44 200 12 12) oder E-Mail (bildungsberatung.zuerich@sae.edu) angefordert werden. Alternativ ist es auch möglich sich auf [www.sae.ch](http://www.sae.ch) direkt online anzumelden.



### WEBDESIGN GRUNDLAGEN ZERTIFIKAT

Du möchtest eine eigene Webseite, ein attraktives Webportfolio oder einen einfachen Firmenauftritt online ins richtige Licht setzen und für die User ansprechend gestalten? Du fragst dich, wie du Gestaltung und Logik verknüpfst und wie du dein Endresultat ins World Wide Web stellst?

In unserem Kurs Webdesign Grundlagen lernst du die wichtigsten Instrumente und Sprachen kennen, um innert kürzester Zeit deinen eigenen ansprechenden Webauftritt online schalten zu können.

Du erhältst das nötige Wissen, eine moderne, responsive Website zu konzipieren und umzusetzen. Neben HTML und CSS wird der Fokus auch auf die grafischen Fertigkeiten des Webdesigners gelegt.



<b>ZERTIFIKAT:</b>	Web Production Zertifikat
<b>DAUER:</b>	14 Wochen
<b>ANFANGSDATUM:</b>	Juni & Dezember (genaue Termine unter <a href="http://www.sae.ch">www.sae.ch</a> )
<b>ZEITAUFWAND:</b>	Je 2 x 3 Stunden Vorlesung
<b>KURSKOSTEN:</b>	Vorkasse: CHF 5'580.– (inkl. CHF 400.– Einschreibgebühr)
<b>RATENZAHLUNG:</b>	4x CHF 1'420.– plus CHF 400.– Einschreibgebühr

Änderungen vorbehalten – Kontakt für weitere Informationen: [bildungsberatung.zuerich@sae.edu](mailto:bildungsberatung.zuerich@sae.edu)

**SUPPORT:**  
Unser erfahrener und gut ausgebildeter Staff steht während des Kurses jederzeit zur Verfügung. In der Edit Area stehen Rechner zum Üben bereit.

**VORAUSSETZUNGEN:**  
Mindestalter 16 Jahre, eigenes Laptop (kann auch über die SAE zum Studententarif bestellt werden).

**ANMELDUNG:**  
Die Anmeldeunterlagen können per Telefon (+41 44 200 12 12) oder E-Mail ([bildungsberatung.zuerich@sae.edu](mailto:bildungsberatung.zuerich@sae.edu)) angefordert werden. Alternativ ist es auch möglich sich auf [www.sae.ch](http://www.sae.ch) direkt online anzumelden.

WEBDESIGN  
GRUNDLAGEN  
ZERTIFIKAT



### GRAFIKDESIGN ZERTIFIKAT

Du möchtest wissen, wie man professionelle Layouts, Grafiken und Druckerzeugnisse erstellt? Dich interessieren Programme wie InDesign, Illustrator und Photoshop?

In diesem Kurs lernt man Gestaltungsgrundlagen, vertiefte Techniken der Bildbearbeitung mit Photoshop, Logo- und Illustrationsgestaltung mit Illustrator, sowie das Erstellen von Präsentationen und Websiteskizzen mit InDesign.

Detaillierte Informationen (Inhalte und Praxis) zu diesem Kurs findet man auf [www.sae.ch](http://www.sae.ch).

**ZERTIFIKAT:** Grafikdesign Zertifikat  
**DAUER:** 24 Wochen  
**ANFANGSDATUM:** März & September (genaue Termine unter [www.sae.ch](http://www.sae.ch))  
**ZEITAUFWAND:** Jeden Samstag 6 Stunden (9:30–15:30 Uhr)  
**KURSKOSTEN:** Vorkasse: CHF 4'750.– (inkl. CHF 400.– Einschreibgebühr)  
**RATENZAHLUNG:** 6x CHF 780.– plus CHF 400.– Einschreibgebühr  
Änderungen vorbehalten – Kontakt für weitere Informationen: [bildungsberatung.zuerich@sae.edu](mailto:bildungsberatung.zuerich@sae.edu)

**SUPPORT:**  
Unser erfahrener und gut ausgebildeter Staff steht während des Kurses jederzeit zur Verfügung. In der Edit Area stehen Rechner zum Üben bereit.

**VORAUSSETZUNGEN:**  
Mindestalter 16 Jahre, eigenes Laptop (kann auch über die SAE zum Studententarif bestellt werden).

**VERWENDETE SOFTWARES:**  
Adobe Creative Cloud

**ANMELDUNG:**  
Die Anmeldeunterlagen können per Telefon (+41 44 200 12 12) oder E-Mail ([bildungsberatung.zuerich@sae.edu](mailto:bildungsberatung.zuerich@sae.edu)) angefordert werden. Alternativ ist es auch möglich sich auf [www.sae.ch](http://www.sae.ch) direkt online anzumelden.



### VIDEO PRODUCTION ZERTIFIKAT

Das Kino im Kopf direkt auf den Bildschirm bringen, so packend emotional, dass es jeden in seinen Bann zieht. So sollen Filme und Videos sein. Du bist gerne mit der Kamera unterwegs, drehst Kurzfilme oder machst Mitschnitte von Konzerten... aber die Ergebnisse sind noch nicht das grosse Kino?

In diesem Kurs erlernt man alle wichtigen Grundlagen, um einen Videofilm zu erstellen. Fachkompetente Dozenten erklären wesentliche Funktionen gängiger Softwares und zeigen, worauf es bei der Arbeit mit professionellem Equipment ankommt.

Man lernt unter anderem den Umgang mit Foto- und Videokameras, Filmlicht, sowie der entsprechenden Nachbearbeitung am Computer. Des Weiteren behandeln die Dozierenden Themen wie Audio im Film, Storyboard und Schnitttheorie.



<b>ZERTIFIKAT:</b>	Video Production Zertifikat
<b>DAUER:</b>	20 Wochen
<b>ANFANGSDATUM:</b>	April & Oktober (genaue Termine unter <a href="http://www.sae.ch">www.sae.ch</a> )
<b>ZEITAUFWAND:</b>	Jeden Samstag 5 Stunden Vorlesung (18 Unterrichtseinheiten), plus bis zu 10 Stunden pro Woche freie Übungszeit
<b>KURSKOSTEN:</b>	Vorkasse: CHF 3'290.– (inkl. CHF 400.– Einschreibgebühr)
<b>RATENZAHLUNG:</b>	4x CHF 780.– plus CHF 400.– Einschreibgebühr

Änderungen vorbehalten – Kontakt für weitere Informationen: [bildungsberatung.zuerich@sae.edu](mailto:bildungsberatung.zuerich@sae.edu)

**SUPPORT:**  
Unser erfahrener und gut ausgebildeter Staff steht während des Kurses jederzeit zur Verfügung. In der Edit Area stehen Rechner zum Üben bereit. Zudem darf das Equipment des Film-Departements mitbenutzt werden.

**VORAUSSETZUNGEN:**  
Mindestalter 16 Jahre, eigenes Laptop (kann auch über die SAE zum Studententarif bestellt werden).

**VERWENDETE SOFTWARES:**  
Adobe Creative Cloud

**ANMELDUNG:**  
Die Anmeldeunterlagen können per Telefon (+41 44 200 12 12) oder E-Mail ([bildungsberatung.zuerich@sae.edu](mailto:bildungsberatung.zuerich@sae.edu)) angefordert werden. Alternativ ist es auch möglich sich auf [www.sae.ch](http://www.sae.ch) direkt online anzumelden.

VIDEO  
PRODUCTION  
ZERTIFIKAT



### 3D PRODUCTION ZERTIFIKAT

Nutze deine räumliche Vorstellungskraft und erwecke dreidimensionale Welten zum Leben. Dieser Kurs vermittelt die wichtigsten Grundlagen, um eigene 3D-Modelle zu entwerfen und zu animieren.

In diesem Kurs erlernt man alle nötigen Grundlagen für einen Einstieg in die 3D-Produktion für die Film- und Spieleindustrie. Hierzu zählen das Erstellen, Texturieren, Beleuchten und Animieren von 3D-Objekten.

Für den Unterricht wird das Programm Autodesk Maya verwendet. Das erlernte Know-how lässt sich problemlos auf alle industrierelevanten 3D-Applikationen übertragen.



<b>ZERTIFIKAT:</b>	3D Production Zertifikat
<b>DAUER:</b>	20 Wochen
<b>ANFANGSDATUM:</b>	April & Oktober (genaue Termine unter <a href="http://www.sae.ch">www.sae.ch</a> )
<b>ZEITAUFWAND:</b>	Jeden Samstag 5 Stunden Vorlesung (18 Unterrichtseinheiten), plus bis zu 10 Stunden pro Woche freie Übungszeit
<b>KURSKOSTEN:</b>	Vorkasse: CHF 3'290.– (inkl. CHF 400.– Einschreibgebühr)
<b>RATENZAHLUNG:</b>	4x CHF 780.– plus CHF 400.– Einschreibgebühr
	Änderungen vorbehalten – Kontakt für weitere Informationen: <a href="mailto:bildungsberatung.zuerich@sae.edu">bildungsberatung.zuerich@sae.edu</a>

**SUPPORT:**  
Unser erfahrener und gut ausgebildeter Staff steht während des Kurses jederzeit zur Verfügung. In der Edit Area stehen Rechner zum Üben bereit.

**VORAUSSETZUNGEN:**  
Mindestalter 16 Jahre, eigenes Laptop (kann auch über die SAE zum Studententarif bestellt werden).

**VERWENDETE SOFTWARES:**  
Autodesk Maya  
Substance Painter (Adobe)  
Photoshop (Adobe)

**ANMELDUNG:**  
Die Anmeldeunterlagen können per Telefon (+41 44 200 12 12) oder E-Mail ([bildungsberatung.zuerich@sae.edu](mailto:bildungsberatung.zuerich@sae.edu)) angefordert werden. Alternativ ist es auch möglich sich auf [www.sae.ch](http://www.sae.ch) direkt online anzumelden.



### GAMES PROGRAMMING ZERTIFIKAT

Du bist kreativ, aber mehr der logische als der gestalterische Typ? Dann ist das genau dein Ding. Hier lernst du eine eigene Welt mit beliebigen Regeln zu entwerfen. Entwickle dein eigenes Video Game.

In diesem Kurs lernst du die Grundlagen, um ein einfaches Spiel mit Hilfe von Unreal Engine zu programmieren. Die Unterrichte beinhalten: Grundlagen der Engine, Game Design, Mathematik / Physik, AI Programming.



**ZERTIFIKAT:** Games Programming Zertifikat  
**DAUER:** 20 Wochen  
**ANFANGSDATUM:** April & Oktober (genaue Termine unter [www.sae.ch](http://www.sae.ch))  
**ZEITAUFWAND:** Jeden Samstag 5 Stunden Vorlesung (18 Unterrichtseinheiten), plus bis zu 10 Stunden pro Woche freie Übungszeit  
**KURSKOSTEN:** Vorkasse: CHF 3'290.– (inkl. CHF 400.– Einschreibgebühr)  
**RATENZAHLUNG:** 4x CHF 780.– plus CHF 400.– Einschreibgebühr  
Änderungen vorbehalten – Kontakt für weitere Informationen: [bildungsberatung.zuerich@sae.edu](mailto:bildungsberatung.zuerich@sae.edu)

**SUPPORT:**  
Unser erfahrener und gut ausgebildeter Staff steht während des Kurses jederzeit zur Verfügung. In der Edit Area stehen Rechner zum Üben bereit.

**VORAUSSETZUNGEN:**  
Mindestalter 16 Jahre, eigenes Laptop (kann auch über die SAE zum Studententarif bestellt werden).

**VERWENDETE SOFTWARES:**  
Unreal Engine

**ANMELDUNG:**  
Die Anmeldeunterlagen können per Telefon (+41 44 200 12 12) oder E-Mail ([bildungsberatung.zuerich@sae.edu](mailto:bildungsberatung.zuerich@sae.edu)) angefordert werden. Alternativ ist es auch möglich sich auf [www.sae.ch](http://www.sae.ch) direkt online anzumelden.

GAMES  
PROGRAMMING  
ZERTIFIKAT



# Theoretisch kannst Du überall studieren. Praktisch nur bei uns!

### IN KURZER ZEIT ZUM ERFAHRENEN ALLROUNDER

SAE-Absolvent-innen zeichnen sich durch praktische Erfahrung, eine breite Wissensbasis und geschultes, lösungsorientiertes Arbeiten aus. Das SAE-Studienkonzept bildet technisch versierte Allrounder-innen aus, die bereits aus dem Studium eine Menge Praxiserfahrung mitbringen und daher auch über persönliche Fähigkeiten verfügen, die im Beruf entscheidend sind: Eigenständigkeit, Selbstorganisation, Engagement und Kreativität.

### RELEVANT FÜR DIE BRANCHE

Die SAE-Abschlüsse Diploma, Bachelor und Master sind international anerkannt und in der Medienindustrie angesehen. Die SAE-Studiengänge sind klar strukturiert, flexibel und inhaltlich ganz auf den späteren Berufsalltag ausgerichtet:

- Studium auch ohne Matura (entsprechend den Zugangsvoraussetzungen des englischen Hochschulsystems)
- Studienabschluss in kurzer Zeit, da keine Semesterferien
- Flexible Studienplanung in aufeinander aufbauenden Stufen (Diploma/Bachelor/Master)
- Ständige Aktualisierung des Lehrplans, erfolgreiche Dozierende aus der Industrie und Gastvorlesungen von international führenden Fachleuten

### HOHER PRAXISBEZUG

Das SAE Institute hat, als weltweit grösste Bildungseinrichtung im Medienbereich, seit über 45 Jahren Erfolg mit dem einzigartigen didaktischen Studienkonzept «Nur was man sich selbst erarbeitet hat, hat man auch verstanden»:

- 2/3 Selbstlernzeit, basierend auf der Vertiefung, dem Erproben und der Umsetzung der erlernten Theorie
- einfache praktische Übungen bis hin zu professionellen, marktfähigen Einzel- und Teamprojekten
- Führung durch alle Produktionsstufen
- Schulung an modernen Geräten und Software-Tools, welche dem Industriestandard entsprechen

### BERUFSBEGLEITENDES STUDIUM

Die SAE-Abschlüsse (Diploma, Bachelor und Master) können in allen Fachbereichen berufsbegleitend absolviert werden.



### INDIVIDUALITÄT WIRD GROSSGESCHRIEBEN

Einen Grossteil der Übungen, Projekte und Produktionen absolvieren SAE-Studierende von Anfang an selbstständig unter der Aufsicht erfahrener Medienschaffender, die jederzeit mit professionellem Rat und persönlicher Anleitung zur Seite stehen. Thematische Inhalte sind oft selbst wählbar.

### DAS LERNTEMPO BESTIMMT JEDE·R SELBST

Das SAE-Konzept gewährleistet, dass alle Studierenden ausreichend Gelegenheit erhalten, ihr Wissen zu festigen – ihrem eigenen Lerntempo und ihrem eigenen Rhythmus entsprechend:

- freie Einteilung der Selbstlernzeit durch individuelle Buchungen der exklusiven SAE-Studios, Arbeitsstationen, des hauseigenen Kinos, des Filmstudios (Greenscreen) und diversem Equipment
- grosszügige Öffnungszeiten (Mo–Sa)
- die zahlreichen erstklassigen SAE-Studios und Workstations stehen ausschliesslich den Studierenden zur Verfügung – eine Besonderheit unter den privaten Bildungseinrichtungen

### PRODUKTIONEN FÜR DAS EIGENE PORTFOLIO

Die Studierenden des SAE Instituts erarbeiten im Rahmen ihrer Selbstlernzeit und Projektarbeiten eigene Referenzarbeiten für ihre Portfolios, welche einen optimalen Berufseinstieg ermöglichen.

### MODERNER, PERSÖNLICHER LEHRDIALOG

Limitierte Klassengrössen lassen auch beim Theorieunterricht genug Raum für Fragen und lehrreiche Dialoge. Ein enger, persönlicher Kontakt zum betreuenden Dozenten ist genauso selbstverständlich, wie die Ansprechbarkeit der Kursleitung und der Supervisoren für fachliche Fragen und Probleme der Studierenden.

### KARRIERENETZWERK FÜR ABSOLVENT·INNEN

- Die SAE Alumni Association ist die weltweit organisierte Ehemaligenvereinigung erfolgreicher SAE-Absolvent-innen. Sie positioniert ihre über 10'000 Mitglieder in der Branche und ist somit ein Sprungbrett für die Karriere.
- Interessante Seminare und Workshops über aktuelle Themen erleichtern die Weiterbildung auch nach dem Abschluss
- Attraktive Deals von führenden Firmen im Medienbereich
- Relevante Networking-Events wie die alljährliche SAE Alumni Convention mit der Verleihung der SAE Awards

### WAS IST EDUQUA?

Das eduQa-Qualitätszertifikat ist ein Label für Anbieter von Weiterbildungen. Sechs definierte Kriterien für die Qualität einer Institution sind entscheidend: Das Angebot, die Kommunikation mit den Kundinnen und Kunden, die Art und Weise der Leistungserbringung, das eingesetzte Personal – also die Auszubildenden, der Lernerfolg sowie Qualitätssicherung und -entwicklung. Seit Juli 2014 ist das SAE Institute Zürich eduQa zertifiziert.



Die Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektorinnen und -direktoren (EDK) empfiehlt den Kantonen «die Qualität der Anbieter im Bildungsbereich in der ganzen Schweiz künftig nach gleichen Kriterien zu überprüfen und staatliche Subventionen von einem Qualitätsnachweis (eduQa) abhängig zu machen».

(Quelle: eduQa.ch 2014)

### **VON WEM KANN MAN SICH ZUM SAE-STUDIUM BERATEN LASSEN?**

Das SAE Institute Zürich organisiert in regelmässigen Abständen Veranstaltungen wie Workshop-Tage und Tage der offenen Tür, die Gelegenheit geben, die Räumlichkeiten zu besichtigen und an praktischen Vorführungen teilzunehmen. Die Bildungsberater-innen beraten zusätzlich individuell zu allen Fragen rund um Studium und Ausbildung am SAE Institute Zürich. Am Besten geht das in einem persönlichen Gespräch und einer Führung vor Ort. Dazu kann man einfach telefonisch über +41 44 200 12 12, oder per E-Mail unter bildungsberatung.zuerich@sae.edu einen individuellen Termin vereinbaren.

### **WANN IST OFFIZIELLER STUDIENBEGINN FÜR DIE STUDIENGÄNGE DER SAE ZÜRICH?**

Die Studiengänge der SAE Zürich starten jeweils im März und im September.

### **GIBT ES ANMELDEFRISTEN FÜR DIE STUDIENGÄNGE?**

Ja. Die Anmeldefristen liegen in der Regel ca. 4 Wochen vor dem Studienbeginn. Kurzfristige Anmeldungen sind jeweils nach direkter Absprache möglich. Bei erreichter maximaler Klassengrösse kann zu diesem Zeitpunkt jedoch keine Teilnahme mehr garantiert werden.

### **SIND DIE SAE BACHELOR- UND MASTERSTUDIENGÄNGE ECHTE UNIVERSITÄRE STUDIENGÄNGE?**

Ja. Die SAE Bachelor- und Masterstudiengänge sind als europäische Universitätsstudiengänge akkreditiert. Die Titel werden von der staatlichen University of Hertfordshire in London (England) vergeben, die ebenfalls die Evaluation der Studiengänge durchführt und damit das Universitätsniveau garantiert.

### **BACHELOR OHNE MATURA; WIE IST DAS MÖGLICH?**

Das SAE Institute arbeitet mit der University of Hertfordshire in London zusammen. Die University of Hertfordshire ist eine staatliche Universität in Grossbritannien und validiert bzw. revalidiert die Studiengänge des SAE Institutes in regelmässigen Abständen. Da die University of Hertfordshire in England angesiedelt ist, gelten auch die britischen Aufnahmebedingungen an eine Hochschule.

### **MUSS MAN BEI DER BUCHUNG EINES STUDIENGANGS GLEICH DIE GESAMTEN STUDIENKOSTEN FÜR ALLE STUFEN AUF EINMAL ZAHLEN?**

Nein. Die Kosten eines Studiengangs werden stufenweise bezahlt, also zuerst nur für das Diploma, nach dem Diploma bei Studienfortsetzung dann für den Bachelorstudiengang. Zusätzlich können die Studienkosten in monatlichen Kursgebühren gezahlt werden. Es empfiehlt sich die verschiedenen Zahlungspläne in einem persönlichen Beratungsgespräch vorstellen zu lassen.

### **MUSS MAN JEDES MODUL IN DER DIPLOMSTUFE BESTEHEN, UM AUF DIE BACHELORSTUFE VORRÜCKEN ZU KÖNNEN?**

Ja. Um zum Bachelorstudiengang zugelassen zu werden, muss jedes Modul mit einer Mindestnote 4 abgeschlossen werden. Die Creditpoints der Diplomstufe werden dann auf den Bachelorstudiengang angerechnet und decken bereits 50% der erforderlichen Studienleistungen zum Bachelortitel ab.

### **WIE LANGE KANN MAN EINEN STUDIENGANG WEGEN KRANKHEIT ODER AUS PERSÖNLICHEN GRÜNDEN UNTERBRECHEN?**

Ein SAE-Program kann man für maximal ein Jahr unterbrechen. Da der Lehrplan regelmässig aktualisiert wird, würde es keinen Sinn machen, nach längerer Abwesenheit wieder in das Studium einzusteigen.

### **WENN MAN EINEN ABSCHLUSS NICHT SCHAFFT BZW. DIE ABSCHLUSSPRÜFUNG NICHT BESTEHT, KANN MAN DANN WIEDERHOLEN?**

Wer das Studienziel nicht erreicht, hat die Möglichkeit, das letzte Modul zu wiederholen und die Abschlussprüfungen nochmals zu absolvieren. Dabei fallen Gebühren für ein zusätzliches Modul an.

### **BESTEHT DIE MÖGLICHKEIT, DAS STUDIUM NACH DEM ERFOLGREICHEN DIPLOMA-ABSCHLUSS ERST NACH EINER PAUSE AUF DER BACHELORSTUFE FORTZUSETZEN?**

Ja. Beendet ein Student oder eine Studentin das Studium nach dem Diploma-Abschluss, kann er/sie es jederzeit zu einem späteren Zeitpunkt auf der Bachelorstufe fortführen, wobei eine erneute Anmeldung zum dann gültigen Tarif (Einschreibe- und Studiengebühren) notwendig ist.

### **MUSS MAN FÜR EIN SAE BACHELOR- ODER MASTERSTUDIUM AN DEN STANDORT DES JEWEILIGEN SAE DEGREE CENTERS UMZIEHEN?**

Nein. In der Regel finden in der Bachelorstufe Vorlesungen und Seminare an Freitagen am Degree Center in Zürich statt. In einzelnen Intensivwochen auch als Blockunterricht. Diese Stufe kann berufsbegleitend in 18 Monaten absolviert werden. Die Masterstudiengänge finden berufsbegleitend statt, d.h. die Studienleistungen können zu einem grossen Teil von zu Hause aus erbracht werden.

### **GIBT ES EINE MÖGLICHKEIT, ÜBER SAE EIN AUSLANDSSEMESTER ZU ABSOLVIEREN?**

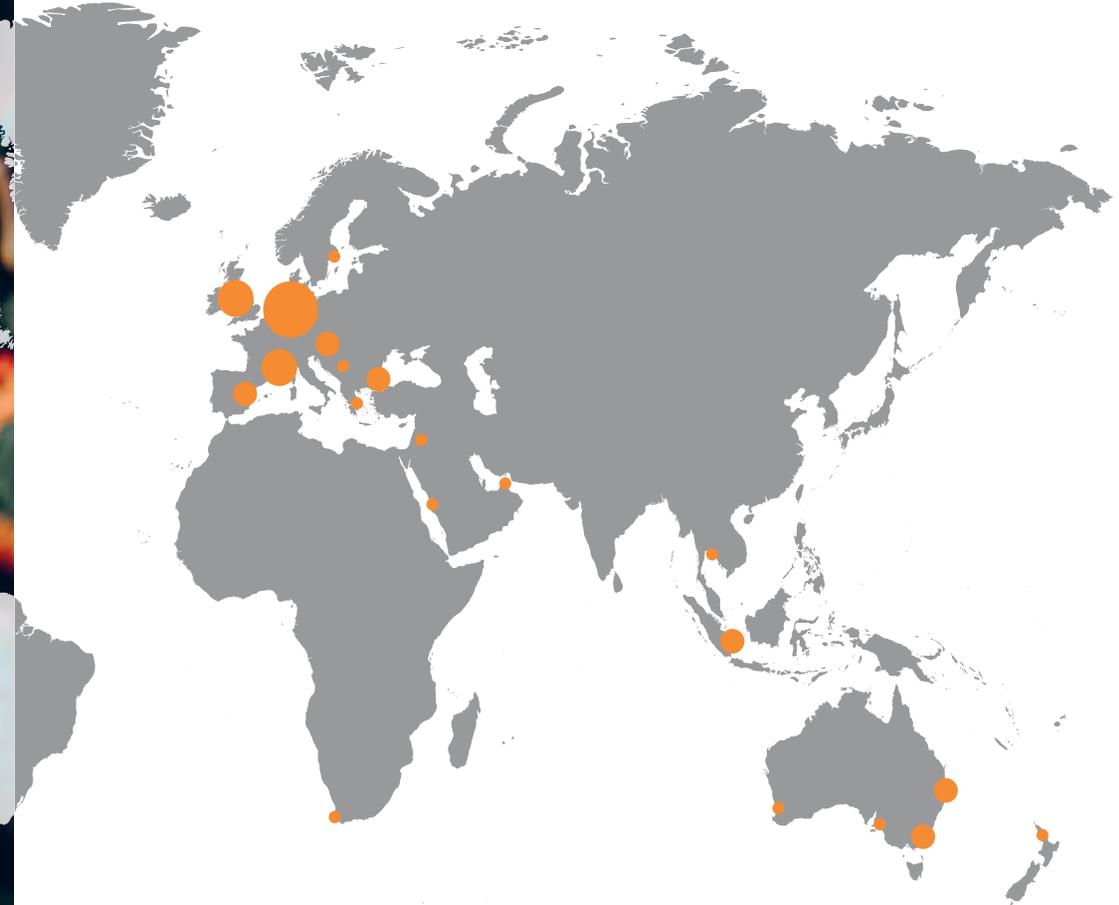
Ja. SAE hat seinen Studierenden mit derzeit 52 Standorten auf 5 Kontinenten ein einzigartiges Netzwerk geschaffen, um auch international Studienerfahrungen zu sammeln. Die beste Möglichkeit eines Auslandstudiums stellt die Belegung des Bachelorstudiengangs an einem unserer Degree-Centers in London (England), oder Byron Bay (Australien) dar.



## STUDIERN IM AUSLAND

Auslandserfahrungen zählen heutzutage zu den selbstverständlichen Anforderungen, die viele Unternehmen an qualifizierte Bewerber:innen stellen. Mit derzeit 52 Standorten auf 5 Kontinenten hat SAE Institute seinen Studierenden ein einzigartiges Netzwerk geschaffen, um auch international Studieneerfahrungen zu sammeln.

Die Bildungsberater:innen und die Schulleitung des lokalen SAE Institutes beraten jederzeit gerne zu den vielfältigen individuellen Möglichkeiten. Für SAE-Studierende aus der Schweiz stellen die Degree Centers in London (England) und Byron Bay (Australien) die wichtigsten Auslandsziele dar.



## TAG DER OFFENEN TÜR

### KOMM EINFACH VORBEI!

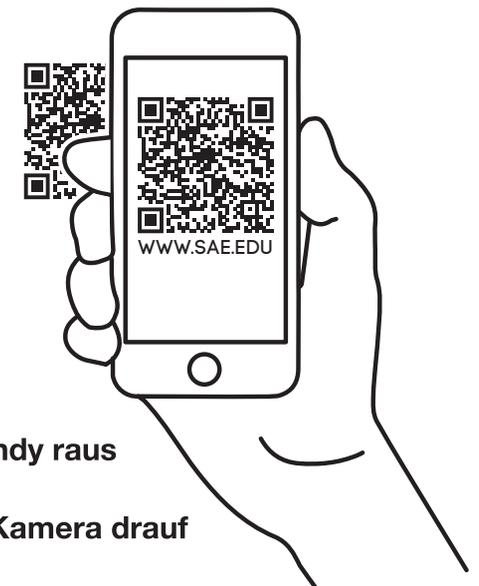
In Vorträgen und Praxisveranstaltungen informieren wir Dich ausführlich über unsere Ausbildungsprogramme. Natürlich beraten wir Dich auch gerne im persönlichen Gespräch.

Sollte Dir der Termin nicht passen, nehmen wir uns auch an anderen Tagen Zeit für ein persönliches Gespräch. Unsere Bildungsberater-innen stehen Dir gerne zur Verfügung (bildungsberatung.zuerich@sae.edu oder telefonisch unter +41 44 200 12 12).

#### DAS BIETEN WIR DIR:

- Kennenlernen des SAE-Studienkonzeptes
- Vorstellung der Studienfächer (bis zum Bachelor & Master)
- Besichtigung der neuen Studios und Räumlichkeiten
- Vorführungen an den Arbeitsplätzen
- Präsentation von Studentenprojekten
- Gemütliche Atmosphäre und persönlicher Kontakt zu Dozent-innen, Fachbetreuer-innen und dem Schulleiter

Alle Informationen zu unserem Tag der offenen Tür, oder der individuellen Beratung findest Du auf unserer Webseite.



1 Handy raus

2 Kamera drauf

## BERUFSBEGLEITENDE AUS- UND WEITERBILDUNGEN

Das SAE Institute wurde 1976 gegründet und ist die weltgrösste private Bildungseinrichtung für die Fachbereiche Audio, Film, Web und Game. Die berufsbegleitenden Ausbildungen erstrecken sich von einem 6 monatigen Zertifikatskurs bis zum Masterstudiengang, zeichnen sich durch einen hohen Praxisanteil aus und ermöglichen den optimalen Einstieg in die Medienbranche. Bei Fragen ausserhalb des Unterrichts steht ein erfahrenes Supervisor-Team zur Verfügung. Zudem können unsere Räumlichkeiten sowie das Equipment auch für ausserschulische Projekte benutzt werden. Lass dich jetzt unverbindlich und individuell beraten oder besuche einen unserer kostenlosen Workshops.

Weitere Informationen und  
kostenlose Workshops auf [sae.ch](http://sae.ch)



CREATIVE  
MEDIA  
EDUCATION

**SAE Institute Zürich**  
Buckhauserstrasse 24 | 8048 Zürich  
+41 44 200 12 12  
[zuerich@sae.edu](mailto:zuerich@sae.edu)  
[www.sae.ch](http://www.sae.ch)