

**Praktikumsbericht von Edmund Goller
für das Praktikum
vom 05. März bis 27. Juli 2007**

**bei der Firma
4c media**

1. Kurzvorstellung des Unternehmens

Die Werbeagentur 4c media hat ihren Sitz seit 2004 im restaurierten Sudhaus, das in Oberkonnersreuth, südöstlich von Bayreuth liegt und dem das Gebiet den Namen „Storchennest“ verdankt. Die geographische Lage erlaubt es die Firma problemlos und mit dem Rad unbeschwert zu erreichen, denn der Weg führt an dem gut ausgebauten Campus der Universität Bayreuth vorbei. Durch die moderne und zugleich kunstvolle Architektur im Sudhaus, wird die Arbeit durch eine angenehme Atmosphäre unterstützt.

Die Agentur ist seit 1996 im Prepress-Bereich tätig. Zu den Leistungen gehören neben der Gestaltung von Drucksachen wie Visitenkarten, Flyern und Plakaten, auch Anzeigen, mehrseitige Kundenbroschüren und –magazine, Verpackungen und Kataloge für Kunden aus verschiedensten Wirtschaftszweigen. 4c media produziert jährlich mehrere Kataloge in verschiedenen Sprachen für den Schleifmittelhersteller DRONCO AG und mehrere Fahrradkataloge im Jahr für die verschiedenen Produktparten des Radherstellers CUBE BIKES.

Das Content Management System XIST4C, auf das ich später im Bericht genauer eingehen werde, dient 4c media als Grundgerüst für die Verwaltung von Websites. Besonders im Bereich Web sind Kunden aus mehreren Wirtschaftsbranchen vertreten. Neben den Internetauftritten der bereits erwähnten Firmen CUBE und DRONCO befinden sich hierunter auch die Seiten von GELO und DACAPO. Ein großes Augenmerk legt die Agentur auf die Erreichbarkeit der Kunden durch Suchmaschinenoptimierung. In den jeweiligen Industrien sind die Websites durch die Eingabe passender Keywords weit vorne platziert.

Zu den Leistungen zählt auch das Texten und die Integration dieser Werbetexte in die Kundenwebsites und Druckmedien. Sie sind die Basis für das erfolgreiche Marketing für Konzepte der Kunden und der ihnen zur Verfügung gestellten Werbemittel.

2. Betriebliche Abteilungen

In der Agentur wird hauptsächlich mit Macs gearbeitet, die einen meist reibungslosen Ablauf der Arbeit gewährleisten. Vor allem durch die Aufrüstung zu neuen 24" iMacs wurde meine Arbeit durch die schnelle und übersichtliche Hardware unterstützt. Die Verwendung von neuester Software und allgemeinen Standards hat mir einen guten Eindruck von einer zeitgemäßen und zukunftsorientierten Arbeit in der Werbebranche verliehen.

Eine konkrete Aufteilung in Abteilungen ist in der Agentur nicht gegeben. Jedoch haben die Mitarbeiter auf die verschiedenen medialen Bereiche Webdesign und Printdesign ihren Schwerpunkt gelegt. Die Verteilung der Aufgaben erfolgt meistens vom Chef persönlich. Dementsprechend werden Aufträge und Problemstellungen an die Personen weitergegeben, die mit der Thematik am besten vertraut sind. Für einen reibungslosen Ablauf haben die Kunden den passenden Ansprechpartner, der für ihr Projekt zuständig ist.

Durch das Medieninformatik Studium, das einen breit gefächerten Einsatz in den einzelnen technischen und medialen Bereichen erlaubt, konnte ich auch im Praktikum flexibel in die Arbeit an Projekten integriert werden. Im weiteren Verlauf des Berichtes werde ich noch genauer auf meine geleisteten Arbeiten eingehen und sie jeweils mit den Erfahrungen aus dem Studium verbinden.

3. Geleistete und beobachtete Tätigkeiten und anschließende Verbindung zu den Erkenntnissen des Studiums

Coding mit Adobe Flex Builder

Zu Beginn des Praktikums habe ich mich intensiv mit Adobe Flex und den mir bereitgestellten Tutorials beschäftigt. Flex Builder ermöglicht es, auf Flash basierende Rich Internet Applications zu erstellen. Sie erlauben dem Nutzer über ein strukturiert aufgebautes Menü im Browser gewünschte Informationen abzurufen, ohne dabei eine neue Seite vom Server generieren zu lassen. Durch die Kombination der client-seitig ablaufenden Flash Anwendung mit Methoden zum Abruf von Diensten wie z.B. RSS-Feeds, Streams und anderen Medien, wie sie mittels Ajax bereits auf vielen Websites eingesetzt werden, lässt sich ein nahtlos zusammengefügtes, modularisiertes, Flashprogramm schaffen, das über ein Baukastensystem schnell aufgebaut werden kann. Durch das Neue, um objektorientierte Denkansätze erweiterte, ActionScript 3 lassen sich durch weit reichende Freiheiten Entwürfe realisieren, die bis in die gewohnte Programmierung hineingehen. Ziel war es im Praktikum, ein selbständig ablaufendes und sich wiederholendes System zu entwickeln, das von verschiedenen Websites unter anderem aktuelle Daten zum Wetter, Nachrichten, und Kundenanzeigen abrufen und in ansprechender Form darstellt.

Parallelen zu Erfahrungen und Aussagen aus dem Studium

Um die Funktionen von Flex sowie dem zugrunde liegenden ActionScript 3 zu verstehen und anzuwenden, haben mir die Vorlesungen und Übungen zu Programmieren I & II, Algorithmen & Datenstrukturen, sowie Illustration, wegen der Übungen zu Flash und ActionScript 2, sehr geholfen. In den Vorlesungen wurde gelehrt, dass C-Programmierung sich stark von Scriptsprachen wegen grundlegender Prinzipien unterscheidet und auch keine Ähnlichkeit zu Beschreibungssprachen wie HTML und CSS existiert. Die objektorientierte Denkweise und Durchführung in der Programmierung ist nicht gegeben. Auch sind die Betrachtungen im Maßstab des Software Engineerings nicht bzw. nicht vollständig anwendbar. Im kleineren Maßstab, durch Betrachtung der Ähnlichkeiten von Semantik und Logik von ActionScript 3 im Vergleich zu richtigen Programmiersprachen wie C/C++, konnte ich hingegen Parallelen ziehen, die mir beim Aufbau der Applikationen erfolgreich helfen konnten. So sind bis auf die sprachtypischen Unterschiede in der Schreibweise Gemeinsamkeiten z.B. bei Rechenoperationen, Schleifen, Funktionen, Referenzen, Klassen oder dem Geheimnisprinzip zu erkennen, um nur einige Details zu nennen.

Design: Kreative Arbeit mit Adobe Illustrator und InDesign

Bei kreativen Aufgaben ist der erste Schritt die richtige Idee zu finden. Diese Aufgabe ist mit einem Stift und einem Stück Papier am leichtesten gefallen. Grobe Skizzen und kleine Skribble-Zeichnungen haben mir bei der Arbeit die Grundlage für einen detaillierten Entwurf gegeben. Mittels Illustrator wurden sie am Mac nachgebaut, ständig verfeinert und verändert, bis ein zufrieden stellendes Ergebnis vorlag. Durch die Creative-Suite Arbeitsumgebung konnten sie relativ zügig für den Einbau in Web (Photoshop/Flash/Dreamweaver) oder Print (InDesign) übertragen werden. Aufgabe war es, neue Logos und Grafiken zu entwerfen oder bestehende Logos zu vektorisieren, um sie in qualitativ aufbereiteter Version für verschiedene Produktionen weiterzuverwenden. Die Vorlagen waren hoch aufgelöste Scans oder auch niedrig aufgelöste Bilder, die anschließend nachgebaut und verbessert wurden, wie bei Schriften durch Anpassen der Linienstärken, Abstände und schriftarttypischer Züge, sowie originalgetreuer bzw. neuer Farbwerte.

Parallelen zu den Erfahrungen aus dem Studium

Besonders die Ansprüche an Qualität in Printmedien sind mir im Praktikum deutlich geworden. Die präzise Arbeit an Layouts und die richtige Vorbereitung von Farben und Farbwerten für den Druck werden sichtbar, wenn man das fertige Druckmedium schließlich in den Händen hält. Drucksachen, die durch besonders hochwertige Qualität bestechen, werden vor der Weitergabe an die Druckerei als Proof gedruckt. Damit ist ein Digitaldruckverfahren gemeint, das Format und Farbe des Endprodukts simuliert und dem Kunden hilft, sich eine Vorstellung über das fertige Produkt zu machen und die Weitergabe der Druckdaten an die Druckerei

abzusegnen. Mittels InDesign habe ich viele verschiedene Printmedien entworfen und gesetzt, von Visitenkarten bis zu mehreren Quadratmeter großen Bannern sowie Katalogen und Broschüren.

Ein großer Teil meiner Arbeit mit diesen Programmen korrespondiert zu den Erfahrungen die ich in den Vorlesungen zu Grundlagen der Gestaltung, Kommunikationsgestaltung I & II, Anwenderprogramme: InDesign sowie Projektmanagement: Print gesammelt habe. Weiterhin hat mir das Praktikum ermöglicht, das Gelernte außerhalb der Hochschule in Projekten in der echten Wirtschaft anzuwenden und die Ergebnisse und Auswirkungen zu betrachten und zu bewerten.

Arbeit mit Flash in der Hochschule und im Praktikum

Websites können nicht nur aus statischen Elementen bestehen. Für die Kundenwebsites habe ich eine Reihe dekorativer und informativer Animationen erstellt. Profitiert habe ich bei dieser Arbeit durch die Vorlesungen und Übungen des Kurses Illustration, das die Grundlagen zu Flash vermittelt hat. Im Praktikum habe ich die Kenntnisse der Funktionen und Möglichkeiten weiter ausbauen können und ein Gefühl für die Arbeit mit Macromedia Flash, später Adobe Flash entwickelt. Hier ist jedoch die Arbeit mit ActionScript hauptsächlich wegen der grafischen Gestaltung der Flash Objekte zu kurz gekommen, wenn man sie im Vergleich zu dem umfangreichen Angebot aus den Übungen zum Kurs Illustration betrachtet. Einen Ausgleich in dieser Richtung hat es durch die Arbeit mit dem bereits erwähnten Adobe Flex gegeben.

Projektpflege: Arbeit mit dem Web CMS XIST4C

Als Basis für die Internetauftritte von Kunden verwendet 4c media das Web Content Management System (Web CMS) XIST4C vom Bayreuther Software Unternehmen LivingLogic. Über die bereitgestellte Redaktionsoberfläche lassen sich alle Kundenwebsites verwalten.

Zu Beginn des Praktikums habe ich mich in das CMS eingearbeitet und mich relativ schnell zurechtgefunden. Für die Arbeit mit dem umfangreichen CMS hatte ich immer die Dokumentation zum Nachschlagen zur Hand. Die Vorgehensweise bei der Arbeit mit dem System wurde mir anschaulich und verständlich erklärt. Bei Unklarheiten war es mir immer möglich Fragen zu stellen, die mir das System und seine tiefgehende Funktionalität begreifbarer gemacht haben.

Eine meiner ersten Aufgaben war es, Bildmaterial vorzubereiten und in eine Kundenwebsite einzubauen. Für den Fahrradhersteller Radon wurden z.B. Fotografien der Räder in Photoshop für die Darstellung im Web angepasst und über das CMS eingepflegt. Jedes der Fahrräder hat mehrere Detailaufnahmen, die sich bei einem Klick im Browser in höherer Qualität anzeigen lassen.

Im späteren Verlauf des Praktikums sind verschiedene Arbeiten an Kundenwebsites mit Hilfe des CMS angefallen. Unter anderem wurden komplette Websites in mehreren Sprachen erstellt. Von der existierenden Kundenseite wurde eine komplette Kopie erstellt und mit den entsprechenden Texten von den Übersetzern versehen. Dazu gehörte es auch, interaktive Bereiche und Bildelemente in den entsprechenden Bearbeitungsprogrammen auf die Eigenheiten der neuen Sprache abzustimmen und ins System einzupflegen.

Anwendung der Erfahrungen aus dem Studium

Für einen reibungslosen Ablauf war der sichere Umgang mit den Bearbeitungsprogrammen (Photoshop, Flash, Dreamweaver) unerlässlich. Durch meine Erfahrungen mit diesen Programmen unter anderem in Kursen wie Anwenderprogramme II oder Kommunikationsgestaltung II, in denen vor allem mit Macs gearbeitet wurde, war mir die Vorgehensweise in der Agentur nicht fremd und konnte während des Praktikums immer weiter ausgebaut werden.

Tätigkeit: Werbung zum Afro-Karibik-Festival

Vom 19. bis zum 22. Juli 07 hat in Bayreuth das Afro-Karibik-Festival stattgefunden. Getragen wurde das Festival von Organisatoren aus der Uni Bayreuth und den Sponsoren. Dazu gehörte auch 4c media, die dem Festival eine breite Palette an Werbemedien bereitstellte. Die Ausführung wurde dabei mir übertragen, in der Hoffnung, das Beste daraus zu machen. In einem straffen Zeitplan von mehreren Wochen bis zum Start des Festivals habe ich eine Reihe an Werbemitteln erstellt:

- Logo des Festivals
- Plakat
- Flyer
- großformatige Banner
- Eintrittskarten
- VIP- & Teamkarten
- Festivalwebsite (HTML und CSS basiert)
- Filmplakat & Infoplakat zum Organisator



Festival Logo in den Varianten für dunkle und helle Hintergründe

In der Vorbereitungszeit hatte ich regelmäßigen Kontakt und persönliche Besprechungen mit den Organisatoren bezüglich der Werbemitteln und dem gebotenen Programm. Bis zum fertigen Druck sind besonders Flyer und Plakat immer wieder mit neuen Informationen, geänderten Zeiten oder Veränderungen im Programm bestückt und probegedruckt worden. Die Afro-Karibik-Festival Website wurde in ähnlicher Weise immer auf dem neuesten Stand gehalten und mit zusätzlichen Informationen und Kategorien bestückt. Nach dem Festival wurden schließlich noch die Bereiche Bilder und Gästebuch eingebunden. Die Website ist erreichbar unter der Adresse: www.afro-karibik-festival.de

Verbindung der Erfahrung mit dem Studium

Besonders bei diesem Projekt konnte ich eine spezielle Erfahrung aus dem Kurs Anwenderprogramme: InDesign nachvollziehen: im Druck bedeutet schwarz nicht gleich schwarz. Aus technischer Betrachtung lässt sich Schwarz sowohl durch die Vermischung von CMYK Farbwerten als auch durch die Angabe des 100% K-Farbwertes auf dem Papier erzeugen. Hier entsteht dabei ein nicht vernachlässigbarer Unterschied, der je nach Qualität des Drucks nicht vorhersehbare Ergebnisse produzieren würde. Ein durch Mischung erzeugtes schwarz ist abhängig von den Druckeinstellungen, der Papiersorte und Geschwindigkeit der Druckmaschine durchaus möglich, kann aber beim Einsatz von Typographie, z.B. weißer/farbiger Schrift auf schwarzem Grund zu einem unleserlichen Schriftbild führen. Der sichere Umgang mit dem Satzprogramm ist für eine gute Arbeit unverzichtbar und konnte während des gesamten Praktikums fortlaufend trainiert werden.

Beobachtung und Vergleich zum Studium: Qualität und Ideale

An der Hochschule wie auch an vielen anderen Bildungseinrichtungen wird das Ideal vermittelt, dass jedem Projekt mit größter Sorgfalt in Qualität und Durchführung begegnet werden muss. Um eine angemessene Note zu erzielen ist dies auch notwendig. So wird von den Studenten ein Aufwand abverlangt, der hauptsächlich von der persönlichen Einstellung zum Projekt abhängig ist, bezogen auf den Willen des Studenten, eine bestimmte Leistung im Kurs zu erzielen. Besonders bei gestalterischen Tätigkeiten kennt der Aufwand, der in die Arbeit gesteckt werden kann, keine Grenzen. Der Gestalter hängt damit ab von seiner Kreativität und der ihm zur Verfügung stehenden Zeit. Auch bestimmt er unter den im Kurs gestellten Rahmenbedingungen selbst, wie er an die Aufgabe herangeht, und mit welchen Ideen und Methoden er das Projekt verwirklicht.

Unter realen Bedingungen in der Wirtschaft lässt sich diese Herangehensweise nicht immer anwenden. Der Kunde kann Rahmenbedingungen vorgeben, z.B. die Aufgabe, ein Corporate Design für seine Firma oder Werbemittel für ein bestimmtes Produkt zu erstellen, und die Freiheit der Gestaltung komplett der Agentur überlassen. Gegeben ist das nicht immer. Denn die Gestaltung kann auch an strikten Vorgaben des Auftraggebers gebunden sein. Nicht in jedem Fall ist das ein Kritikpunkt, z.B. weil sie der Einhaltung eines Corporate Designs entsprechen. In anderen Fällen kann sich das unter Umständen zu einem Qualitätsverlust in der Arbeit niederschlagen. An der Stelle, an der noch Potential für gutes Design zu finden ist, muss aus Zeit- und Kostengründen eine ökonomische Entscheidung getroffen werden. Denn, wie bereits erwähnt, hat kreative Arbeit nach oben hin keine Grenzen. Wo in Studienprojekten die Leistung durch die Kreativität und die dem Studenten zur Verfügung stehenden Mittel beschränkt wird, kommen bei der Arbeit in der freien Wirtschaft die Vorstellungen des Auftraggebers, sein Budget und seine Zeit als Faktoren hinzu, die die Arbeit einschränken, aber auch das Spektrum der Möglichkeiten erweitern können.

4. Schluss

Auf mein insgesamt einundzwanzigwöchiges Praktikum bei der Firma 4c media werde ich positiv zurückblicken. Ich habe dort Erfahrungen gesammelt, die weitgehend mit meinem Studium übereinstimmen und bei der Arbeit schließlich auch Spaß gehabt. Auch weiterhin werde ich mich in den Bereichen die ich als wichtig und interessant kennen gelernt habe meinen Schwerpunkt setzen und im Studium weiter ausbauen.