

# STUDIENÜBERSICHT



**AUDIO & MUSIC | FILM &  
VISUAL ARTS | GAMES &  
ANIMATION | CONTENT  
CREATION & MARKETING |  
GRAPHIC & DESIGN |  
CODING & TECHNOLOGY  
| MEDIA BUSINESS &  
MANAGEMENT**



INSTITUTE  
SWITZERLAND

WORLDWIDE  
TECH & ART  
ACADEMY

since 1976

## LERNE UNS KENNEN

bei einem kostenlosen  
Workshop, Beratungs-  
gespräch oder einem  
Rundgang am Tag der  
offenen Tür

## BEWIRB DICH

hierzu kriegst du alle  
Informationen von  
deinem / deiner  
Bildungsberater-in

## INFORMIERE DICH

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

## LASS DICH BERATEN

Bei einem unverbind-  
lichen Beratungs-  
gespräch gehen wir  
auf deine individuelle  
Laufbahn ein.

## STUDIENSTART

Die Kurse starten  
im Frühling und Herbst

# INHALT

VERSION 1.0

- 1 ÜBERBLICK**
  - STUDIENMODELL & PHILOSOPHIE – 4**
  - SAE KONZEPT – 5**
- 2 BILDUNGSWEGE & ABSCHLÜSSE**
  - STUDIENSTRUKTURÜBERSICHT – 6**
  - ÜBERSICHT DER ABSCHLÜSSE – 7**
- 3 STUDIENGÄNGE**
  - AUDIO & MUSIC – 8**
  - FILM PRODUCTION – 14**
  - ANIMATION & VISUAL EFFECTS – 18**
  - GAME ART & 3D ANIMATION – 22**
  - GAMES PROGRAMMING – 26**
  - CONTENT CREATION & ONLINE MARKETING – 30**
  - GRAPHIC DESIGN – 34**
  - WEB DESIGN & DEVELOPMENT – 38**
- 4 KURSE**
  - MEDIENVORKURS (10. SCHULJAHR) – 42**
  - ZERTIFIKAT (KURZKURS) ÜBERSICHT – 46**
  - BOOTCAMPs & B2B-ANGEBOTE – 47**
- 5 STUDIEREN AN DER SAE**
  - BEWERBUNG & ZULASSUNG – 48**
  - FINANZIERUNG & ZAHLUNGSPLAN – 50**
- 6 ABSCHLUSS & KONTAKT**
  - VORTEILE DES SAE INSTITUTE – 52**
  - FRAGEN & ANTWORTEN – 54**
  - KI IM STUDIUM – 56**

# STUDIENMODELL & PHILOSOPHIE

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 um betriebswirtschaftliche Aspekte und die federführende Rolle in der Produktion oder Entwicklung. Beide zusammen führen zum Bachelorabschluss. Im so genannten «Bachelor Program» werden Diploma und Bachelor in Kombination angeboten.

# DAS SAE- KONZEPT PRAXIS STUDIUM

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.



**INDUSTRIE-  
PARTNER**



**PODCAST**



**YOUTUBE**



**PROJEKTE-  
SEITE**

# BILDUNGS WEGE

## 1 JAHR VOLLZEIT

- Unterricht an 4 Werktagen
- Unterricht an 1 festen Werktag,  
plus projektbezogen individuell

## 1 JAHR VOLLZEIT (NUR AUDIO & MUSIC) / 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
- Internationaler Hochschulabschluss

## 5,5 JAHRE

- Verschiedene Spezialisierungen möglich
- Vor Ort oder online absolvierbar
- Internationaler Hochschulabschluss

MEDIENVORKURS

DIPLOMA

BACHELOR

MASTER

# ABSCHLÜSSE

## BOOTCAMP

=

Sehr kurze, intensive Kurse  
in spezialisierten Bereichen  
der Medienwelt.

## ZERTIFIKAT (KURZKURS)

=

Optimaler Einstieg,  
ideal für Hobby  
bis Semi-Profis.

## MEDIENVORKURS

=

Allgemeiner Einstieg in  
die Medienbranche,  
ab Oberstufe möglich  
(vergleichbar mit 10. Schuljahr).

## DIPLOMA

=

Berufsbegleitend, erste Jobs möglich,  
praxisnah mit Top-Equipment,  
starkes Portfolio, Arbeiten auf Profiniveau,  
begleitet durch erfahrene Dozierende.



**VIDEO  
ANSCHAUEN**

## BACHELOR

=

Akademischer Grad mit  
Business- und Marketing-Know-how,  
Leitung von Produktion und Entwicklung,  
erweiterte Jobmöglichkeiten.

## MASTER- PROGRAMME

=

Zweiter akademischer Grad,  
vertiefende Spezialisierungen,  
berufliche Erfahrungen fliessen  
in den Abschluss ein.

# MUSIC PRO DUCTION | AUDIO ENGINEE RING

A person is seen from the side, wearing a grey sweater, operating a large, professional audio mixing console. The console is filled with numerous sliders, knobs, and buttons. The background is dark and slightly out of focus, showing some studio equipment and a person's head in the distance. The overall tone is professional and technical.

In den Studiengängen Music Production und Audio Engineering dreht sich alles um professionellen Sound: Von der Aufnahme bis zum finalen Mix. Du arbeitest mit Künstlerinnen und Künstlern verschiedenster Genres, produzierst Songs, Werbespots oder Filmtone und lernst Studio-, Live- und Postproduktion kennen. In den ersten drei Modulen kannst du dich spezialisieren – entweder stärker in Richtung Audio Engineering oder Music Production. So vertiefst du gezielt dein Know-how und legst das Fundament für eine erfolgreiche Audiokarriere.

# BACHELOR OF ARTS AUDIO ENGINEERING\*

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 (Produktion und Entwicklung), als auch in Form einer wirtschaftlichen Selbstständigkeit.

## DEINE BERUFSAUSSICHTEN

### STUDIO & LIVE

- Musikproduzent:in
- Tontechniker:in
- FOH Engineer
- Veranstaltungstechniker:in

### TV & FILM

- Boom Operator
- Sendetechniker:in
- Mischtonmeister:in
- Post Production Engineer

### KREATIVWIRTSCHAFT

- Game Sound Designer
- Hörbuchproduzent:in
- Sounddesigner
- Theatertonmeister:in



## FACHBEREICHVIDEO ANSCHAUEN

### Zulassungsvoraussetzungen:

- Im ersten Studienjahr müssen die Studierenden mind. das 18. Lebensjahr vollendet haben
- Motivationsschreiben und Interview mit Bildungsberatung
- Arbeitspensum neben dem Teilzeitstudium maximal 60%
- Englischkenntnisse (Fachpresse und -literatur)

\*Die Bachelor-Studiengänge sind durch die University of Hertfordshire validiert.

University of  
Hertfordshire **UH**

#### 2–6 Monate

- Samstags
- Arbeitspensum von 100% möglich

**ZERTIFIKAT  
(KURSKURSE)**

#### 1 Jahr Vollzeit / 2 Jahre Teilzeit

- Unterricht bei Vollzeit an 4 Werktagen / Unterricht bei Teilzeit an 2 Werktagen
- Arbeitspensum von 60% möglich

**DIPLOMA**

#### Diploma +

#### 1,5 Jahre Teilzeit

- Unterricht an 2 Werktagen
- Arbeitspensum von 60% möglich
- Internationaler Hochschulabschluss

**BACHELOR**

#### Bachelor +

#### 2 Jahre Teilzeit

- Verschiedene Spezialisierungen möglich
- Vor Ort oder online absolvierbar
- Internationaler Hochschulabschluss

**MASTER**



**ERFAHRE  
MEHR**

# DEIN WEG ZUM AUDIO ENGINEERING DIPLOMA

|             | AUDIO ENGINEERING                      | MUSIC PRODUCTION               |
|-------------|----------------------------------------|--------------------------------|
| 1. SEMESTER | PRINCIPLES OF AUDIO                    | FUNDAMENTALS OF SOUND          |
| 2. SEMESTER | DESKTOP MUSIC PRODUCTION               | IN THE BOX PRODUCTION          |
|             | RECORDING TECHNIQUES                   | RECORDING AND LIBRARY CREATION |
| 3. SEMESTER | AUDIO PRODUCTION INDUSTRIES            |                                |
|             | CREATIVE STUDIO 1 – INDUSTRY WORKFLOWS |                                |
| 4. SEMESTER | ADVANCED APPLICATIONS                  |                                |

## **DIE ERSTEN BEIDEN SEMESTER IM STUDIENGANG AUDIO ENGINEERING KÖNNEN IN ZWEI VERTIEFUNGSRICHTUNGEN ABSOLVIERT WERDEN.**

- Audio Engineering
- Music Production



« Die SAE hat mir den Weg vom Spieler zum Trainer geebnet – und das hat meinen Blick auf Musik, Technik und Kreativität komplett verändert. Wenn ein Student anhand meiner Tipps plötzlich seinen eigenen Sound findet, ist das für mich genauso ein Highlight wie früher ein Gig vor 2'000 Leuten. »

Kilian Horvath  
Module Leader 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**

#### **AUDIO ENGINEERING**

Hast du dich für die Vertiefungsrichtung Audio Engineering entschieden, wirst du in den ersten beiden Semestern hauptsächlich tontechnische Kenntnisse und Fertigkeiten erwerben, darunter Tonstudio- und Aufnahmetechniken, Effekte und Stereomikrofonie.

#### **MUSIC PRODUCTION**

Hast du dich für die Vertiefungsrichtung Music Production entschieden, wirst du dich in den ersten beiden Semestern hauptsächlich mit der Musikproduktion beschäftigen, darunter Sampling und Synthese, Beatprogramming und Vocal Recording.

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.



**BERATUNGS-  
GESPRÄCH  
BUCHEN**

# DIPLOMSTUFE

## Modul 01

### PRINCIPLES OF AUDIO / FUNDAMENTALS OF SOUND

In den Grundlagenmodulen legst du den technischen und musikalischen Grundstein deines Studiums.

Im Bereich Audio Engineering arbeitest du mit Audio-Software, lernst Mikrofontypen, Akustik und Live-Sound kennen und sammelst Studioerfahrung.

In Music Production entwickelst du deinen Workflow, produzierst erste Songs und vertiefst dein Wissen in Vocal Recording, Beatprogramming und Effektbearbeitung.

## Modul 02

### DESKTOP MUSIC PRODUCTION / IN THE BOX PRODUCTION

Im Bereich Audio Engineering lernst du die zentralen Tools der computergestützten Musikproduktion kennen. Du arbeitest mit Synthese- und Sampling-

Techniken, übst Songwriting, Arrangement und Mix-down und setzt eigene Produktionen im Studio um.

In Music Production vertiefst du dein Wissen in Sounddesign, DJing und Remixing und lernst, Musikrechte richtig zu nutzen und deine Tracks professionell zu präsentieren.

## Modul 03

### RECORDING TECHNIQUES / RECORDING AND LIBRARY CREATION

Im Bereich Audio Engineering planst und organisierst du eigene Aufnahmen und arbeitest intensiv mit Studioequipment. Du lernst Mikrofone gezielt einzusetzen und verstehst Signalfloss, Stereomikrofonie und Produktionsplanung.

In Music Production erstellst du eine eigene Sample Library, vertiefst Mixdown, Mastering und Field Recording und entwickelst dein Abschlussprojekt mit professioneller Studioerfahrung.

## Modul 04

### AUDIO PRODUCTION INDUSTRIES

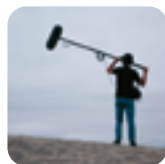
Surround-Sound, präzise Mischungen und professionelle Workflows – Audio Production Industries bietet dir den Zugang zur Welt der modernen Audiobearbeitung. Du arbeitest in unserem grössten Studio, verfeinerst deine Produktions- und Restaurations-techniken und lernst Standards der Musik-, Film- und Werbebranche kennen. Deine Ergebnisse präsentierst du abschliessend im hauseigenen Kinoraum.

## Modul 05 und 06

### CREATIVE STUDIO 1 UND ADVANCED APPLICATIONS

Mit Creative Studio 1 und Advanced Applications realisierst du deine Abschlussproduktion der Diplomastufe. Du setzt dein Wissen in einem individuellen Projekt um – ob Gamesound, Filmsound oder Musikproduktion. Dabei nutzt du unser 3D-Audio-Studio, nimmst an Live-Projekttagen teil und vertiefst Mixing und Mastering. Teamarbeit und Feedback bereiten dich optimal auf den Berufseinstieg vor.

**PROJEKTE  
ANSEHEN**



# BACHELORSTUFE



## Modul 07

### CREATIVE STUDIO 2: COLLABORATION AND BUSINESS

Im Fokus des Creative Studio 2 Moduls stehen Teamwork, interdisziplinäre Zusammenarbeit und Betriebswirtschaftslehre. Als Teil eines grösseren und fachbereichsübergreifenden Projekts bringst du deine persönlichen Kompetenzen ein. In dem simulierten Setting einer Medienagentur sammelt ihr praktische Erfahrungen im Team- und Projektmanagement.

## Modul 08

### CREATIVE STUDIO 3: RESEARCH AND PRACTICE

Du entwickelst deine kreative Idee einer Produktion oder Entwicklung. Auf Basis fachlicher Grundlagenrecherche entwickelst du deine Vision eines innovativen und marktfähigen Produktes. Dein selbstbestimmtes, praktisches Lernprojekt vertieft deine Fachkompetenz. Die Recherche, deine kreative Idee und vorbereitende Praxis bilden das Fundament für deine Abschlussproduktion.

## Modul 09

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

Systematisch produzierst oder entwickelst du deine kreative Idee zu einem innovativen und marktfähigen Ergebnis. Die Durchführung der Produktion und das Resultat belegen deine Fachkompetenz und ebnen dir den erfolgreichen Einstieg in die Berufswelt in einer federführenden Rolle in der Produktion oder Entwicklung. Das Medienprodukt bildet den krönenden Abschluss deines Studiums.

## WAS SAGEN UNSERE ALUMNI



«Gestalte die Zukunft des Sounds: Du verbindest klassisches Audio-Handwerk mit modernster Technologie. Präzise, kreativ und am Puls der Zeit entwickelst du Skills für heute und Kompetenzen für morgen. Your passion. Your sound. Your future.»

Daniel Sommer  
Head of Audio



## WAS KOSTET DICH DAS?

# FILM PRODUC TION



Atemberaubende Filme entstehen im Kopf und entfalten ihre volle Kraft in dem Moment, in dem wir sie erleben. Dazwischen liegen Vorproduktion, Produktion und Postproduktion. Der Studiengang Film Production fördert kreative, technische und fachliche Fähigkeiten, um einzigartige Ideen in bewegende Bilder zu verwandeln. In interdisziplinären Projekten wird die Zusammenarbeit mit anderen Fachbereichen gestärkt und das eigene Netzwerk erweitert. So verbinden sich Theorie und Praxis, vermitteln professionelles Handwerk, verdeutlichen Produktionszusammenhänge und bereiten auf ein spannendes, kreatives Berufsleben vor.

# BACHELOR OF ARTS 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 (Produktion und Entwicklung), als auch in Form einer wirtschaftlichen Selbstständigkeit.

## DEINE BERUFSAUSSICHTEN

### KAMERA UND LICHT

- Kamerafrau / Kameramann
- Kameraassistent
- Oberbeleuchter·in / Gaffer
- Beleuchter·in

### SET UND PRODUKTION

- Regisseur·in
- Regieassistent
- Produktionsleiter·in
- Produktionsassistent Set

### POSTPRODUKTION

- Filmeditor
- Schnittassistent
- Colorist



## FACHBEREICHVIDEO ANSCHAUEN

### Zulassungsvoraussetzungen:

- Im ersten Studienjahr müssen die Studierenden mind. das 18. Lebensjahr vollendet haben
- Motivationsschreiben und Interview mit Bildungsberatung
- Arbeitspensum neben dem Teilzeitstudium maximal 60%
- Englischkenntnisse (Fachpresse und -literatur)

\*Die Bachelor-Studiengänge sind durch die University of Hertfordshire validiert.

University of  
Hertfordshire **UH**

#### 2–6 Monate

- Samstags
- Arbeitspensum von 100% möglich

#### ZERTIFIKAT (KURSKURSE)

#### 2 Jahre Teilzeit

- Unterricht an 2 Werktagen
- Arbeitspensum von 60% möglich

#### DIPLOMA

#### Diploma +

#### 1,5 Jahre Teilzeit

- Unterricht an 2 Werktagen
- Arbeitspensum von 60% möglich
- Internationaler Hochschulabschluss

#### BACHELOR

#### Bachelor + 2 Jahre Teilzeit

- Verschiedene Spezialisierungen möglich
- Vor Ort oder online absolvierbar
- Internationaler Hochschulabschluss

#### MASTER



**ERFAHRE  
MEHR**

# DIPLOMSTUFE

## Modul 01

### FILM FUNDAMENTALS

Filmmachen ist Kunst und Handwerk zugleich. Im Modul Film Fundamentals lernst du grundlegende Technologien und Praktiken kennen. Durch die Verbindung von Theorie und Praxis legst du das Fundament für Projektmanagement, Kamera, Schnitt und Ton. In Teamarbeit und mit deinem ersten Kurzfilm setzt du dein Wissen um, entwickelst kreative Ansätze und erhältst wertvolles Feedback von Lehrkräften.

## Modul 02

### FILM DEVELOPMENT

Jede starke Geschichte beginnt mit einer Idee. Im Modul Film Development entwickelst du daraus ein überzeugendes Konzept und recherchierst, planst und präsentierst dein Projekt. Du arbeitest an Erzählstrukturen, Figuren und Konflikten und schreibst ein Drehbuch für einen Kurzfilm. Bestehende Produktionen dienen dir als Inspiration für dein eigenes, packendes Storytelling.

## Modul 03

### FILM PRODUCTION

Eine reibungslose Produktionsphase beginnt mit souveräner Vorproduktion. Im Modul Film Production lernst du Projektmanagement, Planung, Entwicklung und Budgetierung eines Filmprojekts. Du schließt Verträge ab, klärst rechtliche Fragen und führst selbst Regie, vom Casting über die Schauspielführung bis zur Anleitung der Crew. Dein Wissen in Kamera, Ton und Produktionstechnik unterstützt dich dabei.

## Modul 04

### FILM POSTPRODUCTION

Du lernst die gesamte Bandbreite der Nachbearbeitung kennen. In Bild- und Tonbearbeitung gibst du deinem Film den letzten Schliff und perfektionierst das Zusammenspiel beider Elemente. Durch präzise Bildbearbeitung und die bewusste Gestaltung der Tonebene bringst du deine Vision stimmig auf die Leinwand – für ein starkes emotionales und kreatives «Big Picture».

## Modul 05 und 06

### CREATIVE STUDIO 1: INDUSTRY WORKFLOWS

Im Creative Studio realisierst du dein Abschlussprojekt und zeigst, dass du alle zuvor erlernten Film-Skills vereinen kannst. Du setzt Kreativität, Wissen und filmisches Handwerk ein, um dein eigenes Filmprojekt zu produzieren. Praxisnahe, industrierelevante Arbeitsprozesse, individuelle Betreuung und konstruktives Feedback fördern dich dabei – für dein Portfolio und den erfolgreichen Einstieg in die Filmbranche.

**PROJEKTE  
ANSEHEN**



# BACHELORSTUFE



## Modul 07

### CREATIVE STUDIO 2: COLLABORATION AND BUSINESS

Im Fokus des Creative Studio 2 Moduls stehen Teamwork, interdisziplinäre Zusammenarbeit und Betriebswirtschaftslehre. Als Teil eines grösseren und fachbereichsübergreifenden Projekts bringst du deine persönlichen Kompetenzen ein. In dem simulierten Setting einer Medienagentur sammelt ihr praktische Erfahrungen im Team- und Projektmanagement.

## Modul 08

### CREATIVE STUDIO 3: RESEARCH AND PRACTICE

Du entwickelst deine kreative Idee einer Produktion oder Entwicklung. Auf Basis fachlicher Grundlagenrecherche entwickelst du deine Vision eines innovativen und marktfähigen Produktes. Dein selbstbestimmtes, praktisches Lernprojekt vertieft deine Fachkompetenz. Die Recherche, deine kreative Idee und vorbereitende Praxis bilden das Fundament für deine Abschlussproduktion.

## Modul 09

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

Systematisch produzierst oder entwickelst du deine kreative Idee zu einem innovativen und marktfähigen Ergebnis. Die Durchführung der Produktion und das Resultat belegen deine Fachkompetenz und ebnen dir den erfolgreichen Einstieg in die Berufswelt in einer federführenden Rolle in der Produktion oder Entwicklung. Das Medienprodukt bildet den krönenden Abschluss deines Studiums.

## WAS SAGEN UNSERE ALUMNI



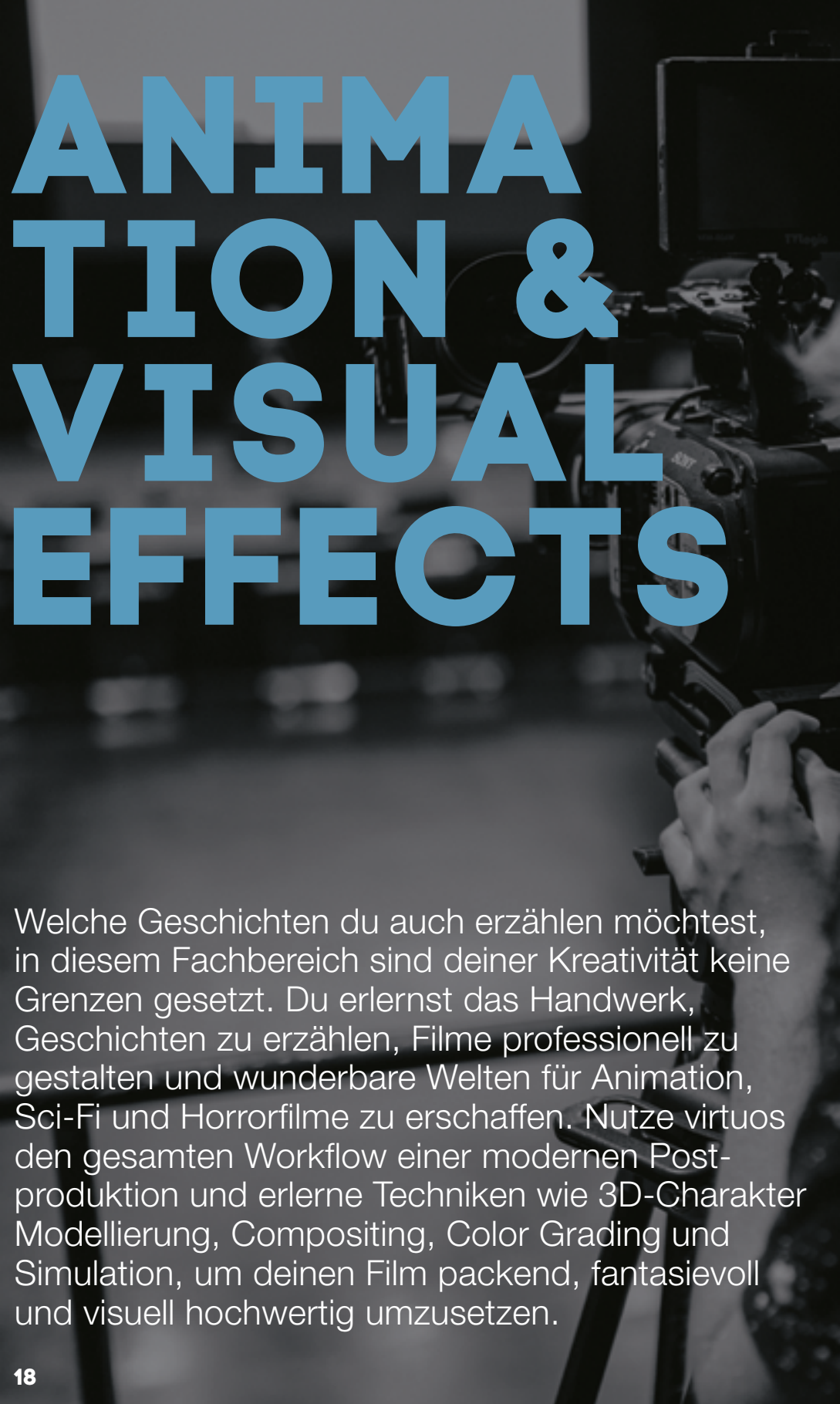
*An der SAE Zürich herrscht eine klare Hands-On-Mentalität: Man lernt nicht nur Theorie, sondern packt wirklich an. Die Dozierenden sind fachlich top und menschlich super angenehm, was das Lernen mega entspannt macht. Das Equipment ist hochwertig und die Zusammenarbeit mit anderen Bereichen bringt Projekte auf das nächste Level. >>*

Roger Resler  
Student Film Production  
SAE Zürich



## WAS KOSTET DICH DAS?

# ANIMATION & VISUAL EFFECTS



Welche Geschichten du auch erzählen möchtest, in diesem Fachbereich sind deiner Kreativität keine Grenzen gesetzt. Du erlernst das Handwerk, Geschichten zu erzählen, Filme professionell zu gestalten und wunderbare Welten für Animation, Sci-Fi und Horrorfilme zu erschaffen. Nutze virtuos den gesamten Workflow einer modernen Postproduktion und erlerne Techniken wie 3D-Charakter Modellierung, Compositing, Color Grading und Simulation, um deinen Film packend, fantasievoll und visuell hochwertig umzusetzen.

# BACHELOR OF ARTS ANIMATION & VISUAL EFFECTS\*

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 (Produktion und Entwicklung), als auch in Form einer wirtschaftlichen Selbstständigkeit.

## DEINE BERUFSAUSSICHTEN

### ANIMATION

- Lead 3D Artist
- Motion Designer
- 3D Art Director
- Character Animator

### VISUAL EFFECTS

- Lead Compositor
- FX Artist
- Lighting Lead
- FX & Pipeline Technical Director

### CREATION & PRODUCTION

- Creative Producer
- Head of Digital Creation
- Video & VFX Editor
- Head of Post Production



## FACHBEREICHVIDEO ANSCHAUEN

### Zulassungsvoraussetzungen:

- Im ersten Studienjahr müssen die Studierenden mind. das 18. Lebensjahr vollendet haben
- Motivationsschreiben und Interview mit Bildungsberatung
- Arbeitspensum neben dem Teilzeitstudium maximal 60%
- Englischkenntnisse (Fachpresse und -literatur)

\* Die Bachelor-Studiengänge sind durch die University of Hertfordshire validiert.

University of  
Hertfordshire **UH**

#### 2–6 Monate

- Samstags
- Arbeitspensum von 100% möglich

#### ZERTIFIKAT (KURSKURSE)

#### 2 Jahre Teilzeit

- Unterricht an 2 Werktagen
- Arbeitspensum von 60% möglich

#### DIPLOMA

#### Diploma +

#### 1,5 Jahre Teilzeit

- Unterricht an 2 Werktagen
- Arbeitspensum von 60% möglich
- Internationaler Hochschulabschluss

#### BACHELOR

#### Bachelor + 2 Jahre Teilzeit

- Verschiedene Spezialisierungen möglich
- Vor Ort oder online absolvierbar
- Internationaler Hochschulabschluss

#### MASTER



**ERFAHRE  
MEHR**

# DIPLOMSTUFE

## Modul 01

### FILM FUNDAMENTALS

Im Modul Film Fundamentals erlernst du die Grundlagen des Films. Dabei werden Storytelling, Filmsprache, Bildgestaltung und Komposition vermittelt. Du lernst die Arbeit mit Kameras sowie Lichttechnik kennen und bekommst Einblicke in die Filmindustrie. Praktisch wendest du dein Wissen im hauseigenen Greenscreen Studio an und drehst einen Kurzfilm mit VFX-Elementen.

## Modul 02

### VFX FUNDAMENTALS

Du entwickelst dein eigenes VFX-Projekt. Dabei werden Grundlagen in Post Production, VFX-Workflow, Data-Management und Filmschnitt vermittelt. Du verwendest Software für Bildbearbeitung, Motion Design, Compositing und Color Grading, um deinem Film den finalen Schliff zu geben.

## Modul 03

### 3D FUNDAMENTALS

In diesem Modul erlernst du die Grundlagen des 3D-Modeling und entwickelst deinen eigenen visuellen Stil. Mit nondestructive Pipelines modellierst du Low- und High-Poly Modelle und lernst verschiedene Techniken im Texturing und Shading kennen, um erstklassige Product Renderings zu erstellen.

## Modul 04

### ANIMATION

Mit den Prinzipien der Animation lernst du, Objekte und Charaktere zum Leben zu erwecken. Mit Storyboarding, 2D- und 3D-Animation, Rigging und 3D-Motion-Graphics setzt du deine kreativen Ideen filmisch um. Dein Wissen wendest du direkt in einem eigenen Animationsprojekt an und kombinierst technisches Können mit künstlerischer Ausdruckskraft.

## Modul 05 und 06

### CREATIVE STUDIO 1: INDUSTRY WORKFLOWS

Im Creative Studio 1 realisierst du dein Abschlussprojekt der Diplomastufe und führst deine bisherigen Skills in einem komplexen Film- oder Animationsprojekt zusammen. Du vertiefst dein Wissen in 3D-Animation, Simulation und 3D-Compositing und erhältst Einblicke in Virtual Production und Motion Capturing. Praxisnahe Workflows, individuelle Betreuung und konstruktives Feedback bereiten dich optimal auf den Berufseinstieg in der Film- und VFX-Branche vor.

**PROJEKTE  
ANSEHEN**



# BACHELORSTUFE



## Modul 07

### CREATIVE STUDIO 2: COLLABORATION AND BUSINESS

Im Fokus des Creative Studio 2 Moduls stehen Teamwork, interdisziplinäre Zusammenarbeit und Betriebswirtschaftslehre. Als Teil eines grösseren und fachbereichsübergreifenden Projekts bringst du deine persönlichen Kompetenzen ein. In dem simulierten Setting einer Medienagentur sammelt ihr praktische Erfahrungen im Team- und Projektmanagement.

## Modul 08

### CREATIVE STUDIO 3: RESEARCH AND PRACTICE

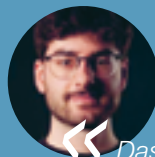
Du entwickelst deine kreative Idee einer Produktion oder Entwicklung. Auf Basis fachlicher Grundlagenrecherche entwickelst du deine Vision eines innovativen und marktfähigen Produktes. Dein selbstbestimmtes, praktisches Lernprojekt vertieft deine Fachkompetenz. Die Recherche, deine kreative Idee und vorbereitende Praxis bilden das Fundament für deine Abschlussproduktion.

## Modul 09

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

Systematisch produzierst oder entwickelst du deine kreative Idee zu einem innovativen und marktfähigen Ergebnis. Die Durchführung der Produktion und das Resultat belegen deine Fachkompetenz und ebnen dir den erfolgreichen Einstieg in die Berufswelt in einer federführenden Rolle in der Produktion oder Entwicklung. Das Medienprodukt bildet den krönenden Abschluss deines Studiums.

## WAS SAGEN UNSERE ALUMNI



« Das Studium an der SAE hat mir sowohl eine starke technische Grundlage, als auch wertvolle Kontakte in der Branche gegeben. Diese Erfahrungen haben mir geholfen, kurz nach meinem Abschluss meinen Einstieg in einer Kreativagentur zu finden. »

Loris DiGregorio  
3D/Motion & AI Designer  
Monami Content AG, Zürich



## WAS KOSTET DICH DAS?

# GAME ART & 3D ANI MATION



In Game Art & 3D Animation erschaffst du neues, digitales Leben. Du kreierst Welten, sprengst Grenzen und lässt Ideen dreidimensional Wirklichkeit werden. Kreativität trifft auf technisches Handwerk für visionäre Schritte in die Zukunft. Der Studiengang vermittelt alle Phasen der Visualisierung und bereitet dich auf ein vielseitiges Berufsleben in der Spiele- und Animationsbranche vor. Ob Konzeption, Modeling, Texturing oder Animation – hier formst du nicht nur Games, sondern auch deinen eigenen Weg.

## DEINE BERUFSAUSSICHTEN

### DESIGN & 3D

- 3D Generalist
- Character Designer
- Environment Artist
- Animator
- Lighting Artist

### GRAFIK / VISUAL ART

- Concept Artist
- Matte Painter
- Visual Development Artist

### VISUALISIERUNG & INDUSTRIE

- 3D Architectural Visualization Artist
- Medical Illustrator / 3D Medical Artist
- Simulation Artist
- Visual Freelancer for AR/VR



## FACHBEREICHVIDEO ANSCHAUEN

# BACHELOR OF ARTS 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 (Produktion und Entwicklung), als auch in Form einer wirtschaftlichen Selbstständigkeit.

### Zulassungsvoraussetzungen:

- Im ersten Studienjahr müssen die Studierenden mind. das 18. Lebensjahr vollendet haben
- Motivationsschreiben und Interview mit Bildungsberatung
- Arbeitspensum neben dem Teilzeitstudium maximal 60%
- Englischkenntnisse (Fachpresse und -literatur)

\*Die Bachelor-Studiengänge sind durch die University of Hertfordshire validiert.

University of  
Hertfordshire **UH**

- **2–6 Monate**
- Samstags
- Arbeitspensum von 100% möglich

### ZERTIFIKAT (KURSKURSE)

- **2 Jahre Teilzeit**
- Unterricht an 2 Werktagen
- Arbeitspensum von 60% möglich

**DIPLOMA**

- **Diploma + 1,5 Jahre Teilzeit**
- Unterricht an 2 Werktagen
- Arbeitspensum von 60% möglich
- Internationaler Hochschulabschluss

**BACHELOR**

- **Bachelor + 2 Jahre Teilzeit**
- Verschiedene Spezialisierungen möglich
- Vor Ort oder online absolvierbar
- Internationaler Hochschulabschluss

**MASTER**



**ERFAHRE  
MEHR**

# DIPLOMSTUFE

## Modul 01 2D FUNDAMENTALS

Form, Farbe und Komposition stehen im Mittelpunkt dieses Grundlagenmoduls. Du zeichnest analog und digital, bearbeitest Bilder und entwickelst eigene Designs. Durch die Anwendung in einer 3D-Software vertiefst du dein Verständnis für visuelle Gestaltung und lernst, kreative Ideen technisch umzusetzen – unterstützt durch kontinuierliches Feedback der Lehrkräfte.

## Modul 02 3D FUNDAMENTALS

Im Modul 3D Fundamentals erlernst du die Grundlagen der 3D-Grafikpipeline und entwickelst deine kreativen sowie organisatorischen Fähigkeiten weiter. Du modellierst und texturierst eigene Objekte und integrierst sie in eine Game Engine. Durch digitale Kamerafahrten gestaltest du ein Showreel und verfeinerst dabei Präsentation, Workflow und Zeitmanagement.

## Modul 03 DIGITAL SCULPTING & PBR TEXTURING

Dein Fokus liegt auf realistischem Texturing und digitalem Sculpting. Du erschaffst detailreiche 3D-Objekte, lernst den gezielten Einsatz von Licht und Schatten und nutzt VR-Technik, um beeindruckende Realtime-Environments zu gestalten. Architekturvisualisierung und Realtime-Renderings erweitern dabei dein technisches und gestalterisches Repertoire.

## Modul 04 GAME ART ANIMATION & RENDERING

Hier lernst du, Bewegung und Leben in deine Kreationen zu bringen. Du arbeitest mit 2D- und 3D-Animation, Rigging, virtuellen Kameras und Materialeigenschaften. Von der Idee bis zum final gerenderten Clip begleitest du den gesamten Produktionsprozess und setzt dein Wissen in einem Echtzeitprojekt praktisch um.

## Modul 05 und 06 CREATIVE STUDIO 1: INDUSTRY WORKFLOWS

Im Creative Studio 1 realisierst du dein Abschlussprojekt der Diplomastufe und vereinst deine bisherigen Skills in einem komplexen Game- oder Animationsprojekt. Du wählst Thema und Schwerpunkte selbst, vertiefst praxisnahe Workflows und erhältst Einblicke in Level- und Game Design. Durch die Integration von Audioelementen und gezieltes Feedback verfeinerst du dein Projekt und Portfolio.

**PROJEKTE  
ANSEHEN**



# BACHELORSTUFE



## Modul 07

### CREATIVE STUDIO 2: COLLABORATION AND BUSINESS

Im Fokus des Creative Studio 2 Moduls stehen Teamwork, interdisziplinäre Zusammenarbeit und Betriebswirtschaftslehre. Als Teil eines grösseren und fachbereichsübergreifenden Projekts bringst du deine persönlichen Kompetenzen ein. In dem simulierten Setting einer Medienagentur sammelt ihr praktische Erfahrungen im Team- und Projektmanagement.

## Modul 08

### CREATIVE STUDIO 3: RESEARCH AND PRACTICE

Du entwickelst deine kreative Idee einer Produktion oder Entwicklung. Auf Basis fachlicher Grundlagenrecherche entwickelst du deine Vision eines innovativen und marktfähigen Produktes. Dein selbstbestimmtes, praktisches Lernprojekt vertieft deine Fachkompetenz. Die Recherche, deine kreative Idee und vorbereitende Praxis bilden das Fundament für deine Abschlussproduktion.

## Modul 09

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

Systematisch produzierst oder entwickelst du deine kreative Idee zu einem innovativen und marktfähigen Ergebnis. Die Durchführung der Produktion und das Resultat belegen deine Fachkompetenz und ebnen dir den erfolgreichen Einstieg in die Berufswelt in einer federführenden Rolle in der Produktion oder Entwicklung. Das Medienprodukt bildet den krönenden Abschluss deines Studiums.

## WAS SAGEN UNSERE ALUMNI



« 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, CEO & Art Director  
bei Fiberjungle AG



## WAS KOSTET DICH DAS?

# GAMES PRO GRAM MING

Im Studiengang Games Programming lernst du Programmieren ganzheitlich – mit Fokus auf Spieleentwicklung. Du kombinierst analytisches Denken mit Kreativität, um komplexe Aufgaben in Echtzeit zu lösen. Neben theoretischem Fachwissen erhältst du praktische Einblicke in moderne Game-Technologien sowie die Entwicklung und Optimierung von Spielen innerhalb gängiger Engines und Tools. In interdisziplinären Projekten arbeitest du praxisnah und bereitest dich optimal auf ein vielseitiges Berufsleben in einer dynamischen Branche vor.

# 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 (Produktion und Entwicklung), als auch in Form einer wirtschaftlichen Selbstständigkeit.

## DEINE BERUFSAUSSICHTEN

### GAME PROGRAMMING

- Unity & Unreal Programmer
- Graphics Programmer
- AI Programmer
- UI Programmer

### DEVELOPMENT (GAMES UND APPLIKATIONEN)

- AR / VR / MR Developer
- Android / IOS Developer
- Network Developer
- Software Architect
- Application Developer (.NET)



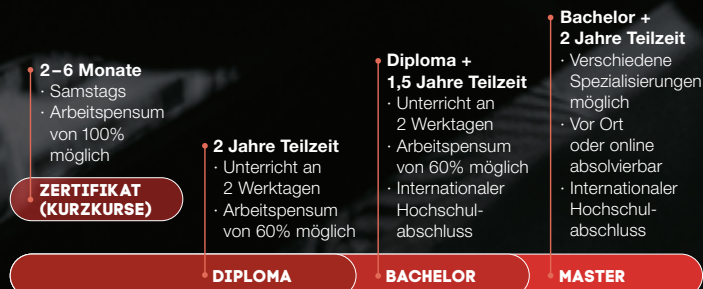
## FACHBEREICHSDIPLOMA ANSCHAUEN

### Zulassungsvoraussetzungen:

- Im ersten Studienjahr müssen die Studierenden mind. das 18. Lebensjahr vollendet haben
- Motivationsschreiben und Interview mit Bildungsberatung
- Arbeitspensum neben dem Teilzeitstudium maximal 60%
- Englischkenntnisse (Fachpresse und -literatur)

\* Die Bachelor-Studiengänge sind durch die University of Hertfordshire validiert.

University of  
Hertfordshire **UH**



**ERFAHRE  
MEHR**

# DIPLOMSTUFE

## Modul 01

### GAME PROGRAMMING BASICS

Der Einstieg in die Spieleentwicklung beginnt mit den Grundlagen der Programmierung. Du arbeitest mit deiner ersten Game Engine und vertiefst dein Wissen durch praxisnahe Übungen und kleine Projekte. So entwickelst du ein solides Verständnis für Code-Strukturen und Game-Mechaniken – begleitet von kontinuierlichem Feedback und Austausch mit den Lehrkräften.

## Modul 02

### STRUCTURED GAME DEVELOPMENT

Hier steht die Optimierung deines Workflows im Fokus. Du lernst, effizient zu programmieren, entwickelst Standards für sauberen Code und baust dein Wissen über Datenstrukturen und Softwarearchitektur aus. Dabei übst du, plattformübergreifend zu denken – Die Grundlage, um komplexe Game-Projekte erfolgreich umzusetzen.

## Modul 03

### GAME DYNAMICS

Technik trifft Kreativität: Du entwickelst intelligente KIs, erschaffst prozedural generierte Welten und nutzt physikalische Systeme für realistische Bewegungen und Effekte. Mit mathematischem Verständnis, technischem Können und Fantasie lässt du lebendige, dynamische Spielwelten entstehen, die über klassische Grenzen hinausgehen.

## Modul 04

### GAME DEVELOPMENT BASICS

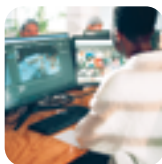
Von der Idee bis zur Umsetzung: Du lernst, Spielkonzepte zu entwickeln, zu strukturieren und Produktionsabläufe zu planen. Dabei beschäftigst du dich mit Game Design, klaren Milestones und der Verbindung von Gameplay-Elementen. Gleichzeitig vertiefst du deine Programmierkenntnisse – ein wichtiger Schritt hin zu professionellem Game Development.

## Modul 05 und 06

### CREATIVE STUDIO 1: INDUSTRY WORKFLOWS

Im Creative Studio 1 realisierst du dein Abschlussprojekt der Diplomastufe und erweiterst deine Skills mit Networking, Graphics Programming und Machine Learning. Im Team mit Studierenden aus Programming und Art planst, gestaltest und entwickelst du ein komplexes Game-Projekt. Praxisnahe Workflows, Teamarbeit und Feedback bereiten dich optimal auf den Einstieg in die Games-Branche vor.

**PROJEKTE  
ANSEHEN**



# BACHELORSTUFE



## Modul 07

### CREATIVE STUDIO 2: COLLABORATION AND BUSINESS

Im Fokus des Creative Studio 2 Moduls stehen Teamwork, interdisziplinäre Zusammenarbeit und Betriebswirtschaftslehre. Als Teil eines grösseren und fachbereichsübergreifenden Projekts bringst du deine persönlichen Kompetenzen ein. In dem simulierten Setting einer Medienagentur sammelt ihr praktische Erfahrungen im Team- und Projektmanagement.

## Modul 08

### CREATIVE STUDIO 3: RESEARCH AND PRACTICE

Du entwickelst deine kreative Idee einer Produktion oder Entwicklung. Auf Basis fachlicher Grundlagenrecherche entwickelst du deine Vision eines innovativen und marktfähigen Produktes. Dein selbstbestimmtes, praktisches Lernprojekt vertieft deine Fachkompetenz. Die Recherche, deine kreative Idee und vorbereitende Praxis bilden das Fundament für deine Abschlussproduktion.

## Modul 09

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

Systematisch produzierst oder entwickelst du deine kreative Idee zu einem innovativen und marktfähigen Ergebnis. Die Durchführung der Produktion und das Resultat belegen deine Fachkompetenz und ebnen dir den erfolgreichen Einstieg in die Berufswelt in einer federführenden Rolle in der Produktion oder Entwicklung. Das Medienprodukt bildet den krönenden Abschluss deines Studiums.



## WAS SAGEN UNSERE ALUMNI



*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



## WAS KOSTET DICH DAS?

# CONTENT CREA TION & ONLINE MARKE TING

Im Studiengang Content Creation & Online Marketing vereinen sich Fotografie, Webdevelopment, Podcasting und Videoproduktion zu einem vielseitigen Medienmix. Du lernst, digitale und analoge Inhalte wirkungsvoll zu gestalten und professionell zu vermarkten. Mit Fokus auf Praxis, Medientechnik und Online-Marketing entwickelst du eigene Kampagnen und Social-Media-Strategien. Am SAE Campus profitierst du von modernster Ausstattung, starkem Networking und praxisnaher Vorbereitung auf die Medienwelt.

# BACHELOR OF ARTS 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 (Produktion und Entwicklung), als auch in Form einer wirtschaftlichen Selbstständigkeit.

## DEINE BERUFSAUSSICHTEN

### CONTENT CREATION

- Crossmedia Producer
- Social-Media-Manager
- Content-Manager
- Community Manager
- Medienmanager

### JOURNALISMUS

- Videojournalist:in
- Corporate Blogger
- Online-Redakteur:in

### MARKETING

- PR-Referent:in
- Marketingassistent:in
- Brand & Content Specialist



## FACHBEREICHVIDEO ANSCHAUEN

### Zulassungsvoraussetzungen:

- Im ersten Studienjahr müssen die Studierenden mind. das 18. Lebensjahr vollendet haben
- Motivationsschreiben und Interview mit Bildungsberatung
- Arbeitspensum neben dem Teilzeitstudium maximal 60%
- Englischkenntnisse (Fachpresse und -literatur)

\* Die Bachelor-Studiengänge sind durch die University of Hertfordshire validiert.

University of  
Hertfordshire **UH**

#### 2–6 Monate

- Samstags
- Arbeitspensum von 100% möglich

#### ZERTIFIKAT (KURSKURSE)

#### 2 Jahre Teilzeit

- Unterricht an 2 Werktagen
- Arbeitspensum von 60% möglich

#### DIPLOMA

#### Diploma + 1,5 Jahre Teilzeit

- Unterricht an 2 Werktagen
- Arbeitspensum von 60% möglich
- Internationaler Hochschulabschluss

#### BACHELOR

#### Bachelor + 2 Jahre Teilzeit

- Verschiedene Spezialisierungen möglich
- Vor Ort oder online absolvierbar
- Internationaler Hochschulabschluss

#### MASTER



ERFAHRE  
MEHR

# DIPLOMSTUFE

## Modul 01

### PHOTOGRAPHIC STORYTELLING

Fotografien können Geschichten erzählen und genau darum geht es in Photographic Storytelling. Du lernst, journalistisch zu arbeiten und digitale Bilder wirkungsvoll zu gestalten. Bildsprache, Licht, Komposition und Nachbearbeitung stehen dabei im Mittelpunkt, ergänzt durch Storytelling, Zeitmanagement und Medienrecht als solide Grundlage für dein Studium.

## Modul 02

### COMMUNICATION DESIGN

In diesem Modul erlernst du, Inhalte gezielt für Online-Medien zu gestalten. Du schreibst für unterschiedliche Kanäle, entwickelst Projekte und vertiefst dein Wissen in Content Management, SEO, Online-Marketing und Webdesign. So verbindest du Kreativität mit technischem Know-how und professioneller Umsetzung.

## Modul 03

### AUDIO INTERVIEW & PODCASTING

In Audio Interview & Podcasting tauchst du in die Welt des professionellen Sounds ein. Du lernst die Grundlagen des Tonstudios kennen und spezialisierst dich auf Vocal- und Field-Recording. Ergänzend vertiefst du Themen wie Medienethik, Soundbranding und Audio-Publishing. So bist du bestens vorbereitet, hochwertige Podcasts und Interviews zu produzieren – praxisnah und branchenorientiert.

## Modul 04

### VIDEO PRODUCTION

Videos sind ein zentrales Medium moderner Kommunikation. In Video Production lernst du mit der Kamera und dem Smartphone Inhalte visuell ansprechend umzusetzen und sämtliche Produktionsschritte zu meistern. Von Kameraarbeit und Licht über Green Screening und Color Grading bis zum Schnitt. Zusätzlich vertiefst du Video-Publishing und Präsentationstechniken, um deine Projekte professionell zu präsentieren.

## Modul 05 und 06

### ADVANCED MEDIA APPLICATIONS & INDIVIDUAL CREATIVE MEDIA

Im Abschlussmodul realisierst du dein Abschlussprojekt und stellst dein Wissen aus den vorherigen Modulen unter Beweis. Du arbeitest mit aktueller Soft- und Hardware, nutzt professionelle Workflows und entwickelst eigene Medien- und Marketingprojekte. Inhalte wie Social Media Performance Marketing, Influencer Marketing und Community Management fließen dabei ebenso ein wie der Einsatz von KI in der (Bewegt-)Bildproduktion, im Texten und im Sounddesign. Praxisnahe Produktionsprozesse, individuelle Betreuung und kontinuierliches Feedback unterstützen dich auf deinem Weg in die Medien- und Kreativbranche.

**PROJEKTE  
ANSEHEN**



# BACHELORSTUFE



## Modul 07

### CREATIVE STUDIO 2: COLLABORATION AND BUSINESS

Im Fokus des Creative Studio 2 Moduls stehen Teamwork, interdisziplinäre Zusammenarbeit und Betriebswirtschaftslehre. Als Teil eines grösseren und fachbereichsübergreifenden Projekts bringst du deine persönlichen Kompetenzen ein. In dem simulierten Setting einer Medienagentur sammelt ihr praktische Erfahrungen im Team- und Projektmanagement.

## Modul 08

### CREATIVE STUDIO 3: RESEARCH AND PRACTICE

Du entwickelst deine kreative Idee einer Produktion oder Entwicklung. Auf Basis fachlicher Grundlagenrecherche entwickelst du deine Vision eines innovativen und marktfähigen Produktes. Dein selbstbestimmtes, praktisches Lernprojekt vertieft deine Fachkompetenz. Die Recherche, deine kreative Idee und vorbereitende Praxis bilden das Fundament für deine Abschlussproduktion.

## Modul 09

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

Systematisch produzierst oder entwickelst du deine kreative Idee zu einem innovativen und marktfähigen Ergebnis. Die Durchführung der Produktion und das Resultat belegen deine Fachkompetenz und ebnen dir den erfolgreichen Einstieg in die Berufswelt in einer federführenden Rolle in der Produktion oder Entwicklung. Das Medienprodukt bildet den krönenden Abschluss deines Studiums.

## WAS SAGEN UNSERE ALUMNI



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

Fabio Antenore, Fotograf | KI |  
Social Media | Dozent Content  
Creation & Online Marketing



## WAS KOSTET DICH DAS?

# GRAPHIC DESIGN

Gestaltung verändert, wie wir die Welt sehen und erleben. Im Studiengang Graphic Design lernst du, Ideen in starke visuelle Konzepte zu verwandeln und mit deinem Design echte Wirkung zu erzeugen. Du entwickelst deine eigene kreative Handschrift und entdeckst, wie Bilder, Typografie und visuelle Sprache Marken und Geschichten formen.

Theorie und Praxis greifen dabei nahtlos ineinander. Du arbeitest an praxisnahen und realen Projekten, gestaltest Logos, Layouts, Poster, Animationen und visuelle Identitäten und setzt deine Konzepte professionell um. Moderne Themen wie UI/UX Design und Motion Design sind dabei fester Bestandteil und machen dich fit für die Anforderungen der heutigen Kreativindustrie.

Dieser Studiengang richtet sich an alle, die kreativ denken, visuell gestalten wollen und den Anspruch haben, modernes Graphic Design nicht nur zu lernen, sondern aktiv in die Praxis umzusetzen und mit einem starken Portfolio in die Berufswelt zu starten.

# BACHELOR OF ARTS GRAPHIC DESIGN\*

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 (Produktion und Entwicklung), als auch in Form einer wirtschaftlichen Selbstständigkeit.

## DEINE BERUFSAUSSICHTEN

### GRAPHIC

- Graphic Designer
- Digital Illustrator
- Visual Communication Specialist
- UI/UX Designer
- Motion Designer
- Brand Designer
- Digital Designer
- Content Creator
- Packaging Designer
- Social Media Designer

### MANAGEMENT

- Art Director
- Creative Director
- Design Consultant



## FACHBEREICHVIDEO ANSCHAUEN

### Zulassungsvoraussetzungen:

- Im ersten Studienjahr müssen die Studierenden mind. das 18. Lebensjahr vollendet haben
- Motivationsschreiben und Interview mit Bildungsberatung
- Arbeitspensum neben dem Teilzeitstudium maximal 60%
- Englischkenntnisse (Fachpresse und -literatur)

\*Die Bachelor-Studiengänge sind durch die University of Hertfordshire validiert.

University of  
Hertfordshire **UH**

- **2–6 Monate**
- Samstags
- Arbeitspensum von 100% möglich

### ZERTIFIKAT (KURSKURSE)

- **2 Jahre Teilzeit**
- Unterricht an 2 Werktagen
- Arbeitspensum von 60% möglich

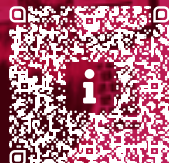
DIPLOMA

- **Diploma + 1,5 Jahre Teilzeit**
- Unterricht an 2 Werktagen
- Arbeitspensum von 60% möglich
- Internationaler Hochschulabschluss

BACHELOR

- **Bachelor + 2 Jahre Teilzeit**
- Verschiedene Spezialisierungen möglich
- Vor Ort oder online absolvierbar
- Internationaler Hochschulabschluss

MASTER



**ERFAHRE  
MEHR**

# DIPLOMSTUFE

## Modul 01

### MEDIA DESIGN FUNDAMENTALS

Dieses Grundlagenmodul vermittelt dir zentrale gestalterische und technische Prinzipien des Designs mit Fokus auf praktische Anwendung. Du lernst Design-Theorie, Gestaltungsregeln und Illustrationstechniken kennen und setzt dein Wissen direkt in kreativen Übungen um. Feedbackrunden und Präsentationstraining helfen dir, deine kreative Handschrift zu stärken und sicher in den Designprozess zu starten. Im Zentrum steht ein illustratives Kurzgeschichten-Projekt, das du Schritt für Schritt entwickelst, gestaltest und später als gedrucktes Ergebnis in den Händen hältst.

## Modul 02

### LAYOUT AND DESIGN

Dieses Modul bringt dein Design aufs nächste Level. Du kombinierst Typografie, Layout und Bildsprache zu einer professionellen Poster-Serie. Du gestaltest drei Poster, entwickelst eigene fotografische Inhalte und lernst, wie aus einer Idee ein druckfertiges Designprodukt entsteht. Neben Layoutprinzipien und Editorial Design vertiefst du deine Skills in Bildbearbeitung und Prepress. Das Ergebnis sind drei fertige Poster – perfekt für dein Portfolio.

## Modul 03

### UI/UX DESIGN

Im Modul UI/UX Design gestaltest du benutzerfreundliche Interfaces und lernst, wie gutes Design das Nutzererlebnis prägt. UI/UX zählt heute zu den wichtigsten Kernkompetenzen im modernen Graphic Design und spielt eine zentrale Rolle in der Gestaltung digitaler Produkte. Du arbeitest mit gängigen Tools, erstellst Wireframes und klickbare Prototypen und testest deine Konzepte gezielt. Dabei vertiefst du dein Wissen zu W3C-Standards und barrierefreiem Design. Grundlage für professionelle digitale Anwendungen und Interfaces.

## Modul 04

### MOTION DESIGN

Bewegung trifft auf Design. In diesem Modul lernst du, statische Gestaltung in Animationen und visuelle Geschichten zu verwandeln. Motion Design gehört zu den gefragtesten Kompetenzen im modernen Graphic Design. Du produzierst ein kurzes Werbevideo für Social Media und kombinierst 2D- und 3D-Elemente, Animation, Schnitt und Audio zu einem professionellen Gesamtprodukt. Du lernst die Grundlagen von Editing und Sounddesign, und wie Motion-Projekte finalisiert und exportfertig aufbereitet werden. Visuelles Storytelling, Timing und Rhythmus werden zu zentralen Bausteinen deiner Arbeit.

## Modul 05

### ADVANCED MEDIA APPLICATIONS

Starke Marken entstehen durch klares Design und konsistente Kommunikation. In diesem Modul tauchst du in Corporate Design und Branding ein und lernst, visuelle Identitäten strategisch zu entwickeln. Du arbeitest an Logo-Design, Mockups, Packaging und Branding-Konzepten und beschäftigst dich mit Markenstrategie, Information Design und Materialkunde. Das finale Ergebnis ist eine professionelle Brand Guideline – ein starkes Portfolio-Projekt.

## Modul 06

### INDIVIDUAL CREATIVE MEDIA PROJECT

Im letzten Modul steht deine persönliche Weiterentwicklung im Fokus. Du kannst dich in einem Teilbereich von Graphic Designs spezialisieren und dein Profil schärfen. Du lernst, professionell mit Kundinnen und Kunden zu arbeiten, Design Thinking anzuwenden und kreative Lösungen zu entwickeln. Themen wie Selbstvermarktung, künstliche Intelligenz sowie Ethik und Nachhaltigkeit begleiten dich. Das finale Ergebnis ist ein starkes Portfolio für den Einstieg in die Kreativindustrie.

**PROJEKTE  
ANSEHEN**



# BACHELORSTUFE



## Modul 07

### CREATIVE STUDIO 2: COLLABORATION AND BUSINESS

Im Fokus des Creative Studio 2 Moduls stehen Teamwork, interdisziplinäre Zusammenarbeit und Betriebswirtschaftslehre. Als Teil eines grösseren und fachbereichsübergreifenden Projekts bringst du deine persönlichen Kompetenzen ein. In dem simulierten Setting einer Medienagentur sammelt ihr praktische Erfahrungen im Team- und Projektmanagement.

## Modul 08

### CREATIVE STUDIO 3: RESEARCH AND PRACTICE

Du entwickelst deine kreative Idee einer Produktion oder Entwicklung. Auf Basis fachlicher Grundlagenrecherche entwickelst du deine Vision eines innovativen und marktfähigen Produktes. Dein selbstbestimmtes, praktisches Lernprojekt vertieft deine Fachkompetenz. Die Recherche, deine kreative Idee und vorbereitende Praxis bilden das Fundament für deine Abschlussproduktion.

## Modul 09

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

Systematisch produzierst oder entwickelst du deine kreative Idee zu einem innovativen und marktfähigen Ergebnis. Die Durchführung der Produktion und das Resultat belegen deine Fachkompetenz und ebnen dir den erfolgreichen Einstieg in die Berufswelt in einer federführenden Rolle in der Produktion oder Entwicklung. Das Medienprodukt bildet den krönenden Abschluss deines Studiums.



## WAS SAGEN UNSERE ALUMNI



« Graphic Design ist nicht nur das, was du siehst – es ist die Art, wie du die Welt verstehst, formst und sie für andere sichtbar machst. Vom Icon bis zur grossen Marke. »

Corinna Kost, Art Director und  
Dozentin Graphic Design



## WAS KOSTET DICH DAS?



# WEB DESIGN & DEVELOP MENT

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.

# BACHELOR OF SCIENCE (HONS.) WEB DESIGN & 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 (Produktion und Entwicklung), als auch in Form einer wirtschaftlichen Selbstständigkeit.

## DEINE BERUFSAUSSICHTEN

### FRONTEND

- Web Developer
- Frontend Developer
- JavaScript Developer
- React Developer

### BACKEND

- Backend Entwickler:in
- PHP Developer
- Fullstack-Engineer

### DESIGN

- Webdesigner
- Projektmanager
- UI- und UX-Designer



## FACHBEREICHVIDEO ANSCHAUEN

### Zulassungsvoraussetzungen:

- Im ersten Studienjahr müssen die Studierenden mind. das 18. Lebensjahr vollendet haben
- Motivationsschreiben und Interview mit Bildungsberatung
- Arbeitspensum neben dem Teilzeitstudium maximal 60%
- Englischkenntnisse (Fachpresse und -literatur)

\* Die Bachelor-Studiengänge sind durch die University of Hertfordshire validiert.

University of  
Hertfordshire **UH**

#### 2–6 Monate

- Samstags
- Arbeitspensum von 100% möglich

#### ZERTIFIKAT (KURSKURSE)

#### 2 Jahre Teilzeit

- Unterricht an 2 Werktagen
- Arbeitspensum von 60% möglich

#### DIPLOMA

#### Diploma +

#### 1,5 Jahre Teilzeit

- Unterricht an 2 Werktagen
- Arbeitspensum von 60% möglich
- Internationaler Hochschulabschluss

#### BACHELOR

#### Bachelor +

#### 2 Jahre Teilzeit

- Verschiedene Spezialisierungen möglich
- Vor Ort oder online absolvierbar
- Internationaler Hochschulabschluss

#### MASTER



**ERFAHRE  
MEHR**

# DIPLOMSTUFE

## Modul 01

### WEBDESIGN FUNDAMENTALS

Im Modul Web Design Fundamentals beschäftigst du dich mit dem kleinen Einmaleins des WebDesigns und bist am Ende in der Lage, ein zeitgemässes Design zu entwerfen, das den Bedürfnissen der Zielgruppe entspricht. Du analysierst aktuelle Trends und erfährst, wie eine Website von Grund auf entworfen wird.

## Modul 02

### WEB DEVELOPMENT BASICS

Das Modul Web Development Basics baut auf deinem theoretischen Wissen über das WebDesign 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.

## 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 Datentypen, kennen. Auf diese Weise bist du in der Lage, Problemstellungen aus der Programmierung mithilfe von JavaScript zu lösen.

## 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.

## 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.

**PROJEKTE  
ANSEHEN**



# BACHELORSTUFE



## Modul 07

### CREATIVE STUDIO 2: COLLABORATION AND BUSINESS

Im Fokus des Creative Studio 2 Moduls stehen Teamwork, interdisziplinäre Zusammenarbeit und Betriebswirtschaftslehre. Als Teil eines grösseren und fachbereichsübergreifenden Projekts bringst du deine persönlichen Kompetenzen ein. In dem simulierten Setting einer Medienagentur sammelt ihr praktische Erfahrungen im Team- und Projektmanagement.

## Modul 08

### CREATIVE STUDIO 3: RESEARCH AND PRACTICE

Du entwickelst deine kreative Idee einer Produktion oder Entwicklung. Auf Basis fachlicher Grundlagenrecherche entwickelst du deine Vision eines innovativen und marktfähigen Produktes. Dein selbstbestimmtes praktisches Lernprojekt vertieft deine Fachkompetenz. Die Recherche, deine kreative Idee und vorbereitende Praxis bilden das Fundament für deine Abschlussproduktion.

## Modul 09

### MAJOR PROJECT: BACHELOR ABSCHLUSSPROJEKT, I.D. MEDIENPRODUKTION

Systematisch produzierst oder entwickelst du deine kreative Idee zu einem innovativen und marktfähigen Ergebnis. Die Durchführung der Produktion und das Resultat belegen deine Fachkompetenz und ebnen dir den erfolgreichen Einstieg in die Berufswelt in einer federführenden Rolle in der Produktion oder Entwicklung. Das Medienprodukt bildet den krönenden Abschluss deines Studiums.

## WAS SAGEN UNSERE ALUMNI



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



## WAS KOSTET DICH DAS?

# MEDIEN VORKURS

Ein Jahr Raum zum Entdecken, Erproben und Vertiefen: Der Medienvorkurs bietet die Möglichkeit, eigene gestalterische Interessen zu entwickeln und verschiedene Bereiche der Medienproduktion kennenzulernen. In praxisnahen Modulen zu Fotografie, Web, Audio, Game und Bewegtbild lernst du technische und konzeptionelle Grundlagen. Werkstattphasen, Projekte und Reflexion fördern kreative Potenziale und bereiten dich auf weiterführende Ausbildungen im Medienbereich vor.

## DEINE ZUKUNFTSAUSSICHTEN

- Bachelorstudiengang  
beim SAE Institute
- Praktikum Medienhaus
- Vorbereitung Lehrstellen

## LIEBE ELTERN

Ihr Kind ist kreativ und sucht Orientierung für seine Zukunft? Der Medienvorkurs bietet eine sichere und strukturierte Umgebung, in der Jugendliche ihre Talente entfalten, Medienkompetenzen aufbauen und Verantwortung übernehmen lernen. Durch praxisnahen Unterricht, persönliche Betreuung und klare Strukturen werden sie gezielt auf den nächsten Ausbildungsschritt vorbereitet. Am Ende steht nicht nur ein SAE-Abchluss, sondern auch Selbstvertrauen, Klarheit und eine professionelle Bewerbungsmappe für den weiteren Weg.

### Zulassungsvoraussetzungen:

- Im Verlauf des Vorkurses müssen die Schüler:innen mindestens das 16. Lebensjahr vollendet haben
- Motivationsschreiben und Interview mit Bildungsberatung
- Gute Deutschkenntnisse in Wort und Schrift
- Empfehlung:  
Englisch- und Computerkenntnisse

#### 1 Jahr Vollzeit

- Unterricht
- an 4 Werktagen (Phase 1)
- an 1 festen Werktag,  
plus projektbezogen individuell  
(Phasen 2 + 3)

#### MEDIENVORKURS



**ERFAHRE  
MEHR**

# MEDIENVORKURS

## Phase 01

### GRUNDLAGEN DER MEDIENWELT

Im ersten halben Jahr werden an vier Schultagen pro Woche die zentralen Themenbereiche (Fotografie und Videoproduktion, Game Art und Programming, Web Development und Social Media, Audioproduktion und Persönlichkeitsentwicklung) der Medienbranche behandelt. Jeder Unterrichtstag ist thematisch strukturiert und umfasst:

- Drei praxisorientierte Theorieeinheiten am Vormittag (je 45 Minuten), die grundlegendes Wissen zu den verschiedenen Fachgebieten vermitteln
- Zwei begleitete Werkstatt-Lektionen am Nachmittag, in denen das Erlernte praktisch umgesetzt wird
- Eine abschliessende Reflexionsrunde, um Erkenntnisse zu vertiefen und um auf das Kommende vorzubereiten

Der Unterrichtstag dauert von 10:00 bis 15:45 Uhr und beinhaltet eine einstündige Mittagspause sowie drei kurze Pausen. In dieser Phase realisieren die Teilnehmer:innen verschiedene Projekte mit klaren Deadlines, um den praktischen Umgang mit kreativen Prozessen und Arbeitsstrukturen zu erlernen.

## Phase 02

### SPEZIALISIERUNG

Nach der Grundlagenphase haben die Teilnehmer:innen die Möglichkeit, zwei Fachgebiete aus der Medienbranche auszuwählen, in denen sie sich gezielt vertiefen möchten. Dabei werden sie individuell durch Dozierende begleitet und können ihre Interessen weiterentwickeln. Parallel dazu findet weiterhin ein wöchentlicher Unterrichtstag statt. Die Spezialisierung erfolgt durch den Besuch verschiedener Fachkurse, die eine festgelegte Mindestanzahl an Stunden umfassen und auf praktische Anwendung ausgerichtet sind.

## MEDIENVORKURS

12 Monate

### • MEDIENVORKURS – PLAN A

#### • Vorkasse

- 1. Zahlung zum Studienbeginn
- plus Einschreibgebühr

### • MEDIENVORKURS – PLAN B

#### • Standard

- 1. Zahlung zum Studienbeginn und 11 Monate zum 1. des Monats
- plus Einschreibgebühr



**WAS KOSTET  
DICH DAS?**





## CAMPUS ERLEBEN

### Phase 03

## ABSCHLUSSPROJEKT

Den Abschluss des Medienvorkurses bildet ein umfassendes, begleitetes Medienprojekt, in dem die erlernten Kenntnisse und Fertigkeiten gebündelt zur Anwendung kommen. Parallel dazu findet weiterhin ein wöchentlicher gemeinsamer Unterrichtstag statt. Die Teilnehmer:innen konzipieren, planen und realisieren ein eigenes Projekt, das ihre individuellen Stärken und Schwerpunkte widerspiegelt. Dieses Abschlussprojekt dient nicht nur als praktische Erfahrung, sondern auch als wichtiger Bestandteil einer Bewerbungsmappe für weiterführende Bildungswege oder berufliche Perspektiven in der Medienbranche.



*Wenn es den Medienvorkurs damals schon gegeben hätte, wäre er für mich definitiv eine Option gewesen. Wäre ich heute nochmal 15, würde ich mir den Medienvorkurs auf jeden Fall genauer ansehen.* >>

Carmen Fenk, Musikerin /  
Produzentin und Kursleitung  
Medienvorkurs



## PROJEKTE ANSEHEN

# ZERTIFIKAT (KURZKURS)

Das SAE Institute bietet neben Studiengängen auch eine Vielzahl an Kurzkursen an. Diese bilden eine ideale Grundlage für eine professionelle Ausbildung und ermöglichen den Einstieg in weiterführende SAE-Studiengänge bis hin zu einem Hochschulabschluss als Bachelor oder Master of Arts/Science.

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 FOLGENDE KURZKURSE AN:**

- Electronic Music Production
- Home & Studio Recording
- DJ
- 3D Production
- Games Programming
- Video Production
- Fotografie
- Webdesign Grundlagen
- Graphic Design
- Zeichnen

Und viele mehr...

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.



**ERFAHRE  
MEHR**

# BOOTCAMPS

Als praxisorientierte Ergänzung schaffen die Bootcamps ein kompaktes, zeitlich fokussiertes Weiterbildungsformat für alle, die sich gezielt und effizient mit einem Thema auseinandersetzen möchten. Dadurch ermöglichen sie einen schnellen Einstieg oder eine gezielte Vertiefung in ausgewählte Themen der Medienbranche.

Das Angebot richtet sich insbesondere an Einsteiger:innen, Lernende und Interessierte, die in kurzer Zeit einen fundierten Überblick erhalten oder neue Impulse für ihre kreative oder berufliche Weiterentwicklung suchen. Die Bootcamps werden von erfahrenen Branchenexpert:innen geleitet und orientieren sich stark an realen Workflows aus der Praxis.

Alle Bootcamps sind in sich abgeschlossene Formate und können unabhängig voneinander besucht werden. Sie eignen sich sowohl als Orientierungshilfe für eine spätere Ausbildung am SAE Institute als auch zur gezielten Weiterbildung oder zum Netzwerken.

Ein weiterer wichtiger Bestandteil der Bootcamps ist der persönliche Austausch: Teilnehmende stärken ihr persönliches und berufliches Netzwerk und kommen direkt mit Dozierenden sowie Gleichgesinnten in Kontakt.



**ERFAHRE  
MEHR**

# BEWERBUNG ZULASSUNG

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 Bildungsberater:innen stehen dir 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)**



**BERATUNGS-  
GESPRÄCH  
BUCHEN**

## **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) 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 Hatfield (UK) 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 akademischen 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.



**ERFAHRE  
MEHR**

# FINANZIERUNG ZAHLUNGS PLAN

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

Der Studienvertrag kann jederzeit zum Ende eines Moduls gekündigt werden, ohne dass dabei zusätzliche Kosten entstehen. Ein Modul dauert vier Monate.

## WAS DICH NOCH ZUSÄTZLICH BEI UNS ERWARTET:

- State-of-the-art-Equipment
- Unterstützung durch Fachleute aus der Medienindustrie
- Campus an 6 Tagen pro Woche geöffnet
- Online-Support
- Software-Lizenzen
- Nutzung der Räumlichkeiten (Kino, Greenscreen, Tonstudios, VR-Raum, MoCap-Raum, Studentenbereich)
- Zugang zu einem weltweiten Netzwerk von Kreativschaffenden

## DIPLOMA

Vollzeit 12 Monate – Teilzeit 24 Monate

### DIPLOMA – PLAN A

#### Vorkasse

- 1 Zahlung zum Studienbeginn
- plus Einschreibgebühr

### DIPLOMA – PLAN B

#### Standard

- Bei Vollzeit 12 Monate zum 1. des Monats
- Bei Teilzeit 24 Monate zum 1. des Monats
- plus Einschreibgebühr

### DIPLOMA – PLAN C

#### Finanzierung mit doppelter Laufzeit

- Bei Vollzeit 24 Monate zum 1. des Monats
- Bei Teilzeit 48 Monate zum 1. des Monats
- plus Einschreibgebühr

**FINANZIERUNGSMÖGLICHKEITEN  
ÜBER STIPENDIEN UND  
STUDIENKREDITE**

**Förderungen durch den Bund**

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.

**Stipendien und Studienkredite**

Wir arbeiten mit einigen zertifizierten Dienstleistern zusammen. Gerne zeigen wir dir im Rahmen eines Beratungsgesprächs die Vorgehensweise bei der Antragstellung.

**BACHELOR OF ARTS / SCIENCE (HONOURS)**

18 Monate

**BACHELOR – PLAN A**

**Vorkasse**

- 1 Zahlung zum Bachelorstufenbeginn

**BACHELOR – PLAN B**

**Standard**

- 13 Monate zum 1. des Monats



**ZU DEN  
PREISEN**

# VORTEILE VON SAE INSTITUTE

## 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 aus, die bereits aus dem Studium eine Menge Praxiserfahrung mitbringen.

## HOHER PRAXISBEZUG

Das SAE Institute hat, als weltweit grösste Bildungseinrichtung im Medienbereich, seit über 50 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 Projekten
- Führung durch alle Produktionsstufen
- Schulung an modernen, industrie-konformen Geräten und Software-Tools

## 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

## BERUFSBEGLEITENDES STUDIUM

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



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 (eduQUA) abhängig zu machen».

(Quelle: eduQUA.ch 2021)

# STUDIEREN IM AUSLAND

Mit derzeit 52 Standorten auf 5 Kontinenten hat SAE Institute seinen Studierenden ein einzigartiges Netzwerk geschaffen, um auch international Studienerfahrungen zu sammeln.

Die Bildungsberater:innen und die Schulleitung des lokalen SAE Institutes beraten jederzeit gerne zu den vielfältigen individuellen Möglichkeiten.

## PRODUKTIONEN FÜR DAS EIGENE PORTFOLIO

Die Studierenden des SAE Instituts erarbeiten im Rahmen ihrer Selbstlernzeit und Projektarbeiten eigene Referenzarbeiten für ihre Portfolios.

## MODERNER, PERSÖNLICHER LEHRDIALOG

Limitierte Klassengrößen lassen auch beim Theorieunterricht genug Raum für Fragen und lehrreiche Dialoge. Ein enger, persönlicher Kontakt zum betreuenden Dozierenden ist genauso selbstverständlich, wie die Ansprechbarkeit der Fachbereichsleitung und -assistenzen.

## INDIVIDUALITÄT WIRD GROSSGESCHRIEBEN

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



**ERFAHRE  
MEHR**

# FRAGEN & ANTWORTEN

## **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.

## **WANN IST DER STUDIENSTART AN DER SAE ZÜRICH?**

Die Studiengänge starten jeweils im März und im September. Der Medienvorkurs beginnt im August nach den Sommerferien. Zertifikatskurse und Bootcamps werden mehrmals pro Jahr angeboten.

## **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 nördlich von London (UK) 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 die Bachelorstufe. 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 DIPLOMASTUFE BESTEHEN, UM IN DIE BACHELORSTUFE VORRÜCKEN ZU KÖNNEN?**

Ja. Um zur Bachelorstufe zugelassen zu werden, muss jedes Modul mit der 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-Studium 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 ABSCHLUSS- PRÜFUNG 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.



**ERFAHRE  
MEHR**

# KI IM STUDIUM

Künstliche Intelligenz (KI) verändert die Medienbranche spürbar. Neue Tools entstehen laufend und werden immer stärker Teil des Arbeitsalltags. Im Studium greifen wir diese Entwicklung auf und machen sie direkt erlebbar.

KI wird im Unterricht gezielt eingesetzt und praxisnah vermittelt. Studierende lernen, Tools sinnvoll zu nutzen und in ihren eigenen Workflow zu integrieren. Der Fokus liegt darauf zu verstehen, wie und wann KI unterstützt.

Gleichzeitig ersetzt KI keine Grundlagen. Technisches Verständnis, kreative Prozesse und handwerkliche Skills bleiben zentral. Nur wer die Basics beherrscht, kann KI richtig einsetzen und Ergebnisse beurteilen.

Der Umgang mit KI wird in Projekten erarbeitet. Studierende probieren aus, vergleichen Ansätze und entwickeln ein Gefühl für Qualität und Eigenständigkeit. KI dient dabei als Unterstützung, nicht als Lösung.

Transparenz spielt eine wichtige Rolle. Der Einsatz von KI muss nachvollziehbar sein. Die eigene Leistung steht immer im Zentrum. Ziel ist ein reflektierter Umgang mit neuen Technologien und eine klare eigene Handschrift.



**ERFAHRE  
MEHR**





**CAMPUS  
ERLEBEN**

## **BERUFSBEGLEITENDE AUS- UND WEITERBILDUNGEN**

Das SAE Institute wurde 1976 gegründet und ist die weltgrösste private Bildungseinrichtung für die Fachbereiche Audio, Film, Web, Content Creation, Animation und Game. Die berufsbegleitenden Ausbildungen erstrecken sich von einem Zertifikatskurs bis zum Masterstudiengang, zeichnen sich durch einen hohen Praxisanteil aus und ermöglichen den optimalen Einstieg in die Medienbranche. Bei Fragen ausserhalb des Unterrichts stehen erfahrene Fachassistent:innen 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)



**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)