

GrafikerIn

Im BIS anzeigen



Haupttätigkeiten

GrafikerInnen entwerfen das äußere Erscheinungsbild von Druckwerken (z.B. Plakate, Bücher, Prospekte, Zeitschriften, Verpackungen, Inserate) und bildschirmbasierten BenutzerInnenoberflächen (z.B. Webseiten, Computerprogramme). Dabei kommunizieren sie mit den AuftraggeberInnen, erstellen Entwürfe, arbeiten grafischen Lösungen im Detail aus und erarbeiten druckfähige Reinzeichnungen bzw. setzen die Ergebnisse im Web um. Im Rahmen ihrer Tätigkeit arbeiten GrafikerInnen mit Personen aus den Bereichen Multimedia, Web-Design sowie Marketing und Druck zusammen.

Beschäftigungsmöglichkeiten

Beschäftigungsmöglichkeiten bestehen vor allem bei Werbe- und PR-Agenturen sowie bei Grafikateliers. Sehr viele GebrauchsgrafikerInnen arbeiten freiberuflich für unterschiedliche Auftraggeber wie Unternehmen unterschiedlicher Branchen (v.a. Werbe- und Marketingabteilungen), öffentliche Institutionen und Vereine. Die Nachfrage nach Grafikdienstleistungen ist groß, allerdings auch der Wettbewerb unter den zahlreichen GrafikerInnen. Auf Online-Arbeitsplattformen ("click working") kann auch Beschäftigung in Form von spezifischen Auftragsarbeiten für Selbständige gefunden werden.

Aktuelle Stellenangebote

.... in der online-Stellenvermittlung des AMS (eJob-Room): **62**  zum AMS-eJob-Room

In Inseraten gefragte berufliche Kompetenzen

- Adobe Acrobat
- Adobe Animate
- Audio- und Videosoftware
- Illustrator
- InDesign
- Photoshop
- Printproduktion
- Quark XPress
- Typografie
- Webdesign

Weitere berufliche Kompetenzen

Berufliche Basiskompetenzen

- Grafik-, Web-Design- und Bildbearbeitungssoftware-Kenntnisse
- Grafikkenntnisse
- InDesign
- Webdesign

Fachliche berufliche Kompetenzen

- Drucktechnikenkenntnisse
 - Druckaufgaben
 - Druckverfahren (z. B. Mehrfarbendruck, Digitaldruck)
- Druckvorstufen-Kenntnisse
 - Satzherstellung (z. B. Fotosatz)
- EDV-Anwendungskenntnisse
 - Format-Konvertierung
 - Hardwaregrundkenntnisse

- Intranet-Anwendungskennntnisse
- Bürosoftware-Anwendungskennntnisse (z. B. Präsentationsprogramme-Anwendungskennntnisse)
- Internet-Anwendungskennntnisse (z. B. WordPress-Anwendungskennntnisse)
- Event Management
 - Programmplanung und -konzeption (z. B. Erstellung von Programmheften)
- Fotografiekenntnisse
- Grafik-, Web-Design- und Bildbearbeitungssoftware-Kenntnisse
 - Grafik-Software (z. B. Redshift 3D, OctaneRender, Adobe-Grafik-Software, Freehand, Illustrator, InDesign, Photoshop, Quark XPress, Corel Software)
 - Webdesign-Software (z. B. Adobe Animate)
- Grafik-Datenformat-Kenntnisse
- Grafikenkenntnisse
 - Bildbearbeitung
 - Grafik-Design
 - Printproduktion
- Künstlerische Fachkenntnisse
 - Farbenlehre
- Marketingkenntnisse
 - Werbung (z. B. Werbemittelgestaltung)
 - Online-Marketing (z. B. Erstellung von Newslettern, Visual Storytelling)
- Multimediakenntnisse
 - Digitale Medien
 - Webdesign (z. B. CSS-Layout, Hypertext-Erstellung)
- Papierverarbeitungskennntnisse
- Vortrags- und Präsentationskennntnisse
 - Audiovisuelle Präsentationstechnik
 - Abhalten von Vorträgen und Präsentationen (z. B. Abhalten von Kundenpräsentationen, Abhalten von Online-Präsentationen)

Überfachliche berufliche Kompetenzen

- Ästhetisches Gefühl
 - Farbgefühl
 - Form- und Raumgefühl
- Genauigkeit
 - Detailorientierung
- Kreativität
- Teamfähigkeit
- Zuverlässigkeit
 - Qualitätsbewusstsein

Digitale Kompetenzen nach DigComp

1 Grundlegend		2 Selbstständig		3 Fortgeschritten		4 Hoch spezialisiert	
Beschreibung: GrafikerInnen sind in der Lage, alltägliche und berufsspezifische digitale Anwendungen und Geräte zur Kommunikation, Zusammenarbeit und Dokumentation zu nutzen und berufsspezifische digitale Geräte auf fortgeschrittenem Niveau zu nutzen. Sie lösen Probleme selbstständig, kennen die betrieblichen Datensicherheitsregeln und können diese einhalten.							

Detailinfos zu den digitalen Kompetenzen

Kompetenzbereich	Kompetenzstufe(n) von ... bis ...								Beschreibung
0 - Grundlagen, Zugang und digitales Verständnis	1	2	3	4	5	6	7	8	GrafikerInnen können allgemeine und berufsspezifische digitale Anwendungen und Geräte (z. B. Content as a Service, Digitale Tafel, Digital-Asset-Management, Dynamic Creative Optimization, div. Grafiksoftware) selbstständig und sicher bedienen und anwenden sowie auch komplexe und unvorhergesehene Aufgaben flexibel lösen.
1 - Umgang mit Informationen und Daten	1	2	3	4	5	6	7	8	GrafikerInnen können für unterschiedliche Aufgaben und Fragestellungen arbeitsrelevante Daten und Informationen selbstständig recherchieren, vergleichen, beurteilen und in der Arbeitssituation zur Gestaltung neuer Inhalte anwenden.
2 - Kommunikation, Interaktion und Zusammenarbeit	1	2	3	4	5	6	7	8	GrafikerInnen können alltägliche und betriebsspezifische digitale Geräte in komplexen Arbeitssituationen zur Kommunikation und Zusammenarbeit mit KollegInnen und Kundinnen und Kunden einsetzen.
3 - Kreation, Produktion und Publikation	1	2	3	4	5	6	7	8	GrafikerInnen müssen digitale Inhalte, Informationen und Daten auf fortgeschrittenem Niveau eigenständig und mit innovativen Ideen erstellen und in verschiedene digitale Anwendungen einpflegen können.
4 - Sicherheit und nachhaltige Ressourcennutzung	1	2	3	4	5	6	7	8	GrafikerInnen sind sich der Bedeutung des Datenschutzes und der Datensicherheit bewusst, kennen die für ihren Arbeitsbereich relevanten Regeln, halten sie ein und veranlassen aktiv Maßnahmen, wenn sie mögliche Sicherheitslücken entdecken.
5 - Problemlösung, Innovation und Weiterlernen	1	2	3	4	5	6	7	8	GrafikerInnen müssen die Einsatzmöglichkeiten digitaler Tools und Lösungen für ihre Arbeit beurteilen können, Fehler und Probleme erkennen und diese selbstständig oder unter Anleitung lösen. Sie erkennen selbstständig eigene digitale Kompetenzlücken und können diese beheben.

Ausbildung, Weiterbildung, Qualifikation

Typische Qualifikationsniveaus

- Beruf mit Kurz- oder Spezialausbildung
- Beruf mit Lehrausbildung
- Beruf mit mittlerer beruflicher Schul- und Fachausbildung
- Beruf mit höherer beruflicher Schul- und Fachausbildung
- Akademischer Beruf

Ausbildung

Lehre [nQR^{IV}](#)

- Medienfachmann/-frau, Schwerpunkt Grafik, Print, Publishing und audiovisuelle Medien (Audio, Video und Animation) (4 Schwerpunkte)

BMS - Berufsbildende mittlere Schule [nQR^V](#)

- Kunst, Medien, Design
- Textil, Mode

BHS - Berufsbildende höhere Schule [nQR^V](#)

- Kunst, Medien, Design
- Textil, Mode

Hochschulstudien [nQR^{VII}](#) [nQR^{VIII}](#)

- Medien, Design, Kunst, Kommunikation
 - Medien, Medientechnik und -produktion

Spezielle Aus- und Weiterbildungslehrgänge

- Kunst, Medien, Design

Weiterbildung

Fachliche Weiterbildung Vertiefung

- 3D Computergrafik und -animation
- Bildbearbeitung
- Grafik-Software
- Grafisches Webdesign
- Mediendesign
- Visual Storytelling
- Medienillustration

Fachliche Weiterbildung Aufstiegsperspektiven

- Hochschule - Medieninformatik, Mediendesign
- Hochschule - Textil, Mode, Design
- Meisterprüfung für das Handwerk Schilderherstellung [nQR^{VI}](#)

Bereichsübergreifende Weiterbildung

- Content Marketing
- Englisch
- Kommunikationskompetenz

Weiterbildungsveranstalter

- designaustria 
- Fachmesse- und Tagungsveranstalter
- Meisterschulen
- Erwachsenenbildungseinrichtungen und Online-Lernplattformen
- BHS - Kunst, Medien, Design
- BHS - Wirtschaftliche Berufe
- Kollegs
- Fachhochschulen
- Universitäten

Deutschkenntnisse nach GERS

B2 Gute bis C1 Sehr gute Deutschkenntnisse

Für die Recherchetätigkeit, die mündliche und schriftliche Kommunikation im Team und nach außen hin, benötigen sie zumindest gute bis sehr gute Deutschkenntnisse. Ihre starke Textorientierung in der Arbeit lässt grundsätzlich eine hohe Anforderung an Sprachbeherrschung erwarten.

Weitere Berufsinfos

Einkommen

GrafikerInnen verdienen ab 1.770 Euro brutto pro Monat. Je nach Qualifikationsniveau kann das Einstiegsgehalt auch höher ausfallen:

- Beruf mit Lehrausbildung: 1.770 bis 2.730 Euro brutto
- Beruf mit mittlerer beruflicher Schul- und Fachausbildung: 1.950 bis 2.730 Euro brutto
- Beruf mit höherer beruflicher Schul- und Fachausbildung: 1.970 bis 2.730 Euro brutto
- Akademischer Beruf: 2.210 bis 2.730 Euro brutto
- Beruf mit Kurz- oder Spezialausbildung: 2.050 bis 2.730 Euro brutto

Selbstständigkeit

Eine selbständige Berufsausübung ist im Rahmen eines freien Gewerbes möglich.

Arbeitsumfeld

- Arbeit am Bildschirm
- Arbeit unter Zeitdruck

Berufsspezialisierungen

GebrauchsgrafikerIn
GrafikdesignerIn

MagazingrafikerIn

IllustratorIn

SchulbuchgrafikerIn

FormulardesignerIn

Desktop-PublisherIn
DTP-Fachkraft (m/w)
DTP-GrafikerIn

Experte/Expertin für den digitalen Medien- und Publishingbereich

LayouterIn

GrafischeR ZeichnerIn
ReinzeichnerIn

MedienvorlagenherstellerIn
ProspektgrafikerIn
WerbegrafikerIn
WerbevorlagenherstellerIn

3D-Artist (m/w)
3D-DesignerIn

CGI-Artist (m/w)

ModegrafikerIn
ModeillustratorIn
ModezeichnerIn

WissenschaftsgrafikerIn

BildbearbeiterIn
DruckgrafikerIn
Font-DesignerIn
Logo-DesignerIn
TechnischeR GrafikerIn
TechnischeR IllustratorIn
Type-DesignerIn

InfografikerIn
InformationsdesignerIn

GrafischeR VisualisiererIn

DesignerIn für Kommunikation und Grafik
KommunikationsdesignerIn
KommunikationsgrafikerIn

PräsentationsgrafikerIn

Motion Graphics-DesignerIn

Medienfachmann/-frau - Grafik, Print, Publishing und audiovisuelle Medien
Medienfachmann/-frau für Mediendesign

Verwandte Berufe

- IllustratorIn
- Industrial DesignerIn
- KunstmalerIn
- Marketing-AssistentIn
- Verlagskaufmann/-frau
- Web-DesignerIn

Zuordnung zu BIS-Berufsbereichen und -obergruppen
Medien, Grafik, Design, Druck, Kunst, Kunsthandwerk

- **Grafik, Design**

Zuordnung zu AMS-Berufssystematik (Sechssteller)

- 680601 Gebrauchsgrafiker/in
- 680602 Grafiker/in (Gebrauchsgrafik)
- 680603 Grafisch(er)e Zeichner/in
- 680605 DTP-Grafiker/in
- 680606 Werbegrafiker/in
- 680607 Medienfachmann/-frau - Mediendesign

- 680609 3D-Designer/in
- 680611 Desktop-Publisher/in
- 680613 Informationsgrafiker/in (Informationsdesigner/in)
- 680619 Werbe- und Mediovorlagenhersteller/in
- 680624 Medienfachmann/-frau - Grafik, Print, Publishing, Medien
- 680684 Medienfachmann/-frau - Grafik, Print, Publishing, Medien

Informationen im Berufslexikon

-  3D-DesignerIn (Uni/FH/PH)
-  GrafikdesignerIn (Schule)
-  GrafikdesignerIn (Uni/FH/PH)
-  GrafikerIn (Uni/FH/PH)
-  InformationsdesignerIn (Schule)
-  InformationsdesignerIn (Uni/FH/PH)
-  LayouterIn (Schule)
-  Medienfachmann/-frau - Schwerpunkt Grafik, Print, Publishing und audiovisuelle Medien (Audio, Video und Animation) (Lehre)
-  Werbegrafik-DesignerIn (Kurz-/Spezialausbildung)

Informationen im Ausbildungskompass

-  GrafikerIn