

Key Art gestalten

Ganzheitlich denken, plattformgerecht umsetzen – mit Fokus auf Streaming und Social Media

25. & 26. November 2025
HR, Frankfurt

Key Art ist mehr als nur ein schönes Bild; es ist das zentrale visuelle Branding-Element jedes Formats – im Streaming, auf Social Media und in digitalen Kampagnen. Wie entwickelt man ein Key Art, das markenkonform, plattformgerecht und zugleich genretypisch funktioniert?

In dieser zweitägigen Academy zeigen wir, wie sich starke visuelle Konzepte für Streaming-Formate entwickeln lassen. Wir legen den Fokus auf Branding, Zielgruppen und die Anforderungen unterschiedlicher Plattformen. Zu Beginn vermitteln wir zentrale Brand-Marketing-Grundlagen, die helfen, Bildsprache, Tonalität und Wiedererkennbarkeit gezielt zu gestalten und einzusetzen.

Anhand konkreter Beispiele und Übungen erarbeiten wir, wie Key Art für Streaming-Plattformen, Social Media und digitale Kommunikation gedacht und geplant werden sollte – von der Konkurrenzanalyse über das Moodboard bis hin zum klaren Briefing. Gleichzeitig vermitteln wir, wie die Zusammenarbeit mit Redaktionen, Publisher:innen und Designteams funktioniert.

Konkrete Best-Practice-Beispiele demonstrieren, wie Key Art zuverlässig entsteht – von schnellen Tagesformaten über Trailer bis hin zu aufwendig produzierten Serien – und welche Workflows und Methoden auch bei kleinem Budget zu exzellenten Ergebnissen führen.

Key Art hat in der Content-Promotion deutlich an Relevanz gewonnen; es ist ein entscheidender Faktor für Trailer, On-Air-Promotion und plattformübergreifende Kommunikation und sollte auch dazu bereits in der Formatentwicklung eingeplant werden.

Die Academy richtet sich an Gestalter:innen, Redakteur:innen, Formatentwickler:innen, Kreative und Kommunikationsprofis – insbesondere aus Medienhäusern, Agenturen, Produktionsfirmen und Streaming-Teams –, die visuelle Gestaltung für Bewegtbild-Formate ganzheitlich denken und professionell umsetzen möchten.

Die Zahl der Teilnehmer:innen ist auf **maximal 12 Personen** begrenzt. Die Academy findet bei einer **Mindestteilnehmendenzahl von 6 Personen** statt.

Vorbuchungsschluss: 4. November 2025

Anmeldeschluss: 18. November 2025

Teilnahmebedingungen

Für Ihre verbindliche Teilnahme senden Sie bitte das ausgefüllte Anmeldeformular bis spätestens 18. November 2025 per E-Mail an academy@eeofe.org.

Veranstalter & Ansprechpartnerinnen

Eyes & Ears of Europe
Mozartstr. 3-5, D-50674 Köln

Studienorganisation
Ina Braun

Tel.: +49 (221) 60 60 57 10
academy@eeofe.org

Kostenbeitrag

- € 550,- für Eyes & Ears-Mitglieder
- € 99,- für Schüler:innen, Studierende, Auszubildende, die persönliches Mitglied bei Eyes & Ears of Europe sind, oder für Schüler:innen, Studierende, Auszubildende bei einem institutionellen Mitglied von Eyes & Ears of Europe.
- € 1.490,- für Nichtmitglieder
- € 199,- für Schüler:innen, Studierende oder Auszubildende, die keine Mitglieder sind

Die Teilnahmegebühr muss innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt der Rechnung per Überweisung beglichen werden.

Dozenten: Jorin Gundler und Thomas Wecker

Jorin Gundler ist Formatentwickler und Designer. Nach seiner Ausbildung zum Mediengestalter Bild und Ton studierte er Motion Pictures an der Hochschule Darmstadt. Parallel dazu produzierte er eigene Dokumentarfilme und war an mehreren Spiel- und Werbefilmproduktionen beteiligt. Im Anschluss wechselte er zum Hessischen Rundfunk und lernte dort die Arbeitsweise des öffentlich-rechtlichen Rundfunks kennen.

Unter anderem koordinierte er beim Hessischen Rundfunk in der Abteilung Programm-Design grafische Entwicklung von Highlight-Formaten für Streaming und Social Media sowie für die Content-Distribution. Als Performance Designer war er zudem für die visuelle Umsetzung digitaler Kampagnen verantwortlich – mit dem Ziel, definierte Conversionziele über gezielte Bildsprache zu erreichen.

Er war zentraler Ansprechpartner für Performance Design und strukturelle Distributionsmaßnahmen. Weitere Formate, an deren Gestaltung und Kampagnenentwicklung er beteiligt war, sind u.a. „Money Maker“, „Dichtung & Wahrheit“, „Techno House Deutschland“ und „Unser Baby“.

2024 war Jorin Gundler zusammen mit **Thomas Wecker** als Berater und Workshopleiter tätig.

Für seine filmischen und gestalterischen Arbeiten wurde er mehrfach ausgezeichnet. Aktuell arbeitet Jorin als Grafikdesigner und Visual Lead Publishing für die ARD Mediathek.

Thomas Wecker hat als On Air Designer für verschiedene private und öffentlich-rechtliche Sender und Produktionsfirmen gearbeitet. Und leitet seit 2017 Programm-Design beim Hessischen Rundfunk. Hier hat er neue Strukturen mit crossmedial arbeitenden Designteams aufgebaut und auf Streamingformate optimierte Designprozesse eingeführt. Als Creative Director einer Design-Abteilung, die On Air Design, Set-Design, Content und Performance Design abdeckt, konzentriert er sich auf Beratung in Design- und Distributionsfragen, die Erstellung von Kreativkonzepten, crossmediale Zusammenarbeit und Wissensmanagement.

Er ist in ARD-Netzwerken zu Formatentwicklung, Distribution und Design engagiert und hat zahlreiche Workshops und Beratungen gehalten, darunter zielgruppen-gerechtes Design und Grafik-Workflows für die ARD Mediathek.

Zu seinen Auszeichnungen zählen unter anderem mehrere Eyes & Ears Awards in Gold für Bestes sendungsbezogene Designpaket und Beste Digital-Marketing-Kampagne.

Tag 1: Dienstag, 25. November 2025 – Grundlage, Recherche & Analyse

10.00 Get Together

Ankommen, Kennenlernen, lockerer Austausch

10.30 Begrüßung & Einführung

Vorstellung der Teilnehmenden

Key Art und wie es eingesetzt wird?

Zielsetzung des Workshops und Erwartungen und individuelle Herausforderungen

11.00 Grundlagen der Key Art / Brand Marketing Grundlagen für Streaming Formate

Definition & Bedeutung

Unterschiedliche Anforderungen von Plattformen an Design und Kreativ Konzept:

VoD, Social Media, Digital Performance Marketing, ...

Zielgruppenorientierung & Genreästhetik

Das magische Dreieck

12.00 Key Art als zentrales Element crossmedialer Kampagnen / Best Practices

Was macht gutes Key Art aus? Faktoren für erfolgreiches Key Art.

Fallstudien und Beispiele aus verschiedenen Plattformen

13.30 Mittagspause

14.30 Design Research und Marktanalyse: Wir analysieren die visuelle Ansprache unterschiedlicher Plattformen. (Praxisübung)

Recherche auf Plattformen: Netflix, YouTube, Social Plattformen ...

Analyse von Trends und Gestaltungsmustern

KI Unterstützung als Recherche und Analyse Tool

Gruppenübung: Wir erarbeiten ein Kreativ Konzept für fiktive Format.

16.00 Storytelling & visuelle Wirkung (Praxisübungen mit Peer-Feedback)

Welche Emotionen und Botschaften werden transportiert?

Zielgruppen-Check: Wen erreichen wir womit?

Abschluss & Reflexion

18.00 Ende des 1. Tages – gemeinsames Abendessen

Tag 2: Mittwoch, 26. November 2025 – Briefing & Umsetzung

09.30 Rückblick auf Tag 1 & Ziele für Tag 2

10.00 Gestaltung für verschiedene Plattformen (Input)

Wie funktioniert ein Motiv in verschiedenen Formaten?

Unterschiede zwischen Thumbnails, Bannern und Teasern

Assets für Organic und Marketing

Tools für eine erfolgreiche Umsetzung: offene Projektdateien, MockUp, Assetliste, ...

11.00 Konzeptentwicklung: Moodboards & Visual Styles (Praxisübung)

Wir übersetzen Story & Genre in zielgruppengerechte Bildwelten

Definition von Kernaussagen & Bildsprache

Entwicklung eines Moodboards basierend auf einer fiktionalen oder realen Produktion

12.30 Mittagspause

13.30 Von der Analyse zum Konzept: Briefing für Key Art

Key Art als Teil der Formatentwicklung

Briefing als Prozess, Definition von Art Direction

13.30 Prozesse & Workflows für unterschiedliche Produktionsrealitäten

Key Art Konzept als Hebel für skalierbare Distributionaufwände

Art Direction und Asset-Anforderungen als vertraglicher Teil eines Produktionsauftrags

17.00 Abschluss, nächste Schritte und Feedback

17.30 Ende des Workshops