

Wie schreie ich einen Praktikumsbericht?

Ein Beispielbericht

Deckblatt

PRAKTIKUMSBERICHT CREATEOCEANS

Mein Praktikum im Bereich Grafikdesign bei der
Werbe- und Digitalagentur **CREATEOCEANS**
Im Zeitraum vom 





Betreuende Person im Betrieb:



Anschrift der Agentur:

CREATEOCEANS GmbH & Co. KG
Bahnhofstraße 2-8
48282 Emsdetten

Betreuende Lehrperson:





CREATEOCEANS
Werbeagentur · Digitalagentur

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis

1. Darstellung des Berufsfeldes	S.3
2. Darstellung des Betriebes	S.4
3. Ablauf meines Praktikums	
3.1 Tagesbericht	S.5
3.2 Wochenverlauf - 26.01.-30.01.	S.6-7
3.3 Wochenverlauf - 02.02. - 06.02.	S.7
4. Persönliches Fazit	
4.1 Meine Erwartungen	S.8
4.2 Belastung	S.8
5. Erklärung der selbstständigen Abfassung	S.9
6. Bewertung des Praktikums durch das Unternehmen	S.10



Quellen:

- <https://www.campusjaeger.de/karriereguide/berufswelt/aufgaben-im-online-marketing>
- <https://www.createoceans.com/>

Darstellung Berufsbild

1. Darstellung des Berufsbildes

Das Berufsfeld der Werbe- und Digitalbranche beschäftigt sich mit der Gestaltung und Planung von Werbung für Unternehmen. Das Ziel ist es, Produkte, Dienstleistungen, Aktionen oder Firmen nach außen darzustellen und bekannt zu machen. Dabei muss die jeweilige Zielgruppe angesprochen werden und Informationen müssen verständlich sowie anschaulich präsentiert werden. Arbeitsplätze in dieser Branche findet man zum Beispiel in Werbe- und Digitalagenturen oder Marketingabteilungen von Unternehmen.

Ein wichtiger Bereich in diesem Berufsfeld ist das Grafikdesign. Grafikdesigner*innen entwerfen Logos, Flyer, Plakate, Webseiten oder Beiträge für soziale Medien. Dabei wird mit Farben, Schriftarten, Formen und Bildern gearbeitet. Oft entstehen bei der Produktion mehrere Entwürfe, bis das endgültige Ergebnis feststeht.

Da in diesem Berufsfeld hauptsächlich digital gearbeitet wird, sind Computerkenntnisse und der Umgang mit verschiedenen Programmen wichtig. Außerdem muss darauf geachtet werden, dass die Inhalte sowohl auf verschiedenen Geräten gut dargestellt werden können, als auch auf gedruckten Produkten.

Meistens wird in der Werbe- und Digitalbranche im Team gearbeitet. Verschiedene Mitarbeitende übernehmen unterschiedliche Aufgaben, zum Beispiel Planung, Design oder Kundenkontakt.

Man kann in dieses Berufsfeld über eine Ausbildung oder ein Studium einsteigen. Ausbildungsberufe sind zum Beispiel Mediengestalter*in Digital und Print oder Gestalter*in für visuelles Marketing. Eine Ausbildung dauert meistens drei Jahre. In dieser Zeit bekommt man theoretisches Wissen in der Berufsschule, wie auch praktische Erfahrungen im Betrieb vermittelt.

Studiengänge im Bereich Medien- und Kommunikationswissenschaften, Grafikdesign oder Informatik, welche im Bachelorstudium drei bis dreieinhalb Jahre dauern, sind ebenfalls möglich. Diese können anschließend durch ein Masterstudium um weitere ein bis zwei Jahre verlängert werden. Dort lernt man vertiefte Kenntnisse in Gestaltung, digitalen Medien, Marketingstrategien und Projektmanagement kennen. Nach dem Studium kann man in ähnlichen Bereichen arbeiten, aber oft mit mehr Verantwortung, wie zum Beispiel Projektleitung.

Für Berufe in diesem Bereich sind Kreativität, Genauigkeit, Sorgfältigkeit und Teamfähigkeit wichtig. Außerdem sollte man Interesse an Medien, Gestaltung und Technik zeigen, aber auch Geduld, da Projekte, aufgrund der ständigen Überarbeitung, lange dauern können.

Insgesamt ist das Berufsfeld der Werbe- und Digitalbranche vielseitig, weil es kreative Arbeit mit technischem Wissen verbindet. Außerdem hat man viele verschiedene Möglichkeiten, sich beruflich weiterzubilden.

Darstellung Betrieb

2. Darstellung des Betriebes

Mein zweiwöchiges Schülerpraktikum habe ich in dem Betrieb **CREATEOCEANS** GmbH & Co.KG in Emsdetten, welches 2004 unter der Geschäftsleitung von Richard Gervink gegründet wurde, gemacht. **CREATEOCEANS** ist eine Werbe- und Digitalagentur, die Unternehmen dabei unterstützt, Werbung zu gestalten und im Internet sichtbar zu sein. Der Standort ist einzig und allein in Emsdetten.

Arbeitsgebiet

Die Agentur hat 13 festangestellte Mitarbeiter*innen. Das Arbeitsgebiet liegt im Bereich Werbung und digitalem Marketing. Die Mitarbeiter*innen kümmern sich um das Erstellen von Webseiten, Werbung in sozialen Medien, aber auch um die Gestaltung von Logos und Flyern sowie andere Werbemaßnahmen, zum Beispiel KFZ-Beschriftung. Die Agentur kann, dank dieser Vielfalt, für viele verschiedene Kunden unterschiedlicher Branchen arbeiten.

Aufgabenverteilung

Die Aufgaben im Betrieb sind auf mehrere Bereiche aufgeteilt. Es gibt Mitarbeitende, die für die Programmierung zuständig sind oder den Kontakt zu Kunden halten, aber auch Mitarbeitende, die im kreativen Bereich arbeiten und sich zum Beispiel mit Design und Grafiken auseinandersetzen. Mitarbeitende, die für das Social Media Management zuständig sind, sind ebenfalls von großer Bedeutung, denn durch diese gewinnt das Unternehmen langfristig an Reichweite und Kunden.

Dabei versuchen sie immer auf dem neusten Stand zu bleiben und oft Inhalte passend zu momentanen Trends zu entwickeln.

Kunden

Da **CREATEOCEANS** im regionalen Wirtschaftsleben eingebunden ist, arbeitet es mit verschiedenen Organisationen, Vereinen und Institutionen zusammen, wie der Stadt Emsdetten, dem deutschen Bibliotheksverband, dem Handballverein TV Emsdetten oder mit lokalen Unternehmen wie Salvus und Microplan.

Zusätzliche Interessenvertretung

Außerdem bietet **CREATEOCEANS** Praktikums- und Ausbildungsplätze an. Damit werden junge Menschen unterstützt, indem die Agentur ihnen Einblicke in ihre Arbeit geben und praktische Erfahrungen vermitteln. Zusätzlich gibt es diverse Workshops, an denen man teilnehmen kann, diese gehen zwei Stunden bis einen ganzen Tag. Dort wird unter anderem die Nutzung von ChatGPT und CapCut, einem Schneideprogramm, thematisiert, aber auch die Strategien von Instagram, TikTok und LinkedIn, eine Plattform für Vermarktung der eigenen Marke.



Tagesbericht

3.1 Tagesbericht - 26.01.2026

Mein typischer Tag bei CREATEOCEANS beginnt für mich um 9:00 Uhr damit, Ideen für meine Projekte zu sammeln. In den ersten Tagen habe ich mich vor allem mit dem Thema Logo Design auseinandergesetzt. Ich wurde demnach im Grafikdesign eingesetzt.

Nachdem ich die Firma und die unterschiedlichen Räume, wie den Besprechungsraum, kennengelernt hatte, ging es für mich an meinen Arbeitsplatz. In dem großen Gemeinschaftsbüro wurde für mich ein Tisch mit Computer und Bildschirm freigeräumt.

Mein Arbeitsauftrag besteht darin, ein Logo zu erstellen. Ich arbeite selbstständig und suche mir die nötigen Informationen aus dem Internet. Jeder Auftrag geht mit Fragen einher. Was ist bei einem Logo wichtig? Worauf sollte ich achten? Wie nutze ich Farben? Ich lerne unterschiedliche Methoden kennen ein Logo besonders, einprägsam und passend zu erstellen.

Ich thematisiere die Branche Musik und nutze dafür die Musikschule, in der ich Klavier lerne. Dabei teste ich mich aus, Buchstaben mit musikbezogenen Elementen zu ersetzen. Wie zum Beispiel einen Notenschlüssel statt dem „S“ (Abb.1) oder Saiten einer Gitarre in dem „M“ (Abb.2). Dafür nutze ich die App Canva.

Meine Ansprechpartnerin sitzt mir gegenüber und steht mir für Fragen zur Verfügung.

Ein Logo zu erstellen kann einen ganzen Tag dauern. Es müssen unterschiedliche Entwürfe entstehen, um das perfekte Endergebnis zu erzielen. Man muss auf die Lesbarkeit und Zielgruppe achten, aber vor allem immer im Hinterkopf haben, dass ein Logo nicht nur für die Webseite wichtig ist, sondern auch für Flyer, Sticker, Kleidung, Stempel, KFZ-Beschriftung... kompatibel sein muss.

Auf Nachfrage bekomme ich Tipps und Rückmeldung zu meiner Arbeit. Abbildung zwei ist mein Endergebnis.

Ich habe eine Stunde Mittagspause, die ich zwischen 12:00 und 14:00 Uhr einsetzen kann. Den genauen Zeitpunkt darf ich täglich selbst festlegen. Da meine Projekte zeitintensiv sind, führe ich sie nach der Mittagspause einfach fort. Mein Arbeitstag endet um 16:00 Uhr und beginnt man nächsten Tag wieder pünktlich um 9:00 Uhr.

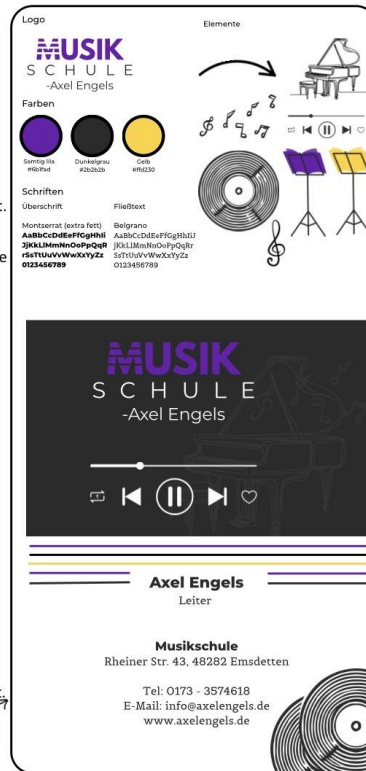


Wochenverlauf

3.2 Wochenverlauf - 26.01.-30.01.

In der ersten Woche habe ich mich ausgiebig mit dem Logo Design auseinandergesetzt. Ich habe gelernt, wie zeitintensiv es ist eines zu erstellen, aber auch, worauf man besonderen Fokus legen sollte. Ich habe mich genauer mit der App Canva auseinandergesetzt und neue Methoden kennengelernt, beispielsweise die Überlagerung mehrerer Elemente und deren Wirkung. Nach dem Logo Design, welches mich zwei Tage gekostet hat, ging es weiter mit dem Branding Kit. Dieses beinhaltet das Logo, eine kleine Farbpalette, die gewählten Schriftarten, sowie die Elemente, die sich immer wieder auf den Visitenkarten, Flyern oder gegebenenfalls der Webseite des Betriebes, in meinem Fall der Musikschule, wiederholen. Ich habe mit Komplementärfarben gearbeitet, um bestimmte Informationen hervorzuheben und den passenden Fokus zu legen.

Nach der Fertigstellung konnte ich damit beginnen, mich mit der Visitenkarte zu beschäftigen und herauszufinden, was sie alles beinhalten muss. Außerdem habe ich während der Recherche erfahren, welche Informationen auf die Vorder- und welche auf die Rückseite gehören. Jetzt konnte ich mit den Entwürfen starten und Ideen sammeln, bevor ich mich entscheide, welche Version mir am besten gefällt. Dabei sind bei mir immer ca. 20 Entwürfe entstanden. Schlussendlich habe ich mich dann für eine Vorder- und Rückseite entschieden.



Das Branding Kit und die Visitenkarte zu erstellen hat einen Tag in Anspruch genommen. Für mich ging es weiter mit einem Flyer. Ich habe mir überlegt, diesen für eine Klavier-Schnupperstunde zu erstellen. Bevor ich recherchiert habe, wie ein Flyer aufgebaut ist, hat Lara, meine Betreuungsperson, das Format A6 vorgegeben und mir erklärt, was ein „Störer“, ein auffälliges Grafikelement, das durch bewussten Kontrast die Aufmerksamkeit auf die Kernbotschaften lenkt, ist.

Wochenverlauf

Also habe ich versucht, so einen Störer in meinen Flyer einzubringen. Dafür habe ich einen gelben Kreis, als Hintergrund, mit dunkelgrauer Schrift drauf gewählt. So liegt der Fokus auf dem Anmelden.

Ich habe mich von einem Festival-Flyer inspirieren lassen. Bevor ich mich festlege, mit welchem Produkt ich weiterarbeite, guckt Lara über all meine Entwürfe und verbessert diese gegebenenfalls etwas.

Mein Ergebnis



Dafür habe ich den Donnerstag und den Freitag genutzt. Freitags bin ich nur bis 14 Uhr in der Agentur und habe eine halbe Stunde Pause. In den letzten Stunden an diesem Tag habe ich an meinem Praktikumsbericht gearbeitet.

3.3 Wochenverlauf – 02.02. - 06.02.

Die ganze zweite Woche, bis auf Freitag, habe ich Zeit für meinen Praktikumsbericht bekommen. Ich habe sowohl am Text, als auch an dem Design, mit der App Canva, weiter gearbeitet. Genau wie bei meinen anderen Projekten habe ich mir überlegt, welches Design passend ist und nicht zu sehr vom Text ablenkt. Deshalb habe ich nur wenige Elemente eingebracht. Wenn diese ein zu großer Störer waren, habe ich sie leicht transparent gemacht. Außerdem habe ich sie meistens in die unteren Ecke platziert, damit man beim Lesen nicht immer wieder oben, bei dem Element, hängen bleibt, sondern das Symbol das Auge langsam nach unten führt.

Am Freitag habe ich zusammen mit Bennet an einem Video gearbeitet. Dafür haben wir das Thema „Warum sollte man hier, bei CREATEOCEANS, ein Praktikum machen?“ gewählt. Wir haben also einen Ablauf geschrieben und das Video mit Mikrofon und Handy gedreht. Anschließend haben wir es dann mit CapCut geschnitten.

Erwartungen & Belastungen

4.1 Meine Erwartungen

Ich habe das Praktikum bei **CREATEOCEANS** gewählt, weil ich Einblicke in die Arbeit einer Werbe- und Digitalagentur bekommen und mich im Grafikdesign ausprobieren wollte, um die Methoden hinter der Werbung kennenzulernen. Besonders wichtig war es für mich, zu lernen, wie ich meine eigenen Ideen einbringen und in Projekten, wie im Logo-, Flyer- oder Visitenkarten-Design, umsetzen kann.

Dies konnte ich erreichen, indem ich selbstständig an diesen Projekten gearbeitet habe. Dabei habe ich gelernt, wie man Ideen entwickelt und umsetzt, aber auch, dass Entwürfe stetig verbessert werden können. Ich habe bemerkt, dass ein Design, egal in welcher Form aufwendiger und bedachter ist, als es scheint. Besonders meine Erwartung, eigene Ideen umzusetzen, wurde erfüllt. Ich konnte verschiedene Ansätze ausprobieren, ohne Stress und unter ruhigem Umgang. In meinem Praktikum habe ich gelernt, welche Details für ein gelungenes Endergebnis besonders wichtig sind, zum Beispiel die Wahl der Farbpaletten, Schriftarten und Elemente. Ich habe gelernt, dass oft weniger mehr ist. Zusätzlich habe ich herausgefunden, dass ein Logo nicht nur für Webseiten oder digitale Medien entworfen werden muss, sondern auch für gedruckte Materialien und man deswegen darauf achten muss, dass es in allen Größen gut lesbar und erkennbar ist.

Auch misslungene Entwürfe haben mich in meinen Projekten weitergebracht, indem sie mir gezeigt haben, wie ich meine Arbeit verbessern kann. Genau dieses Erkenntnis wurde mir auch nahegelegt.

Ich denke nicht, dass ich in Zukunft Grafikdesignerin werden möchte.

Man kann zwar verschiedene Projekte bearbeiten und für zwei Wochen war es auch spannend für mich, aber auf Dauer ist mit der Beruf zu einseitig und ruhig. Trotzdem interessiere ich mich weiterhin für diese Branche und würde gerne in die Programmierung schauen.

Zusammenfassend bin ich sehr dankbar, das Praktikum bei **CREATEOCEANS** absolviert zu haben, da ich viel gelernt habe und unterschiedliche Projekte bearbeiten konnte. Meine Erwartungen wurden demnach erfüllt. Für mehr Abwechslung und Einblicke in andere Bereiche wäre ich offen gewesen.

4.2 Belastung

Die persönliche Belastung während meines Praktikums bei **CREATEOCEANS** war sehr gering. Die Arbeitszeiten waren für mich gut einzuhalten. Die Aufgaben waren nicht körperlich anstrengend und die Arbeitsatmosphäre war ruhig. Es bestand kein Stress, da es keinen großen Zeitdruck gab und ich in Ruhe arbeiten konnte. So hatte ich genug Zeit verschiedene Ideen in meinen Projekten auszuprobieren und mich zu verbessern.

Insgesamt habe ich die Arbeit als ruhig, stressfrei und nicht belastend empfunden.



Quellenverzeichnis

- ▶ Wenn nicht wie hier mit nur 2 Quellen gearbeitet wird und diese am Ende des Inhaltsverzeichnisses angegeben werden, muss ein Quellenverzeichnis angelegt werden.
- ▶ die Anlage erfolgt alphabetisch, z.B.:

Bauer, U., Hurrelmann, K. (2021). Einführung in die Sozialisationstheorie das Modell der produktiven Realitätsverarbeitung (MpR), 14. Vollständig überarbeitete Auflage. Weinheim Basel: Beltz

Bernhard, A. (2012). Pädagogisches Denken, Einführung in allgemeine Grundlagen der Erziehungs- und Bildungswissenschaft, 5. Unveränderte Auflage. Baltmannsweiler: Schneider-Verlag Hohengehren

Durt, M. (2016). Hurrelmanns Modell der produktiven Realitätsverarbeitung, Teil: Lehrerband. Baltmannsweiler: Schneider-Verlag Hohengehren

KMK: Demokratiebildung, über: <https://www.kmk.org/themen/allgemeinbildende-schulen/weitere-unterrichtsinhalte-und-themen/demokratiebildung.html>, Zugriff: 18.08.2025

Lange, D. (2007). Projekt. In Reinhardt, S. & Richter, D. (Hrsg.), Politik-Methodik. Handbuch für die Sekundarstufe I und II (S.78-82). Berlin: Cornelsen Verlag

Winkel, K. (2003). Wiederentdeckt: Dewey und der Projektunterricht, Bildungsbenachteiligte Jugendliche werden »weiterbildungsfähig« – Beobachtungen aus einer Gesamtschule im saarländischen LLL-Programm. Deutsches Institut für Erwachsenenbildung, über: https://www.die-bonn.de/zeitschrift/32003/winkel03_01.htm, Zugriff: 18.08.2025

Winter, F., Leistungsbeurteilung im Projektunterricht Wie was und wozu bewerten?, In Lernende Schule, Für die Praxis pädagogischer Schulentwicklung, Heft 109, 1. Quartal 2025 (S. 11-14), Hannover: Friedrich Verlag GmbH

Selbstständigkeitserklärung

5. Erklärung der selbstständigen Abfassung

Hiermit erkläre ich, dass ich den vorliegenden Bericht selbstständig verfasst habe und dass ich keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe.

Unterschrift