

Masterstudiengang „Games“ Antrag zur Teilnahme an der Eignungsprüfung

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW)
Department Design

Ihre Anmeldung zum Masterstudiengang „Games“
besteht aus vier Schritten:

-
- | | |
|---|---|
| <p>1. Bitte reichen Sie ausschliesslich digitale Bewerbungen ein.
 Bündeln Sie Ihre komplette Bewerbung (einschließlich Ihrer Zeugnisse und dieses Formulars) in einem Zip-Archiv.
 Laden Sie es zu einem Filesharing-Dienst Ihrer Wahl hoch (z.B. WeTransfer, Dropbox, Google Docs usw.).
 Mailen Sie uns bitte den Downloadlink an:
 games@haw-hamburg.de</p> <p>Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 3.
 Ihre Datei muss bis Ende November abrufbar bleiben.
 Sie darf nicht größer als 2 GB sein.
 Nur diesen Bedingungen entsprechende Arbeitsproben können berücksichtigt werden.
 Bitte schicken Sie keine Dokumente per Post.</p> <p>Zu diesem Zeitpunkt genügen noch unbeglaubigte Zeugniskopien.
 Viele Studierende erhalten ihr Bachelor-Abschlusszeugnis erst nach dem Bewerbungsschluss für diesen Master. In diesem Fall legen Sie statt Ihres Abschlusszeugnisses ein Schreiben Ihres Prüfungsausschusses oder Ihres betreuenden Professors/Ihrer betreuenden Professorin mit dem voraussichtlichen Datum Ihres Abschlusses bei.</p> | <p>Bewerbungszeitraum
 1. – 31. Oktober 2025</p> |
| <p>2. Falls Ihre Arbeitsproben uns überzeugen, laden wir Sie zu einem Interview bei uns ein.</p> | <p>Mitte November 2025:
 Einladungen</p> <p>Ende November 2025:
 Interviews</p> |
| <p>3. Wir teilen Ihnen mit, ob Sie die Eignungsprüfung bestanden haben. In diesem Fall geht es mit Schritt 4 weiter.</p> | <p>Mitte Dezember 2025</p> |
| <p>4. Wenn Sie die Eignungsprüfung bestanden haben, können Sie sich offiziell zum Sommersemester 2026 an der HAW bewerben.
 Dies geschieht online: www.haw-hamburg.de/bewerbung-master/</p> | <p>1. Dezember 2025 –
 15. Januar 2026</p> |
-

Masterstudiengang „Games“ Antrag zur Teilnahme an der Eignungsprüfung

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW)
Department Design

Name **Studienabschluss** [] B.A. [] B.Sc. []

Adresse **Fachrichtung**

.....
.....
..... **von Hochschule**

E-Mail

Meine Schwerpunkt(e)*

- [] Informatik
[] Design/Art

Weitere Interessen*

- [] Narrative Design
Lineare, non-lineare oder prozedurale Erzählungen in Spielen
- [] Game Design
System Design, Level Design und UX Design
- [] Sound Design
Sound, Atmosphäre oder Musik in Spielen
- [] Entrepreneurship
Projektmanagement, Producing, Unternehmensgründung
- [] Research
Game Studies, künstlerische und gestalterische Forschung

* Sie dürfen mehrere auswählen.

Datum

Unterschrift

Checkliste

- [] Dieser Antrag, ausgefüllt und unterschrieben
[] Kopien Ihres adäquaten Abschlusses (oder Ihrer Abschlüsse)

Adäquate Abschlüsse sind BAs oder Diplome der Fachrichtungen:

- Medientechnik, Audiovisuelle Medien, Bild- und Tontechnik, Digitale Medien, Musikübertragung;
- Kommunikationsdesign, Grafik/Illustration, Mediendesign, Interaction Design, Visuelle Gestaltung;
- Informatik, Medieninformatik, Media Systems, Medienwissenschaften oder
- ähnlicher Studiengänge.

Fragen? Mailen Sie uns gerne unter games@haw-hamburg.de.

Ihr Zeugnis ist noch in Arbeit? Kein Problem. Lesen Sie bitte den ersten Schritt auf Seite 1.

- [] Motivationsschreiben
[] Optional: Empfehlungsschreiben
[] Optional: Nachweise über Tätigkeiten in der Industrie

Masterstudiengang „Games“ Antrag zur Teilnahme an der Eignungsprüfung

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW)
Department Design

Vorgaben für Ihre Arbeitsproben

Erwünscht sind eigene Arbeitsproben aus dem Games-Bereich. Dies sind zum Beispiel lauffähige Spiele, Artworks, 3D-Modelle, Animationen, Videos, Playthroughs eigener Spiele, Leveldesigns, Game Design Dokumente, Projekt- und Business-Pläne, dokumentierter Programmcode oder Games-Konzepte. Ebenso zulässig sind Mods und Machinima-Projekte und freiere Kunst- und Forschungskonzepte mit Bezug zum Games-Bereich.

Bei allen Projekten müssen Ihre Leistung bzw. Ihr Projektanteil klar ersichtlich und dokumentiert sein.

Wir empfehlen bei umfangreicheren digitalen Projekten, Kurzbeschreibungen mit Screenshots oder erläuterte Codebeispiele beizulegen. In diesen sollten das Projekt und Ihre Leistungen kurz und zugänglich dargestellt werden.

Beschränken Sie Ihr Portfolio bitte auf maximal 20 Seiten.

Alle Arbeiten müssen lauffähig bereit gestellt werden. Alle Anwendungen müssen auf Standardrechnern eigenständig und ohne großen Installationsaufwand laufen.

Filme und Animationen müssen als Videos oder Standalone auf Standardrechnern laufen und sollten insgesamt nicht länger als 10 Minuten dauern.

Die Kommission kann keine umfangreichen Games durchspielen. Erstellen Sie ggf. einen kurzen Zusammenschnitt mit den besten Szenen.

Sie können gerne eine Version Ihrer Thesis mit gamesnahen Themen als PDF beilegen, wenn diese schon verfügbar ist.

Empfehlungsschreiben eines Professors / einer Professorin oder der Nachweis berufspraktischer Tätigkeit in der Spieleindustrie (Praktikum oder Festanstellung) können sich positiv auf die Bewertung der Mappe auswirken.