

Sie wollten schon immer auf hohem Niveau in der boomenden Games-Branche Fuß fassen? Dann haben wir den richtigen Einstieg für Sie:

Der Games-Teilstudiengang im Master „Zeitabhängige Medien / Sound-Vision-Games“ bildet gezielt und praxisnah für die Produktionsbedingungen in der Computerspiele-Industrie aus. Informatiker und Designer arbeiten gemeinsam an der Produktion von Spiele-Prototypen und vertiefen ihr theoretisches Wissen in spielnahen Inhalten.

Wir verbinden gekonnt Praxis und Theorie – aus diesem Grund gehören eine Vielzahl von Gastdozenten aus der Computerspiele-Branche ebenso zum Lehrangebot wie unser wissenschaftliches Personal.

Bewerbung

Informatiker und Designer mit einem Diplom- oder Bachelorabschluss können sich vom 1. Oktober bis 31. Oktober zur Eignungsprüfung bewerben.

Weitergehende Informationen und Formulare finden Sie unter folgender Adresse:

<http://gamesmaster-hamburg.de>

Bewerbungen richten Sie bitte an:
Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Studierendenzentrum
Stiftstraße 69
20099 Hamburg

Telefon +49 (0)40 2541 4740
Montag bis Freitag 9.00 – 16.00 Uhr

Kontakt

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Fakultät Design, Medien und Information
Department Medientechnik
Finkenau 35
22081 Hamburg

Telefon +49 (0)40 42875 7613
Telefax +49 (0)40 42875 7609
silke.juettner@haw-hamburg.de

Der Games-Teilstudiengang wird durch die Behörde für Wirtschaft und Arbeit der Stadt Hamburg gefördert.

Impressum

Redaktion: Prof. Gunther Rehfeld
Fotos: Thomas Lemke (Titel), Prof. Gunther Rehfeld (S. 2)



Mach Dich fit für Games
Games Masterstudium
im Department Medientechnik

Fakultät Design, Medien und Information

Eine boomende Branche

Die Berufsaussichten für hochqualifiziertes Personal in der Games-Branche sind sehr gut. 3D-Animatoren, Level- / Gamedesigner und Programmierer werden händeringend gesucht und finden in der wachsenden Branche schnell einen Arbeitsplatz.

Die gamecity:Hamburg spricht aktuell von 300 unbesetzten Stellen in der Hansestadt. Für diesen Arbeitsmarkt bilden wir in Kooperation mit Unternehmen praxisnah aus.

Für wen ist der Studiengang?

Sie haben schon immer davon geträumt, in der Games-Branche zu arbeiten? Sie wollen Kontakte zu Firmen und Profis aus der Branche knüpfen? Sie haben einen künstlerisch-gestalterischen oder Informatik-Studiengang erfolgreich mit BA oder Diplom abgeschlossen? Sie wollen tolle, neue und funktionierende Game-Ideen im Team ohne ökonomischen Druck entwickeln und dabei eine Menge lernen? Wenn Sie diese Fragen mit „JA!“ beantworten können, sind Sie bei uns an der richtigen Adresse.

Was bringt mir das Studium?

- Sie verwirklichen Ihre Spiel-Ideen und Träume.
- Sie bauen sich Ihr Netzwerk auf und erleichtern so den Einstieg ins Berufsleben.
- Sie vertiefen Ihre Grundlagen in Bezug auf die Produktionsmethoden der Games-Industrie.
- Sie lernen praxisnah, in gemischten Teams, die Funktionsweise dieser Industrie kennen. Dies wird Sie für eine Führungsposition in der Spiele-Produktion qualifizieren und Sie befähigen, sich nach dem Studium mit einem Unternehmen selbstständig zu machen.

Wie bewerbe ich mich?

Bewerber müssen einen anerkannten Bachelor oder ein Diplomstudium der Bereiche Design (Grafik, Kommunikation, Interaction, Medien usw.) oder Informatik (Medieninformatik, Media Systems, Angewandte Informatik) abgeschlossen haben. Sie sollten besonderes Interesse für die Spiele-Entwicklung haben, das Sie in Form von Arbeitsproben und im Rahmen einer Eignungsprüfung dokumentieren können.

Was bieten wir?

Wir bieten, neben der Ausbildung durch erfahrene Dozenten aus der Industrie, eine enge Anbindung an das Netzwerk gamecity:Hamburg. Bei uns lernen Sie die speziellen Funktions- und Arbeitsweisen dieser Branche kennen.

Wenn Sie ein Kunststudium oder ein gestalterisches Studium abgeschlossen haben, können Sie sich zum Concept-Artist, 3D-Animateur oder Leveldesigner weiterentwickeln. Falls Sie Informatiker sind, vertiefen Sie Ihre Kenntnisse in Computergrafik, Game-Engines, KI oder Konsolen-Programmierung. Zudem erwerben Sie Kenntnisse über die Funktionsweise des Spielmarktes, das Game Producing und setzen sich mit der Theorie von Computerspielen auseinander.

Unsere Ausstattung

Das GamecityLab der HAW Hamburg ist mit aktuellen High-End-Rechnern und entsprechender Software (Adobe Creative Suite, Unity Engine, Maya, zBrush etc.) ausgestattet. Zudem verfügen wir über ein professionelles Motion Capturing System der Firma XSens. Damit steht Ihnen die gesamte, praxiserprobte Produktions-Pipeline – vom Entwurf und Game Design Document bis hin zum fertigen Level – zur Verfügung.

Was lerne ich dort?

Neben Ihrem eigenen Spiel-Projekt über drei Semester gibt es folgende weitere Angebote, Ihr praktisches und theoretisches Wissen um die Funktionsweise der Games-Industrie und die Produktion von Computerspielen zu erweitern:

- Pflichtfächer wie Game-Theorie oder Game-Produktion, in denen auf wissenschaftlichem Niveau Kompetenzen im Umfeld der Spiele-Produktion und Spieltheorie vermittelt werden.
- Vertiefungsfächer, in denen die Studierenden ihr Spezialwissen vertiefen können (wie Animation, KI, Computergrafik etc.).
- In Wahlpflichtfächern werden, neben Grundlagen wie Game- und Leveldesign, aktuelle Themen und Anwendungsgebiete um Games wie Sound, Community-Building, Dramaturgie, E-Learning, Machinima vermittelt.

Der Unterricht erfolgt durch Professoren der Fachbereiche und erfahrene Spezialisten aus der Games-Industrie. So werden Sie optimal auf die Praxis vorbereitet. Ergänzt wird das Programm durch Workshops zu Spezialthemen.

Für weitere Informationen besuchen Sie uns im Web: <http://gamesmaster-hamburg.de>

