

Masterstudiengang „Zeitabhängige Medien / Sound – Vision – Games“

Antrag zur Teilnahme an der Eignungsprüfung

2017

Department Medientechnik
Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW)
Fakultät Design, Medien und Information (DMI)

Ihre Anmeldung zum Masterstudiengang „Zeitabhängige Medien / Sound – Vision – Games“ besteht aus vier Schritten:

-
- 1. Schicken Sie diesen Antrag** zur Teilnahme an unserer Eignungsprüfung **zusammen mit Ihren Zeugniskopien und Arbeitsproben** (siehe Seiten 2 und 3) direkt an uns:

HAW / DMI, Department Medientechnik
Bewerbung Master Sound-Vision **oder** Games
Finkenau 35
22081 Hamburg

Bewerbungszeitraum
1. – 31. Oktober 2016

Zu diesem Zeitpunkt genügen noch unbeglaubigte Zeugniskopien.

Viele Studierende erhalten ihr BA-Abschlusszeugnis erst nach dem Bewerbungsschluss für diesen Master. In diesem Fall legen Sie statt Ihres BA-Abschlusszeugnisses ein Schreiben Ihres Prüfungsausschusses oder Ihres betreuenden Professors/Ihrer betreuenden Professorin mit dem voraussichtlichen Datum Ihres Abschlusses bei.

-
- 2.** Falls Ihre Arbeitsproben uns überzeugen, laden wir Sie zu einem **Interview** bei uns ein.

Mitte November 2016:
Einladungen
**Ende November –
Anfang Dezember 2016:**
Interviews

-
- 3.** Wir teilen Ihnen mit, ob Sie die **Eignungsprüfung bestanden** haben. In diesem Fall geht es mit Schritt 4 weiter.

Mitte Dezember 2016

-
- 4.** Wenn Sie unsere Eignungsprüfung bestanden haben, dürfen Sie sich **offiziell zum Sommersemester 2017 an der HAW bewerben.**

Etwa **Mitte Dezember 2016 –
15. Januar 2017**

Dies erfolgt online: www.haw-hamburg.de/online-bewerbung

Masterstudiengang „Zeitabhängige Medien / Sound – Vision – Games“

Antrag zur Teilnahme an der Eignungsprüfung

2017

Department Medientechnik
Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW)
Fakultät Design, Medien und Information (DMI)

Anrede Frau Herr

Vor- und Zuname

Geburtstag

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon

E-Mail

Ich bewerbe mich zur Eignungsprüfung
des **Teilstudiengangs Sound – Vision**

Meine Schwerpunkt(e)* ...

- Gestaltung
- Forschung/Entwicklung
- Audio
- Video
- Licht
- Interaktive Medien

* Sie dürfen mehrere auswählen.

.....
oder
.....

Ich bewerbe mich zur Eignungsprüfung
des **Teilstudiengangs Games**

Meine Schwerpunkt(e)* ...

- Informatik
- Design / Art
- Weitere Interessen* ...
- Dramaturgie
- Management
- Forschung/Entwicklung

* 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. Wenn Sie super sind, bewerben Sie sich!Falls Ihr Zeugnis noch nicht vorliegt, lesen Sie bitte den ersten Schritt auf Seite 1.
- Motivationsschreiben
- Optional: Empfehlungsschreiben
- Optional: Nachweise über Tätigkeiten in der Industrie
- Optional: wenn Sie die Rücksendung Ihrer Mappe wünschen: ausreichend Porto

Hinweise

- Später als zum 31. Oktober 2016 eingereichte Anträge werden erst im Folgejahr berücksichtigt.
- Bitte schicken Sie uns Kopien und keine wertvollen Originale.
- Die HAW haftet nicht für Beschädigung oder Verlust Ihrer eingereichten Dokumente und Arbeiten.
- Mappen, die bis zum 1.4.2017 nicht abgeholt wurden, werden vernichtet.

Vorgaben für Ihre Arbeitsproben

Nur diesen Bedingungen entsprechende Arbeitsproben können berücksichtigt werden.

Teilstudiengang „Sound–Vision“ Zugelassene Arbeitsproben

Als Arbeitsproben für den Teilstudiengang Sound/Vision sind sowohl elektronische / digitale Original-Arbeiten oder Projektdokumentationen möglich, als auch Arbeiten und Dokumentationen auf Papier.

Beispiele für Arbeiten sind Video, Trickfilm, Film-Sound-design, Soundscape, Musikproduktion, Lichtinstallation oder installative / interaktive Arbeit. Die Spieldauer der einzelnen Arbeitsprobe soll in der Regel 5 Minuten nicht überschreiten. Von längeren Arbeiten sollen repräsentative Ausschnitte eingereicht werden.

Bewerber mit Interessenschwerpunkt Forschung und Technik präsentieren in der Mappe ein Konzept für das eigene Forschungs-/Entwicklungsvorhaben im Master. Als weitere Arbeitsproben können ggf. Aufsätze, Veröffentlichungen und Fachvorträge beigelegt werden.

Digitale Arbeiten sollten möglichst als Files in einem üblichen Dateiformat (Quicktime / h.264, MPEG 4, WAV/AIFF) auf beschriftetem Datenträger (Flash oder CD-ROM) eingereicht werden. Die Arbeiten müssen mit einem Standard-Player (VLC-Player, Quicktime-Player) abspielbar sein. Video-Blu-ray, Video-DVD oder Audio-CD sind in Ausnahmefällen (insbesondere bei veröffentlichten professionellen Produktionen) möglich.

Texte sollen grundsätzlich auf Papier und zusätzlich digital im PDF-Format eingereicht werden.

Zu jeder elektronischen / digitalen Arbeitsprobe soll zudem eine kurze Beschreibung beigelegt werden, in der Konzept und Umsetzung sowie der eigene Anteil an der Arbeit beschrieben sind. Diese Dokumentation soll auf Papier beigelegt werden.

Empfehlungsschreiben und Nachweise berufspraktischer Tätigkeit (Praktikum oder Festanstellung) können sich positiv auf die Bewertung der Mappe auswirken.

Maximal 10 Arbeitsproben,
maximale Mappengröße DIN A3.

Teilstudiengang „Games“ Zugelassene 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, ausgedruckte Kurzbeschreibungen mit Screenshots oder erläuterte Codebeispiele beizulegen. In diesen sollten das Projekt und Ihre Leistungen kurz und klar dargestellt werden. Pro Projekt sollten 3 Seiten DIN A4 nicht überschritten werden.

Bitte schicken Sie uns Ihre Daten nur noch auf USB-Laufwerken oder stellen Sie Ihre Daten als Download-Link auf einem Sharing-Service (bspw. Dropbox, Google oder dgl.) bereit. Diesen Link müssen Sie dann vom 1.-14. November aktiv halten. Bitte senden Sie generell keine CDs oder DVDs mehr ein.

Alle Arbeiten müssen lauffähig bereit gestellt werden. Alle Anwendungen müssen auf Standardrechnern eigenständig und ohne großen Installationsaufwand laufen. Filme und Animationen müssen als Video- oder Flash-Filme 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 (Video-Playthrough) mit den besten Szenen Ihres Spiels.

Das 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.

Beschränken Sie Ihre künstlerischen Arbeiten bitte auf maximal 15 Seiten Artworks.

Maximale Mappengröße ist DIN A3.

Videos insgesamt maximal 10 Minuten Spieldauer.

Ihre Daten sollten insgesamt 2 GB nicht überschreiten.