

Masterstudiengang „Zeitabhängige Medien / Sound – Vision – Games“ Antrag zur Teilnahme an der Eignungsprüfung

2025

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW)
Department Medientechnik

Ihre Anmeldung zum Masterstudiengang „Zeitabhängige Medien / Sound – Vision – 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:</p> <p style="padding-left: 40px;">BewerberInnen Teilstudiengang „Sound – Vision“:
sound-vision@haw-hamburg.de</p> <p style="padding-left: 40px;">BewerberInnen Teilstudiengang „Games“:
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 mehr 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 2024</p> |
| <p>2. Falls Ihre Arbeitsproben uns überzeugen, laden wir Sie zu einem Interview bei uns ein.</p> | <p>Mitte November 2024:
Einladungen</p> <p>Ende November 2024:
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 2024</p> |
| <p>4. Wenn Sie die Eignungsprüfung bestanden haben, können Sie sich offiziell zum Sommersemester 2025 an der HAW bewerben.
Dies geschieht online: www.haw-hamburg.de/bewerbung-master/</p> | <p>1. Dezember 2024 –
15. Januar 2025</p> |
-

Masterstudiengang „Zeitabhängige Medien / Sound – Vision – Games“

Antrag zur Teilnahme an der Eignungsprüfung

2025

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW)
Department Medientechnik

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

Adresse **Fachrichtung**

.....

..... **von Hochschule**

E-Mail

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

oder

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

Meine Schwerpunkt(e)* ...

Audio

Video

Licht

Interaktive Medien

Mit Fokus auf* ...

Gestaltung

Technik

Forschung/Entwicklung

* Sie dürfen mehrere auswählen.

Meine Schwerpunkt(e)* ...

Informatik

Design / Art

Weitere Interessen* ...

Dramaturgie

Entrepreneurship

Forschung/Entwicklung

* Sie dürfen mehrere auswählen.

Datum

Unterschrift

Digitale Signatur ist optional

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.

Unsicher? Fragen Sie uns gerne unter sound-vision@haw-hamburg.de bzw. games@haw-hamburg.de.

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

Motivationsschreiben

Optional: Empfehlungsschreiben

Optional: Nachweise über Tätigkeiten in der Industrie

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW)
Department Medientechnik

Vorgaben für Ihre Arbeitsproben

Vorgaben Teilstudiengang „Sound – Vision“

Als Arbeitsproben für den Teilstudiengang Sound / Vision sind gestalterische oder technische Original-Arbeiten, Projektdokumentationen oder (für eine Bewerbung mit Forschungsschwerpunkt) eigene wissenschaftliche Arbeiten und Forschungsskizzen möglich.

Beispiele für gestalterische oder technische Arbeiten sind Video, Animation, Lichtdesign, Lichtinstallation, Sounddesign, Soundscape, Musikproduktion, Installation, Performance, interaktive oder multimediale Arbeit.

Reichen Sie bitte mindestens 3, höchstens 10 Arbeitsproben ein. Die Spieldauer der einzelnen Arbeitsprobe bzw. Dokumentation soll 5 Minuten nicht überschreiten. Von längeren Arbeiten sollen repräsentative Ausschnitte eingereicht werden.

Alle Medienfiles sollen in einem üblichen Dateiformat (z.B. Quicktime, MPEG 4, WAV/AIFF) eingereicht werden und müssen mit einem Standard-Player (VLC-Player, Quicktime-Player) abspielbar sein. Links zu eigenen Websites, Youtube- / Vimeo-Links etc. können zusätzlich eingereicht werden, ersetzen aber die Arbeitsproben nicht. Texte sollen grundsätzlich im PDF-Format eingereicht werden.

Zu jeder Arbeitsprobe soll eine kurze Beschreibung (maximal 1 Seite) beigelegt werden, in der Konzept und Umsetzung sowie der eigene Anteil an der Arbeit beschrieben sind.

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

Vorgaben Teilstudiengang „Games“

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.

Pro Projekt sollten 3 Seiten DIN A4 nicht überschritten werden. Beschränken Sie Ihre künstlerischen Arbeiten bitte auf maximal 15 Seiten Artworks.

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 (Playthrough) mit den besten Szenen.

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.