

# Animation and Game

Hochschule Darmstadt (University of Applied Sciences)  
Master of Arts



## Inhalt

Der englischsprachige Master-Studiengang Animation and Game qualifiziert für Führungspositionen in der internationalen Kreativ- und Medienindustrie. In einem inspirierenden, forschungs- und entwicklungsorientierten Studiensumfeld mit exzellenter technischer Ausstattung erwerben die Studierenden vertiefte Kompetenzen in der Konzeption und Realisation von digitalen Spielen und Animationen. Der Studiengang bietet zwei optionale Studienschwerpunkte:

**Der Studienschwerpunkt „Creative Direction“** integriert relevante Themengebiete wie Narrative Design, Game Experience Design, Animations- und Game-Regie, Art Direction, Mise-En-Scene und Animation and Game Studies in einen projektbasierten Lernkontext. Die Studierenden erwerben aktuelle Methoden in den Bereichen Creative Strategies, Creative Leadership und Creative Entrepreneurship, die sie befähigen, innovative kreative Visionen zu entwickeln und umzusetzen.

**Der Studienschwerpunkt „Technical Direction“** vermittelt auf Basis projektbasierten Lernens Kenntnisse in den Feldern Advanced Programming, Technical Theory, Game Development, Technology-based Learning Strategies, Coding, Algorithm Design und Virtual Reality Technologies. Die Studierenden lernen, eigene Forschungsfragen zu den technischen Aspekten von Animationen und Games zu entwickeln und ihre Visionen auf Basis aktueller Programmier-, Produktionsmanagement- und Führungsmethoden zu kommunizieren und umzusetzen. Vertiefende Informationen zum Studiengang finden Sie auf der [Webseite des Studiengangs Animation and Game \(Englisch\)](#).

Semester	3/4 Semester
Studienort	Dieburg
Studienbeginn	Wintersemester / Sommersemester
Unterrichtssprache	EN
Zulassung >	

## Perspektive

Der Studienschwerpunkt „Creative Direction“ qualifiziert Studierende für Führungspositionen in der Animations- und Games-Industrie, beispielsweise als Animation Director, Lead Game Designer, Art Director oder Creative Producer. Der Studienschwerpunkt „Technical Direction“ bereitet auf Führungspositionen im technischen Bereich vor, wie Technical Director, Lead Programmer oder Technical Producer. Nach einem Master-Abschluss besteht die Möglichkeit einer Promotion. Zentrale Anlaufstelle ist die [Graduiertenschule](#).

## Aufbau

Das Studium ist von Beginn an stark anwendungsbezogen und verschränkt die Bereiche Animation und Game interdisziplinär. Nach einer Vertiefung wissenschaftlicher und konzeptionell-gestalterischer Methoden übernehmen die Studierenden schnell eigene Regie-

**h\_da**  
hochschule  
darmstadt

Hochschule Darmstadt

Max-Planck-Str. 2  
64807 Dieburg

Kontakt

Fachbereichssekretariat  
Monika Maag  
+49.6151.533-69414  
monika.maag@h-da.de

[Zur Website >](#)

[Zentrale Studienberatung >](#)

und Produktions-Projekte, die sie in Zusammenarbeit mit größeren Teams wie im späteren Berufsleben eigenverantwortlich steuern – von der Idee bis zur Vermarktung. Eine detaillierte Moduldarstellung finden Sie im [Modulhandbuch](#).

## Zugang

Voraussetzung ist ein Bachelorabschluss (oder gleichwertig) in einem einschlägigen Fach. Der Studiengang kann je nach Qualifikation in 3 verschiedenen Varianten studiert werden. Der 4-semesterige Studiengang erfordert einen Abschluss mit 180 ECTS. Für die 3-semesterige Variante wird ein Abschluss mit 210 ECTS benötigt. Ein Abschluss mit 240 ECTS qualifiziert für die 2-semesterige Variante. Für die Zulassung zum Studium müssen [Englischkenntnisse](#) auf dem Niveau B2 gemäß des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens für Sprachen (CEFR) nachgewiesen werden.

Ferner muss eine fachbezogene Eignungsprüfung für den gewählten Studienschwerpunkt absolviert werden. Die Prüfung ist zweistufig, wobei die 1. Stufe (Portfolioprüfung) bestanden sein muss, um für die 2. Stufe (Interview) zugelassen zu werden. Eine detaillierte Darstellung der Zulassungsvoraussetzungen finden Sie in den [Besonderen Bestimmungen der Prüfungsordnung \(BBPO\)](#) sowie in der [Zulassungsordnung](#).

## Medien