

Animation and Game

Hochschule Darmstadt (University of Applied Sciences)
Bachelor of Arts



Inhalt

Animation and Game ist ein internationaler und interdisziplinärer Bachelorstudiengang mit starkem Praxisbezug. Das projektbasierte Studienprogramm ist in englischer Sprache gehalten und qualifiziert für eine Karriere in der internationalen Spiele-, Medien- und Unterhaltungsindustrie. Studierende müssen zwischen zwei Schwerpunkten wählen:

Der Studienschwerpunkt „Technology“ (TeC) legt den Fokus auf die technische Entwicklung und Produktion von Animationen und Spielen. Er bietet einen tiefen Einblick in grundlegende Konzepte und Methoden der modernen Grafikprogrammierung für Animationen und Games. Studierende erwerben Kenntnisse in Game-Engines, Game Design, Technical Art, Software-Architektur und Entwicklung, Programmiersprachen, Informatik, generativer KI sowie Asset-Generierung und Software-Tools.

Der Studienschwerpunkt „Art and Design“ (AaD) konzentriert sich auf die kreative Entwicklung und technologiebasierte Umsetzung innovativer Animations- und Spielerlebnisse und kombiniert Entwurfsstrategien und Gestaltungstechniken für Animationen und Games mit industrienahen digitalen Produktionsmethoden. Die Studierenden erwerben Kompetenzen in Animation, Game Design, Narrative Design, Cinematography, Visual Development, Technical Art.

Vertiefende Informationen zum Studiengang finden Sie auf der [Website des Studiengangs Animation and Game](#).

Semester	7 Semester
Studienort	Dieburg
Studienbeginn	Wintersemester
Unterrichtssprache	EN
Zulassung	Eignungsprüfung

Perspektive

Der Studienschwerpunkt **„Technology“** qualifiziert für technologieorientierte Karrieren z.B. als Game- oder Tool-Programmierer, Game-(System)-Designer, Technical Artist oder Technical Producer. Der Studienschwerpunkt **„Art and Design“** qualifiziert für kreative Berufe in der Animations- und Spieleindustrie wie Digital Artist, Technical Artist, Game Designer, Animation Artist, Narrative Designer oder Creative Producer. Als Ergänzung wird der weiterführende Masterstudiengang Animation and Game angeboten, der für leitende Positionen in Forschung und Kreativwirtschaft qualifiziert.

Aufbauend auf den Bachelor-Abschluss sind folgende Master-Studiengänge möglich:

[Animation and Game Direction - Master of Arts](#)

h_da
hochschule
darmstadt

Hochschule Darmstadt

Max-Planck-Str. 2
64807 Dieburg

Kontakt

Fachbereichssekretariat
Petra Impekoven-Poley
+49.6151.533-69446
petrina.impekoven@h-da.de

[Zur Website >](#)

[Zentrale Studienberatung >](#)

Aufbau

Die Module des Bachelor-Studiengangs vermitteln allen Studierenden Basiswissen in technischen, gestaltungspraktischen sowie theoretischen Fächern sowie Kernkompetenzen für den Entwicklungs- und Produktionsprozess von Animationen und Games. Das 7-semesterige Curriculum beinhaltet ein Praxissemester in der Industrie oder alternativ ein Auslandssemester und schließt mit einem Bachelor-Projekt im letzten Semester ab.

Eine detaillierte Darstellung der Studieninhalte finden Sie im [Modulhandbuch](#).

Zugang

Bewerber*innen müssen eine in Deutschland gültige Hochschulzugangsberechtigung (HZB) besitzen und ausreichende [Englischkenntnisse](#) auf dem Niveau B2 des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens für Sprachen (CEFR) nachweisen. Bestandteil des Auswahlverfahrens ist eine Eignungsprüfung in der gewählten Fachrichtung "Technology" oder "Art and Design". Es ist nicht möglich, sich für beide Spezialisierungen gleichzeitig zu bewerben.

Als Zulassungsvoraussetzung gelten unter anderem diese Schulabschlüsse:

- allgemeine Hochschulreife
- in Hessen gültige fachgebundene Hochschulreife
- in Hessen gültige Fachhochschulreife

Ohne Hochschulreife kann die Zulassung aufgrund einer herausragenden künstlerischen Begabung erfolgen, die in der Eignungsprüfung nachgewiesen werden muss. Eine detaillierte Darstellung der Zulassungsvoraussetzungen finden Sie in den [Besonderen Bestimmungen der Prüfungsordnung \(BBPO\)](#) sowie in der [Eignungsprüfungssatzung](#).

Medien