

# Stellenausschreibung

Professur: Design  
Schwerpunkt: Game Art and Design  
Standorte: Berlin oder Köln oder Frankfurt/M.  
Stellenumfang: Teilzeit: 50 % (= 9 SWS)  
Start: Oktober 2019



Hochschule für Medien  
Kommunikation und Wirtschaft  
University of Applied Sciences

**H M K W**

An den drei Standorten **Berlin, Köln und Frankfurt/Main** der *HMKW Hochschule für Medien, Kommunikation und Wirtschaft* sind ab dem Wintersemester 2019 jeweils eine Teilzeit-Professur mit einem Stundendeputat von 9 Semesterwochenstunden mit dem Schwerpunkt **Game Art und Design** zu besetzen. Langfristig ist eine Erweiterung auf eine 100%-Stelle möglich und geplant. Die Stellen sind zunächst auf zwei Jahre befristet, mit geplanter anschließender Entfristung.

Aussagekräftige Bewerbungen (Lebenslauf, Zeugnisse, Referenzen, Publikationsliste, Liste potenzieller Gutachter/innen\*) senden Sie bitte bis Montag, **27. Mai 2019**, 12:00 h, an:

HMKW Hochschule für Medien Kommunikation und Wirtschaft

**Prof. Dr. Klaus-Dieter Schulz**, Rektor – Ackerstraße 76, 13355 Berlin | k.schulz@hmkw.de

\* Gemäß Berufsordnung müssen für eine *Erstberufung* die Kontaktdaten von mindestens zwei Professorinnen/Professoren angegeben werden, bei denen Gutachten eingeholt werden können. Dabei darf es sich nicht um den/die Betreuer/in der Doktorarbeit handeln.

## Stellenprofil

Wir erwarten von Ihnen nicht nur eine besondere fachliche, sondern auch pädagogisch-didaktische Kompetenz. Wir suchen Persönlichkeiten, die

- über fundiertes **wissenschaftliches und fachpraktisches** Wissen verfügen (mindestens 5 Jahre Berufserfahrung, davon mindestens 3 Jahre außeruniversitär), und
- ihre **pädagogisch-didaktische** Eignung durch einschlägige Erfahrung in der akademischen Lehre (mindestens 300 Lehrstunden) nachweisen können.
- Wichtig ist zudem, dass Sie ein guter **Teamplayer** sind: Sie setzen Ihre Ideen und Konzepte in konstruktiver Abstimmung und wechselseitigem Austausch mit Ihren Kolleginnen/Kollegen um.
- Wir setzen somit eine hohe Fach- und Forschungskompetenz und auch die Fähigkeit voraus, diese unseren Studierenden leidenschaftlich, lebendig und nachhaltig weitergeben zu können – und zwar sowohl in **deutscher** als auch in **englischer** Unterrichtssprache.

Zu Ihren **fachlichen** Kompetenzen: Sie kennen die internationale Games-Branche und sind nicht nur an einem der drei Standorte der HMKW, sondern möglichst in ganz Deutschland und vielleicht sogar international gut vernetzt. Sie verfügen über fundiertes Wissen und Erfahrung über den gesamten Produktionsprozess von digitalen Spielen und waren idealer Weise in den letzten Jahren an der Entwicklung von AAA-Spielen beteiligt. Sie sind nicht nur bestens im Umgang mit führenden Game Engines wie Unreal Engine und Unity vertraut, sondern darüber hinaus in der Lage, die Entwicklung von Spielen konzeptionell und kreativ ästhetisch ergebnisorientiert voranzutreiben. Ihre Leistungen im Bereich Game Art, vom Concept Design bis zur 3D-Animation, können Sie in Ihrem Portfolio eindrucksvoll belegen.

Die Vermittlung von grundlegenden Programmierkenntnissen und Visual Scripting gehört genauso zu ihren Qualifikationen wie die Förderung gestalterischer Bildkompetenz. Dabei verfügen Sie über ein breitgefächertes technologisches Repertoire, gepaart mit der Bereitschaft, dieses an zukünftige Anforderungen anzupassen. So fühlen Sie sich beispielsweise in 3D- und Bildbearbeitungsprogrammen wie z. B. Substance Painter, Zbrush, Houdini oder 3dsmax zuhause.

Sie bringen ein starkes Interesse an Forschungsaktivitäten und Kooperationen mit Unternehmen innerhalb und außerhalb der Games-Branche sowie an der Konzeption und Umsetzung von Projekten in zukunftsrelevanten Themengebieten wie Mixed Reality oder Gamification mit.

Als Stelleninhaber/in konzipieren und entwickeln Sie gemeinsam mit den Studierenden Prototypen für klassische und neue Spielformate, die teils auch über den reinen Unterhaltungswert hinausgehen.

## Gleichstellungsauftrag

Die HMKW möchte dazu beitragen, ihren Anteil an Professorinnen und Mitarbeiterinnen/Mitarbeitern mit 'Migrationshintergrund', körperlichen Beeinträchtigungen etc. zu erhöhen: Wenn Sie zu einer dieser Gruppen gehören, freuen wir uns besonders über Ihre Bewerbung! Bei gleicher Erfüllung der fachlichen Anforderungen werden diejenigen bevorzugt, deren Berufung dazu beiträgt, Ungleichverhältnisse hinsichtlich des Geschlechts, der Herkunft, der körperlichen Unversehrtheit etc. an unserer Hochschule aufzuheben.

---

## Profil der HMKW Hochschule für Medien, Kommunikation und Wirtschaft

Die HMKW ist eine **private**, durch die *Senatsverwaltung für Bildung, Wissenschaft und Forschung* des Landes Berlin **staatlich anerkannte** und durch den Wissenschaftsrat institutionell akkreditierte Hochschule für angewandte Wissenschaften (FH), deren Studiengänge vollständig durch die **FIBAA** programmakkreditiert werden.

Die HMKW startete 2009 in **Berlin** und eröffnete eine erste Niederlassung 2011 in **Köln**, der 2016 eine weitere in **Frankfurt am Main** folgte. Im Wintersemester 2018/19 sind aktuell an den drei Standorten zusammen ca. 1.800 Studierende eingeschrieben. Folgende Studienprogramme werden angeboten:

sechs grundständige Studiengänge mit dem Abschluss **Bachelor of Arts**:

1. B. A. Journalismus und Unternehmenskommunikation
2. B. A. Grafikdesign und Visuelle Kommunikation
3. B. A. Game Design und Interaktive Medien
4. B. A. Medien- und Eventmanagement
5. B. A. E-Commerce und Digitales Marketing
6. B. A. Medien- und Wirtschaftspsychologie

fünf weiterführende Studiengänge mit dem Abschluss **Master of Arts**:

1. M. A. Konvergenter Journalismus
2. M. A. Public Relations und Digitales Marketing
3. M. A. Kommunikationsdesign
4. M. A. Internationales Marketing und Medienmanagement
5. M. A. Wirtschaftspsychologie

Die HMKW misst in ihren Bildungsangeboten der beruflichen Qualifizierung, der **employability** eine besondere Bedeutung bei. Dies drückt sich u. a. darin aus, dass sie alle grundständigen Studiengänge sowohl in klassischer Form (B.A.-Abschluss in 6 Semestern) als auch in dualer Form (IHK- plus B.A.-Abschluss in 8 Semestern) anbietet – im Bereich der *Medien, Kommunikation* und *Wirtschaft* ein immer noch einmaliges Angebot in Deutschland.

Zudem möchte sich die HMKW in der Hochschullandschaft durch folgende **Charakteristika** auszeichnen:

- Lebendige Lernkultur, nachhaltiges Lernen, in kleinen Studiengruppen mit intensiver Betreuung
  - Lerneffizienz und Lernerfolgssicherung durch handlungsorientierte, partizipative Didaktik
  - Interdisziplinäre, offene Lern- und Forschungskultur, mit hoher Gewichtung interkultureller Kompetenzen
  - Internationalität durch Kollaborationen mit ausländischen Hochschulen (Schwerpunkte u. a. Indien und China)
  - Interaktion mit Gesellschaft, Wirtschaft, Kultur, Politik ('third mission')
- 

## Der Studiengang B. A. Game Design und Interaktive Medien

Der 7-semesterige Studiengang umfasst Vorlesungen und Seminare, in denen sich die Vermittlung theoretischen Wissens mit fachpraktischen Übungen und Projektphasen zur Vertiefung und Festigung der praktischen Gestaltungskompetenzen abwechseln. Neben den allgemeinen, studiengangübergreifenden Modulen (u. a. zu Sozialwissenschaften, Englisch, Interkulturalität, Medien-/Kommunikationswissenschaft, Medientechnologie) umfasst der studiengangspezifische Teil u. a. die folgenden Inhalte

- Grundlagen: Gestaltungs- und Designgrundlagen, Grundlagen der Spieleentwicklung
  - 2D Artwork: Interactive and Visual Storytelling, Concept Art, 2D Character Animation
  - 3D Artwork: Modelling & Texturing, Lighting & Shading, Rigging & 3D Character Animation,
  - Game Design und Entwicklung: Game Engines & Projektmanagement, Programmierung & Visual Scripting, Level Design, Spielmechanik, Interface- und Interaktionsdesign, Simulation & FX
  - Sound Design
-