

Game Design-Professuren

Stellenausschreibung



Hochschule für Medien
Kommunikation und Wirtschaft
University of Applied Sciences
H M K W

Standorte: Berlin, Köln
Fachbereich: Design
Schwerpunkt: Game Design
Start: Oktober 2021

An den HMKW- Standorten Berlin und Köln ist ab dem Wintersemester 2021/22 jeweils eine Teilzeit-Professur (50 %, 9 SWS Lehrdeputat) mit dem Schwerpunkt **Game Design** zu besetzen. Die beiden Stellen sind zunächst auf zwei Jahre befristet, sollen aber nach Möglichkeit in unbefristete Anstellungen übergehen. Eine Aufstockung zu Vollzeitstellen sollte je nach Entwicklung des Fachbereichs Design ebenfalls möglich sein.

Aussagekräftige Bewerbungen – Lebenslauf, Zeugnisse, Referenzen, Publikationsliste, Liste potenzieller Gutachter/innen*) – senden Sie bitte digital bis Freitag, **27. August 2021**, 12:00 h (verlängerte Deadline) an:

HMKW Hochschule für Medien Kommunikation und Wirtschaft,

Prof. Dr. Klaus-Dieter Schulz, Rektor: k.schulz@hmkw.de

*) Gemäß Berufsordnung müssen für eine *Erstberufung* die Kontaktdaten von mindestens zwei Professorinnen/Professoren angegeben werden, bei denen die HMKW jeweils ein ‚Professorabilitäts-Gutachten‘ einholen kann. Dabei darf es sich ggf. *nicht* um den/die Betreuer/in der Doktorarbeit handeln.

Stellenprofil

Wir erwarten von Ihnen die Erfüllung der folgenden formalen Voraussetzungen und Kompetenzanforderungen:

- Sie verfügen über einen **Hochschulabschluss** im Bereich Design / Visuelle Kommunikation,
- mindestens 5 Jahre **Berufserfahrung**, davon wenigstens 3 Jahre außerhalb des Hochschulbereichs, und
- mindestens 300 Stunden akademische **Lehrerfahrung** (falls diese noch nicht erreicht sind, ist ggf. ein Lehrauftragssemester vorzuschalten).

Wir setzen nicht nur eine hohe Fach- und Forschungskompetenz, belegt durch Publikationen und/oder Ausstellungen, sondern auch die Fähigkeit voraus, diese unseren Studierenden lebendig und nachhaltig weitergeben zu können.

Ihre fachlichen Schwerpunkte sind:

- **Game Design** und **Game Development**
- **3D Game Engines** (vorzugsweise Unreal Engine) und **Visual Scripting** (vorzugsweise Blueprints)

Sie kennen die internationale Games-Branche und sind nicht nur im Berliner bzw. Kölner Raum, sondern auch international gut **vernetzt**. Sie verfügen über fundiertes Wissen und Erfahrung über den gesamten **Produktionsprozess** von digitalen Spielen und waren idealerweise in den letzten Jahren an der Entwicklung von AAA-Spielen beteiligt.

Sie sind nicht nur im Umgang mit führenden **Game Engines** wie bspw. *Unreal Engine* und *Blueprints* vertraut, sondern darüber hinaus in der Lage, die Entwicklung von Spielen konzeptionell und kreativ ästhetisch ergebnisorientiert voranzutreiben. Ihre Leistungen im Bereich Game Design können Sie in Ihrem Portfolio eindrucksvoll belegen.

Sie verfügen über ein breitgefächertes **technologisches** Repertoire und die Bereitschaft, dieses an zukünftige Anforderungen anzupassen. 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 betreuen sie unsere **Studierenden** bei der Konzeption und Entwicklung von Prototypen für klassische und neue Spielformate, die teils auch über den reinen Unterhaltungswert hinausgehen. Sie bringen die Bereitschaft mit, bei Bedarf und entsprechend Ihrer Qualifikation auch in anderen Studiengängen des Fachbereichs **Design** Seminare, bspw. zu *Creative Coding*, zu übernehmen. Wir bieten Ihnen in dem noch jungen Studiengang ein angenehmes kollegiales Umfeld und viel Gestaltungsfreiraum!

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 (Fachhochschule), deren Studiengänge vollständig durch die **FIBAA** programmakkreditiert werden. Sie startete 2009 in **Berlin** und eröffnete eine erste Niederlassung 2011 in **Köln**, der 2016 eine weitere in **Frankfurt am Main** folgte. Seit 2020 ist sie Teil des europäischen Hochschulnetzwerks **„AD Education“** (Paris). Aktuell sind an ihren drei Standorten insgesamt ca. 2.000 Studierende eingeschrieben, in

sechs <i>grundständigen</i> Studiengängen mit dem Abschluss Bachelor of Arts / of Science Unterrichtssprache an allen Standorten: Deutsch	sechs <i>weiterführenden</i> Studiengängen mit dem Abschluss Master of Arts / of Science : Unterrichtssprache: Englisch (Berlin, Frankfurt) und Deutsch (Köln)
<ol style="list-style-type: none">1. Journalismus und Unternehmenskommunikation2. <u>Grafikdesign und Visuelle Kommunikation</u>3. <u>Game Design und Interaktive Medien</u>4. Medien- und Eventmanagement5. Digitales Marketing und E-Commerce6. Medien- und Wirtschaftspsychologie	<ol style="list-style-type: none">1. Digitaler Journalismus2. Public Relations und Digitales Marketing3. <u>Kommunikationsdesign und Kreative Strategien</u>4. Internationales Marketing und Medienmanagement5. Wirtschaftspsychologie6. Visual and Media Anthropology (distance learning)

Die HMKW misst 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./Sc.-Abschluss in 6 Semestern) als auch in dualer Form (IHK- plus B.A./Sc.-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. China und Indien)
- Interaktion mit Gesellschaft, Wirtschaft, Kultur, Politik (*„thirdmission“*)

Der Studiengang **B. A. Grafikdesign und Unternehmenskommunikation (GDVK)**

Der Studiengang wird in klassisch 6-semesteriger und in dual-ausbildungsintegrierend 8-semesteriger Form angeboten. Die *duale* Studienform ermöglicht, zusätzlich zum Grad eines *Bachelor of Arts* auch den *IHK*-Abschluss als *Mediengestalter/-in Digital und Print*, Fachrichtung *Konzeption und Visualisierung*, zu erwerben.

Vorlesungen und Seminare theoretischen Charakters wechseln sich mit fachpraktischen Übungen und Projektphasen zur Vertiefung und Festigung der praktischen Gestaltungskompetenzen ab. Neben studiengangübergreifenden Modulen (u. a. zu Sozialwissenschaften, Interkulturalität, Medien-/Kommunikationswissenschaft, Medientechnologie) umfasst der studiengangspezifische Teil u. a. die folgenden Inhalte:

- Grundlagen: Form, Farbe, Komposition, Perspektive, Typografie, Kreativität
- Print-orientiertes Design: Prepress, Editorial Design, CD-Entwicklung
- Informationsdesign: Visualisierung, Environmental Design, Leitsysteme
- Interface- und Interaktionsdesign, Fotografie und zeitbasierte Medien

Der Studiengang **B. A. Game Design und Interaktive Medien (GDIM)**

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 umfasst der studiengangspezifische Teil u. a. die folgenden Inhalte

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

Der Studiengang **M. A. Kommunikationsdesign und Kreative Strategien (KDKS)**

Der konsekutive Master-Studiengang wird in viersemestriger Vollzeit und berufsbegleitend in sechssemestriger Teilzeitform angeboten. Neben allgemeinen, studiengangübergreifenden Modulen – u. a. zu Medienrecht, Medienpsychologie, Konvergierenden technologischen Trends – stehen *strategische*, auf Design Thinking/Management ausgerichtete Themen im Fokus:

- Kritisches & Kreatives Denken, Design & Sozialforschung
- User Centered Design, Kreative Designprozesse
- Kommunikation, Überzeugung, Engagement, Design Management, Kreative Leitung