

WIE BEWERBE ICH MICH?

Was gehört in die Bewerbungsmappe?

- Bewerbungsanschreiben mit Erläuterung der Beweggründe für die Wahl der Ausbildung an der GAMES ACADEMY
- Tabellarischer Lebenslauf mit Lichtbild
- Kopien des Zeugnisses des letzten Schulabschlusses und des letzten Bildungsabschlusses (Ausbildung, Studium etc.)
- Eigene Arbeitsproben, entsprechend der Ausbildungswahl
- Ausgefüllter Ausbildungsvertrag der GAMES ACADEMY

Hinweise für deine Arbeiten:

Anhand der Arbeitsproben wollen wir fair dein Potenzial für den gewählten Kurs einschätzen.

Game Design

Du interessierst dich für Spielmechanik, Levelaufbau und Regelwerk? Arbeitsproben für eine erfolgreiche Bewerbung sind (nur eine Arbeitsprobe ist nötig):

- Ein Spielkonzept (maximal 10 Seiten)
- Analyse eines beliebigen Spiels (maximal 5 Seiten)
- Ein selbst entworfenes Brett- oder Kartenspiel
- Selbst erstellte Level als Modifikation oder in einer Engine (z. B. Unreal®, Unity®, Cry-Engine®)
- Ein selbst erstelltes lauffähiges digitales Spiel

Game Programming

Du hast eine eigene Homepage erstellt? Mathematik und Physik hast du in der Schule gerne besucht? Dann reiche uns bitte ein (nur EINE Arbeitsprobe ist nötig):

- Programme (egal mit welcher Programmiersprache, müssen aber eigenständig lauffähig sein)
- Demos, Datenbanken etc.
- Adaptionen von Spielen wie z. B. Tetris, Pong etc.
- Websites (PHP, JAVA etc.)
- Gerne auch Auszüge deines Quellcodes als Ausdruck
- Grafische Programmierung

Programme bitte kurz beschreiben! Programme, die spezielle Entwicklungsumgebungen oder Erweiterungen benötigen, können leider nicht berücksichtigt werden. Modifikationen (MODS):

Bitte nur Screenshots und kurze Beschreibung einreichen, die Dateien dann zur Bewerbung mitbringen. Gruppenarbeiten sind dann zulässig, wenn deine erstellten Teilbereiche eindeutig gekennzeichnet und kurz beschrieben sind.

Digital Art

Du arbeitest gerne kreativ? Du scheust dich nicht vor Herausforderungen und kannst dir Neues erarbeiten? Du arbeitest gern am Rechner in 3D und bist in der Lage in 3D zu denken, sowie in den klassischen Zeichentechniken umzusetzen? Dann bitte vorhandene Arbeitsproben aus folgenden Bereichen beilegen:

- Mind. drei digitale Arbeiten, inklusive 3D-Modelle als Foto oder Screenshots (keine Modelle!), z. B. einfache Gegenstände mit mindestens diffuser Textur
- Mind. drei Arbeiten im Naturstudium (Skizzen, Zeichnungen, Gemälde), z. B. Portrait, Aktstudie, Objekt (linear oder mit Schraffuren), gerne auch farbig
- Optional: freie künstlerische Arbeiten, z. B. Fotografie, Skulptur, Installation (als Foto abzugeben), Typografie, Concepts etc. sowie Renderings oder Animationen (als Screenshots, Video)

Grundkenntnisse in Photoshop sind wünschenswert. Sowie Basiswissen in einem 3D-Programm (z. B. Blender).

Game Production

Du bewirbst dich mit einer klassischen Bewerbung. Dazu gehören: Lebenslauf, Übersicht deiner bisherigen Ausbildungen und Tätigkeiten, ggf. mit Referenzen und Zeugnissen.

Du hast dich bereits mit Projektmanagement beschäftigt? Bitte lege Projektpläne, Konzepte oder Ähnliches bei. Belege uns deine vorhandene Berufs- und Projekterfahrung.

Ablauf:

Du erhältst nach Eingang deiner Bewerbung eine Einladung zu einem Bewerbungsgespräch. An diesem Termin werden die Unterlagen gemeinsam besprochen. Du wirst über deine fachliche Eignung zeitnah informiert. Bitte bring die Bewerbungsgebühr von 45 EUR in bar zum Termin mit!

Die GAMES ACADEMY™ übernimmt keine Haftung für eingesandte Materialien. Die eingereichten Arbeiten müssen persönlich abgeholt werden. Eine Rücksendung ist leider nicht möglich.