

# BEWERBUNGSVERFAHREN ZUM WINTERSEMESTER 2025-26 FÜR DEN BACHELOR-STUDIENGANG ANIMATION AND GAME AN DER HOCHSCHULE DARMSTADT **INKL. PORTFOLIOFORMULAR**

- **SCHRITT 1:** Online Registrierung
- **SCHRITT 2:** Einreichung der formalen Bewerbungsunterlagen
- **SCHRITT 3:** Einreichung des Digitalen Portfolios zur Teilnahme an der Eignungsprüfung

**BEWERBUNGSFRIST: 01.06.2025 um 24 Uhr**

## SCHRITT 1: ONLINE REGISTRIERUNG

Die Online-Registrierung erfolgt über die Bewerbungs-Plattform der Hochschule Darmstadt vor unter: [my.h-da.de](https://my.h-da.de). Bei der Registrierung müssen Sie einen der beiden Studienschwerpunkte wählen: „Technology“ (TeC) oder „Art and Design“ (AaD). Es ist nicht möglich sich gleichzeitig für beide Schwerpunkte zu bewerben. Bei der Registrierung erhalten Sie eine individuelle Bewerbungsnummer, die Sie für die Einreichung Ihrer Bewerbungsunterlagen sowie für spätere Abfragen zu Ihren Bewerbungsstatus benötigen.

## SCHRITT 2: EINREICHUNG DER FORMALEN BEWERBUNGSUNTERLAGEN

Folgende formale Bewerbungsunterlagen müssen beim Student Service Center der Hochschule Darmstadt in per Upload in Ihren [my.h-da.de](https://my.h-da.de) Bewerbungs-Account eingereicht werden:

- 1) Eine in Hessen gültige Hochschulzugangsberechtigung (HZB). Falls Ihnen die HZB zum Zeitpunkt der Bewerbung noch nicht vorliegt, reichen Sie zunächst die letzten beiden Halbjahreszeugnisse ein. Spätestens zur Einschreibung muss die HZB eingereicht werden.
- 2) Nachweis der Englischkenntnisse durch ein B2 Zertifikat entsprechend des Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) oder eine Bescheinigung der Schule über das Erreichen des Englisch-Niveaus B2 (auf Schulzeugnis oder als separate Bescheinigung).
- 3) Tabellarischer Lebenslauf in englischer Sprache  
Neben den üblichen Daten sollten im Lebenslauf zusätzlich folgende Punkte aufgelistet werden:
  - kurze Beschreibung eventueller Erfahrungen und Kompetenzen auf für den Studiengang und den gewählten Studienschwerpunkt relevanten Gebieten wie z.B.: Softwarekenntnisse, Animationstechniken, Programmierkenntnisse
  - falls zutreffend: soziales Engagement
- 4) Motivationsschreiben in englischer Sprache  
Das englische Motivationsschreiben sollte einen Umfang von ca. 2.300 Zeichen (inklusive Leerzeichen) haben. WICHTIG: Es sollte zu folgenden vier Punkten Stellung nehmen:
  - *Give a brief outline of your experiences so far in the field of animations and games and in which way they influenced your decision to apply for the Animation and Game program and the chosen specialization.*
  - *What are your career goals and in which way do you expect the Animation and Game program will support you in reaching these goals?*
  - *Which aspects and features of the Animation and Game program do you consider particularly interesting and relevant?*
  - *Name your particular personal strengths, skills and talents which in your opinion qualify you for studying Animation and Game in the chosen specialization.*

#### 5) Portfolioformular

Im Portfolio-Formular sind Angaben zu den Arbeitsproben zu machen, die Sie in ihrem Digitalen Portfolio einreichen (Schritt 3). Es enthält ferner eine Eigenständigkeitserklärung. Sie finden das Portfolio-Formular am Ende dieses Dokuments (nach Seite 3). Füllen Sie die persönlichen Angaben sowie die Angaben zu allen Arbeitsproben vollständig und in leserlicher Form aus. Datieren und unterschreiben Sie die Eigenständigkeitserklärung am Ende des Formulars.

**Die unter den Punkten 1-5 aufgelisteten Bewerbungsunterlagen reichen Sie bis zum 01.06.2025 spätestens um 24:00h per Upload in die Bewerbungsplattform my.h-da.de ein. Bitte beachten Sie dabei unbedingt:**

- Benennen Sie alle Dateien, die Sie hochladen mit Ihrer persönlichen Bewerbungsnummer, Ihrem Nachnamen sowie einem eindeutigen Dateinamen wie folgt:
- *Bewerbungsnummer\_Nachname\_Dokumentname*
- Stellen Sie sicher, dass die Scans bzw. Photos von Dokumenten gut leserlich sind
- Nutzen Sie etablierte Dateiformate (PDF oder JPG) und stellen Sie sicher, dass sich die Dateien fehlerlos öffnen lassen .

### SCHRITT 3: EINREICHUNG DES DIGITALEN PORTFOLIOS

Zur Teilnahme an der Eignungsprüfung für den Studiengang Animation and Game muss zusätzlich zu den formalen Bewerbungsunterlagen (unter Schritt 2) ein digitales Portfolio bestehend aus drei Arbeitsproben eingereicht werden. Die Einreichung erfolgt per Upload (Link und Passwort weiter unten).

Eine Arbeitsprobe ist eine Projektarbeit mit Bezug zum Fachgebiet Animation and Games sowie zum gewählten Studienschwerpunkt. Eine Arbeitsprobe kann aus mehreren zusammengehörigen Elementen bestehen. Wir empfehlen dringend, nicht nur das finale Ergebnis einer Projektarbeit einzureichen, sondern zusätzlich einige aussagekräftige Vorstufen sowie ggf. auch Darstellungsvariationen beizufügen, damit Ihre konzeptionelle und technische Herangehensweise erkennbar wird. Wenn Sie 3-D Computergrafiken (3-D Models) einreichen, sollten Sie Ansichten von verschiedenen Seiten oder ein Turntable-Video sowie eine Mesh-Darstellung beifügen. Wenn Sie digitale Games, Game-Prototypen oder VR/XR Anwendungen einreichen, fügen Sie neben den Build/Executable File unbedingt ein kurzes, aussagekräftiges Gameplay- oder Walkthrough-Video hinzu.

Weitere Informationen zum Digitalen Portfolio und zur Eignungsprüfung Animation and Game finden Sie auf der Studiengangsw Webseite unter: <https://ag.mediencampus.h-da.de>

**Beachten Sie bei der Einreichung der digitalen Arbeitsproben unbedingt folgende Vorgaben:**

- Jede eingereichte Einzel-Datei sowie auch Dateienordner müssen mit Ihrer Bewerbungsnummer, Ihrem Nachnamen sowie mit einem eindeutigen, kurzen Titel wie folgt benannt sein. Beispiel: *Bewerbungsnummer\_Nachname\_Titelarbeitsprobe*
- Sammeln Sie alle Projekt-Elemente, die zu einer Arbeitprobe gehören in einem Ordner. Organisieren Sie die Elemente innerhalb des Ordners in einer übersichtlichen Weise
- Stellen Sie sicher, dass alle Dateien und Ordner einwandfrei funktionieren und dass es sich um gebräuchliche Dateiformate (z.B. jpg., pdf., mov., mp4.) handelt.
- Sammeln Sie wenn möglich alle Portfolio-Elemente in einer ZIP-Datei. Diese ZIP-Datei muss unbedingt mit Ihrer Bewerbungsnummer und Ihrem Nachnamen wie folgt benannt sein: *Bewerbungsnummer\_Nachname\_AGPortfolio.zip*

- Falls es Ihnen nicht möglich ist, eine ZIP-Datei zu erstellen, können Sie auch einzelne Dateien hochladen. Achten Sie dabei aber unbedingt auf die korrekte Benennung jeder Datei mit Ihrer Bewerbungsnummer, Ihrem Nachnamen und Dateibezeichnung (siehe oben).
- WICHTIG: Nicht eindeutig benannte oder defekte Dateien werden in der Eignungsprüfung nicht berücksichtigt und führen zum Ausschluss aus dem Verfahren.

**Das digitale Portfolio muss bis spätestens zum Ablauf der Bewerbungsfrist am 01.06.2024 um 24:00 h per Datenupload eingereicht werden. WICHTIG: Achten Sie unbedingt darauf, den korrekten Upload-Link für den gewünschten Studien-Schwerpunkt zu benutzen:**

**Upload-Link für den SCHWERPUNKT TECHNOLOGY (Technology Specialization):**

<https://cloud.h-da.de/s/goxSyqxK7rJCS5A>

Passwort: Portfolio\_WiSe2025

**Upload-Link für den SCHWERPUNKT ART & DESIGN (Art & Design Specialization):**

<https://cloud.h-da.de/s/Mddqr8jyjH8QTKZ>

Passwort: Portfolio\_WiSe2025

**Bei Rückfragen zum Verfahren oder bei Problemen mit dem Bewerbungsportal bzw. Upload von Unterlagen wenden Sie sich bitte an das Student Service Center der Hochschule Darmstadt unter: [eignungspruefung@h-da.de](mailto:eignungspruefung@h-da.de)**

**B.A. ANIMATION AND GAME | PORTFOLIO FORMULAR – PORTFOLIO FORM | WS 2025-26**

<b>BEWERBUNGSNUMMER APPLICATION NUMBER</b>	
<b>NACHNAME, VORNAME LAST NAME, FIRST NAME</b>	
<b>GEWÄHLTER STUDIENSCHWERPUNKT</b> (bitte ankreuzen, nur 1 Auswahl möglich)  <b>CHOSEN SPECIALIZATION</b> (please mark 1 choice only)	<input type="checkbox"/> Animation and Game – Studienschwerpunkt “Technology” / “Technology” Specialization  <input type="checkbox"/> Animation and Game – Studienschwerpunkt “Art and Design” / “Art and Design” Specialization

**PORTFOLIO BESCHREIBUNG | PORTFOLIO SPECIFICATION**

Geben Sie (in Deutsch oder Englisch) eine kurze Beschreibung jeder Arbeitsprobe: Titel, Genre, Format, Entstehungsjahr, genutzte Techniken und Software, Anzahl der eingereichten Bestandteile. Falls die Arbeit in Teamarbeit entstanden ist, spezifizieren Sie eindeutig Ihren eigenen Beitrag. Wenn Sie Elemente Dritter (Bilder, Entwürfe, Assets, 3-D Modelle, Code) verwendet haben, benennen Sie diese eindeutig.

Give a short description (in English or German) of each work sample project: title, genre, format, year of production, technologies/software used, number of related components/elements submitted. In case of team projects clearly identify your personal contribution. If you have used third party resources such as images, concepts, digital assets or programming code clearly identify these.

	<b>KURZBESCHREIBUNG DER ARBEITSPROBEN SHORT DESCRIPTION OF WORK SAMPLES</b>	a) <b>EIGENER BEITRAG OWN CONTRIBUTION</b> b) <b>ELEMENTE DRITTER 3RD PARTY ELEMENTS</b>
<b>PROJECT 1</b>		
<b>PROJECT 2</b>		
<b>PROJECT 3</b>		

**BITTE SEITE 2 BEACHTEN! PLEASE CONTINUE ON NEXT PAGE!**

## EIGENHÄNDIGKEITSERKLÄRUNG | DECLARATION OF AUTHORSHIP

Hiermit erkläre ich, dass ich die Arbeitsproben in meinem digitalen Portfolio selbständig angefertigt habe, sofern nicht anders angegeben. Ich habe bei Arbeitsproben, die in einem Team entstanden sind, meinen eigenen Anteil eindeutig bezeichnet. Ich habe Elemente aus anderen Quellen, die ich für die Erstellung der Arbeitsproben genutzt habe, eindeutig kenntlich gemacht. Ich habe zur Erstellung meiner Arbeitsproben keine artificial intelligence (A.I.) art generation oder image generation software verwendet.

I hereby declare the work samples I submit are my own unaided work. I have identified all elements in the portfolio that result from collaborations with others or that were taken from other sources. I have not used artificial intelligence (A.I.) art generation or image generation software to create my work samples.

ORT & DATUM   PLACE & DATE	UNTERSCHRIFT   SIGNATURE

## FRAGEBOGEN | QUESTIONNAIRE (FREIWILLIGE ANGABEN | PARTICIPTION IS VOLUNTARY)

**Wie haben Sie vom Bachelor Animation and Game erfahren?  
How did you hear about the Bachelor Animation and Game?**

- Persönliche Empfehlung | Personal recommendation
- Webseite der Hochschule | University website
- Andere Webseite/Other website (bitte nennen/please name): \_\_\_\_\_
- Veranstaltung/Event (bitte nennen/please name): \_\_\_\_\_
- Andere/other (bitte nennen/please name): \_\_\_\_\_