

INFOBLATT

BEWERBUNGSMAPPE FÜR KUNST & DESIGN

Die Bewerbungsmappe ist die erste Sammlung Ihrer eigenen künstlerischen oder gestalterischen Identität. Erstellen Sie Ihre Arbeiten nicht aus der Motivation heraus, an einer Hochschule angenommen zu werden, sondern setzen Sie sich mit Dingen und Techniken auseinander, die Sie persönlich begeistern.

Die Anforderungen an die Inhalte der Bewerbungsmappe unterscheiden sich je nach Studiengang.

Im ersten Teil finden Sie die Checkliste der Anforderungen für unsere Studiengänge der bildenden Künste, im zweiten Teil die Checkliste der Anforderungen für unsere Designstudiengänge.

Inspiration zur Mappenerstellung und ein erstes direktes Feedback zu Ihren Arbeiten erhalten Sie auch während unserer regelmäßig stattfindenden [Mappen-Workshops](#). Jederzeit können Sie auch gerne einen [Termin zur Mappenberatung](#) vereinbaren.

1. CHECKLISTE KÜNSTLERISCHE BEWERBUNGSMAPPE

- [Malerei/Grafik](#) (Bachelor of Fine Arts)
- [Fotografie/Medienkunst](#) (Bachelor of Fine Arts)
- [Bildhauerei](#) (Bachelor of Fine Arts)

Allgemeine Vorgaben

- Handelsübliche Sammelmappe (keine Folien oder Bindungen)
- Format: mind. DIN A3 max. DIN A0
- Beschriftung der Mappe mit: Name, Vorname, gewünschter Studiengang und Studienstart
- mind. 25 originale Arbeitsproben
- Auflistung der Arbeitsproben (Inhaltsverzeichnis)
- Die zusätzliche Abgabe eines oder mehrerer Skizzenbücher, die Ihre Ideen auch unabhängig von der Bewerbungsmappe dokumentieren, ist gerne gesehen.

Malerei/Grafik (B.F.A.)

- Reichen Sie als Grundlage eine Auswahl an naturalistischen Studien (z.B. figürliches Zeichnen, perspektivisches Zeichnen, Akt oder Portrait) ein.
- Vermeiden Sie das Abzeichnen von Fotografien.
- Entwickeln Sie eigene, freie Projekte.
- Denken Sie in Serien – führen Sie Betrachter in Ihre Ideenwelt ein – ohne Worte!
- Zeigen Sie Prozessentwicklungen: Beleuchten Sie die Dinge, die Sie wahrnehmen, z.B. aus unterschiedlichen Perspektiven und stellen diese durch

die Verwendung vielseitiger Techniken dar (z.B. Bleistift, Kohle, Fineliner oder Kugelschreiber, Farbe: Guache, Acryl, Aquarell, Öl, Pastellkreide, Collage etc.).

- Reichen Sie Ihre Arbeiten in einer Sammelmappe ein; vermeiden Sie Folien oder Bindungen.

Fotografie/Medienkunst (B.F.A.)

- Setzen Sie sich künstlerisch mit dem Medium Fotografie und/oder Bewegtbild auseinander.
- Studieren Sie die Dinge, die Sie wahrnehmen unter Einbeziehung der Parameter Licht, Schatten, Schärfe, Unschärfe, Schwarz/Weiß und Farbe.
- Gehen Sie über bloße Abbildungen oder dokumentarische Aufnahmen hinaus. Vermeiden Sie in Ihren Aufnahmen werbliche Inszenierungen, effektvolle Bildbearbeitungen und dekorative Elemente.
- Sie können Ihre Mappe als Fotobuch bzw. Leporello einreichen oder Ihre ausgedruckten Arbeiten auf Karton befestigen und als Sammelmappe einreichen.

Bildhauerei (B.F.A.)

- Reichen Sie als Grundlage eine Auswahl an naturalistischen Studien (z.B. figürliches Zeichnen, perspektivisches Zeichnen, Aktzeichnen etc.) ein.
- Vermeiden Sie das Abzeichnen von Fotografien.
- Fixieren Sie aussagekräftige Fotodokumentationen von Skulpturen, Objekten und/oder Installationen auf weißem Karton. Beachten Sie dabei folgende Vorgaben: Fotografieren Sie das Objekt aus mind. zwei Perspektiven mit Angabe von Titel, Material, Höhe, Breite, Tiefe.
- Erstellen Sie Entstehungsskizzen, Studien Ihrer Objekte und/oder Installation in mehreren Variationen und unterschiedlichen Techniken (z.B. Bleistift, Kohle, Fineliner oder Kugelschreiber, Farbe: Guache, Acryl, Aquarell, Öl, Pastellkreide, Collage etc.).
- Entwickeln Sie Ihre Arbeiten thematisch und in Serien. Erstellen Sie zusätzlich Materialcollagen.
- Reichen Sie Ihre Arbeiten in einer Sammelmappe ein; vermeiden Sie Folien oder Bindungen.

2. CHECKLISTE GESTALTERISCHE BEWERBUNGSMAPPE

- [Game Art and Design](#) (Bachelor of Arts)
- [Digital Media Design](#) (Bachelor of Arts)
- [Digitales Produktdesign](#) (Bachelor of Arts)

Allgemeine Vorgaben

- Handelsübliche Sammelmappe (keine Folien oder Bindungen)
- Format: mind. DIN A3, max. DIN A2
- Beschriftung der Mappe mit: Name, Vorname, gewünschter Studiengang und Studienstart
- mind. 20 originale Arbeitsproben
- Die zusätzliche Abgabe eines oder mehrerer Skizzenbücher, die Ihre Ideen auch unabhängig von der Bewerbungsmappe dokumentieren, ist gerne gesehen.

Digitale Bewerbungsmappe

Ihre Bewerbungsmappe können Sie für alle Designstudiengänge auch digital einreichen. Bitte beachten Sie dabei folgende Vorgaben:

- PDF, max. 20 MB (ein zusammenhängendes PDF; keine Einzeldateien)
- Ausreichende Qualität der Bilder (Auflösung)
- Senden Sie Ihre digitale Mappe unter Angabe Ihres vollständigen Namens, Ihrer Kontaktdaten, des gewünschten Studienganges und des Studienstarts über einen Filehosting-Dienst wie [wetransfer](#) an: studienberatung@hbk-essen.de.

Game Art and Design (B.A.)

- Teil 1: Concept Sheet (ca. eine Din A4 Seite pro Spielidee)
Fassen Sie Ihre Spielidee(n) stichpunktartig in einem Konzeptpapier zusammen. Gehen Sie dabei auf folgende Merkmale ein: Art des Spiels sowie kurze Beschreibung (Handlung, Ziele und Funktionen, Beschreibung der Charaktere).
- Teil 2: Character Design
Erstellen Sie Studien ausgewählter Charaktere Ihres Concept Sheets: Skizzieren Sie die Charaktere in Bewegung und aus unterschiedlichen Perspektiven, zeigen Sie unterschiedliche Emotionen (mögliche Techniken: Bleistift, Farbe, digitale Zeichnungen etc.).
- Teil 3: Environment
Darstellung unterschiedlicher Umgebungen Ihres Spiels in Farbe (mögliche Techniken: Guache, Acryl, Aquarell, Buntstifte, Marker, digitale Zeichnungen etc.).
- Teil 4: Einbettung der Charaktere in die Umgebung/Levels
Zeigen Sie, wie Ihre Charaktere im Spiel und in welchem Umfeld sie agieren. (Kombination Teil 2 und 3)

Digital Media Design (B.A.)

- Vielseitigkeit
In dem Studiengang Digital Media Design B.A. ist gestalterische Vielseitigkeit gefragt. Entwickeln Sie freie Themenentwicklungen unter der Anwendung möglichst vielfältiger Techniken und dessen Kombinationen. Beispiele: Zeichnungen (Bleistift, Kohle, Fineliner, Kugelschreiber), Fotografien, Filmische Arbeiten Collagen, Malereien, digitale Zeichnungen etc.
Wichtig: Wählen Sie nur die Medien, die Ihnen persönlich entsprechen und finden Sie Wege, diese gestalterisch zu entwickeln und zu erweitern.
- Kommunikationsdesign
Beschäftigen Sie sich mit der Gestaltung von Medien und Kommunikation. Gestalten Sie beispielsweise Plakate, Flyer, Magazine oder entwerfen Sie Auszüge daraus. Im Bereich Bewegtbild können Sie Storyboards skizzieren und/oder Videomaterial anfertigen. Durch das Medium der Fotografie können Sie Produkte, Personen oder Umgebungen künstlerisch inszenieren. Zusätzlich können Sie Websites oder Apps entwerfen (Skizzen mit Erläuterungen).

Digitales Produktdesign (B.A.)

- Teil 1: Studien
Perspektivisches und figürliches Zeichnen (Bleistift, Kohle, Fineliner, Kugelschreiber, digitale Zeichnung)
- Teil 2: Formfindung
Entwickeln Sie anhand frei gewählter Vorlagen und frei gewählter Techniken abstrahierte Formen/Objekte. Notieren Sie dabei stichpunktartig, welche Produkte Sie daraus entwickeln würden.
- Teil 3: Produktentwicklung
Setzen Sie sich mit dem Entwurf serieller oder industrieller Produktlinien (z.B. Konsumgüter, Möbel, Lampen/Licht, Automotive etc.) auseinander. Skizzieren Sie Prototypen aus unterschiedlichen Perspektiven und achten Sie darauf, dass Funktionalität und Funktionsweisen sichtbar werden (zusätzliche stichpunktartige Erläuterungen sind hier ebenfalls sinnvoll). Zeigen Sie neben Zeichnungen auch colorierte Entwürfe. Mögliche Techniken: Bleistift, Kohle, Fineliner, Kugelschreiber, digitale Zeichnung, Guache, Acryl, Aquarell, Buntstifte, Marker, digitale Zeichnungen, Dreidimensionales Modellieren z.B. Ton, Modelliermasse etc.

Benötigen Sie mehr Informationen oder Inspiration?

- [Besuchen Sie unseren Mappen-Workshop.](#)
- [Vereinbaren Sie einen Termin zur Studien- und Mappenberatung.](#)