

Pressemitteilung

Medienschule bildet Spieleprogrammierer und Game-Artists aus: Fit für die Games-Branche – SAE Institute stellt Studienangebot auf der Quo Vadis vor

Berlin, 7. April 2014: Vom 8. – 10. April stellt das SAE Institute (<http://de.sae.edu>) die Studiengänge „Game Art & 3D Animation“ und „Game Programming“ auf der Quo Vadis in Berlin vor. Unter dem Motto „create.game.business“ trifft sich auf der größten deutschen Konferenz für Spieleentwickler die europäische Games-Branche, um sich im Rahmen von Vorträgen und Workshops über Trends in der Spieleentwicklung auszutauschen. Ein weiteres aktuelles Thema ist der Fachkräftemangel. Adressiert werden die Herausforderungen in der Suche nach gut ausgebildetem Personal am 9. April in dem Vortrag „How to recruit well prepared employees for the games industry“ von Rob Leuchtenberger, Head Instructor Game Art & 3D Animation am SAE Institute Hamburg.

Das SAE Institute bildet derzeit an acht deutschen Standorten über 340 Studierende in den Fachbereichen „Game Art & 3D Animation“ und „Game Programming“ aus. Die angehenden Game Artists und Spieleprogrammierer verteilen sich auf die SAE Standorte Berlin, Bochum, Frankfurt am Main, Hamburg, Köln, Leipzig, München und Stuttgart.

Auf der Quo Vadis präsentiert das SAE Institute am eigenen Stand (S18) im Raum „Jerewan“ aktuelle Spieleprojekte der Studierenden und informiert über das Studienangebot. Mit vor Ort ist Florian Richter, Senior Industry Relations & Career Coach am SAE Institute: „Die Quo Vadis ist ein Pflichttermin für das SAE Institute. Im Gespräch mit den Spieleentwicklern erfahren wir aus erster Hand welche Kenntnisse und Fertigkeiten seitens der Branche von Berufseinsteigern erwartet werden. Der enge Draht zur Industrie ist uns wichtig, so sind wir etwa immer auf der Suche nach erfahrenen Entwicklern, die ihr Wissen in Form von Gastvorträgen mit unseren Studierenden teilen.“

Die Studiengänge „Game Art & 3D Animation“ und „Game Programming“ werden im Rahmen des modularen „Bachelor Programs“ angeboten und sind für Absolventen ein Sprungbrett für einen Job in der Spieleentwicklung. Das Bachelor Program kombiniert das praxisnahe SAE Diploma mit dem parallel laufenden Bachelorstudium. Mit einer Wochenarbeitszeit von 35 bis 40 Stunden, entfallen rund 80 Prozent auf praktische Übungen (Workshops, projektbezogene

Arbeit). Das „Bachelor Program“ zielt darauf ab, den Studierenden in kürzester Zeit den Bachelorabschluss zu ermöglichen. So ist die gesamte Studiendauer auf 24 Monate angelegt.

Weitere Informationen über die Studiengänge „Game Art & 3D Animation“ und „Game Programming“ sind zu finden auf <http://de.sae.edu>. Das Programm der Quo Vadis finden Sie auf <http://2014.qvprogram.com/>.

Über SAE Institute

SAE wurde 1976 gegründet und ist die weltweit größte private Bildungseinrichtung im Bereich audiovisuelle Studiengänge. Der SAE-Lehrplan richtet sich konsequent nach den Anforderungen der Medienindustrie und ermöglicht bereits nach zwei Jahren die Erlangung eines Bachelor of Arts/ Science Abschlusses. Darauf aufbauend ist ein Masterabschluss nach einem weiteren Jahr berufsbegleitend möglich. Die Abschlüsse Bachelor und Master bietet SAE in Zusammenarbeit mit der renommierten Middlesex Universität aus London an. Das SAE Netzwerk umspannt 26 Länder auf 5 Kontinenten und besteht derzeit aus 54 Instituten. In Deutschland ist SAE mit Niederlassungen in Berlin, Bochum, Hamburg, Frankfurt, München, Köln, Leipzig und Stuttgart vertreten. Weitere Informationen zur SAE auf www.sae.edu.

Kontakt

SAE Institute
Alexander Helm
Dittrichring 10
04109 Leipzig
Telefon 0341 - 30 85 16 - 25
E-Mail a.helm@sae.edu
www.sae.edu

Pressekontakt

Quinke Networks
Dennis Schoubye
Bei den Mühren 70
20457 Hamburg
Telefon 040 - 43 09 39 49
E-Mail ds@quinke.com
www.quinke.com