

An der Hochschule Darmstadt –
University of Applied Sciences
ist am Fachbereich Media folgende Stelle
ab 01.04.2025 zu besetzen:

Professur

Fachgebiet: Game Design and Direction
Bes.Gr.: analog W 2 HBesG
Kennziffer: MD 28/24-P

Die Hochschule Darmstadt steht für Innovation und Exzellenz in der angewandten Forschung und Lehre. Mitten in der Metropolregion Rhein-Main-Neckar gelegen, bieten wir ca. 15.000 Studierenden eine zukunftsweisende Bildung. Als Mitglied der renommierten Allianz „European University of Technology+ (EUt+)“ verpflichten wir uns der Förderung europäischer Werte und einer Vorreiterschaft in der Nachhaltigen Entwicklung.

An der Hochschule Darmstadt erwartet Sie eine Kultur der Praxisnähe und Interdisziplinarität. Begleiten Sie junge Menschen auf ihrem beruflichen Weg in kleinen, praxisorientierten Gruppen. Nutzen Sie unser umfangreiches Weiterbildungsangebot und das betriebliche Gesundheitsmanagement für Ihre berufliche Weiterentwicklung. Unser Servicezentrum Forschung und Transfer unterstützt Sie zusammen mit einem breiten Netzwerk an Forschenden bei Ihren Forschungs- und Transferaktivitäten.

Wir laden Sie ein, Teil unseres Teams am Fachbereich Media im Fachgebiet Game Design and Direction zu werden. Es erwartet Sie ein kreatives und unterstützendes Arbeitsumfeld, das Forschung und Lehre gleichermaßen fördert, mit attraktiven Rahmenbedingungen für die Entwicklung und Umsetzung innovativer Projekte. Gesucht wird eine renommierte Persönlichkeit, die das Fachgebiet in intensiver Verbindung von Theorie und Praxis vertritt.

Voraussetzungen:

- Hochschulabschluss im Fachgebiet Game Design, Informatik, Digital Media, Medienwissenschaften oder verwandten Gebieten
- Herausragende künstlerische Leistungen während einer mindestens fünfjährigen beruflichen Praxis im Fachgebiet (davon mind. drei Jahre außerhalb des Hochschulbereichs) in der Games-Branche
- Sehr gute methodische, technische und gestalterische Kenntnisse und Kompetenzen auf dem Gebiet der Konzeption und Realisation von Computerspielen, sowie die Fähigkeit, die Entwicklung von Spielen konzeptionell und kreativ voranzutreiben
- Kenntnisse in der Nutzung von Game Engines

- Pädagogisch-didaktische Vorerfahrungen (Erfahrungen in der Durchführung von Lehrveranstaltungen mit Studierenden)
- Verhandlungssichere Englischkenntnisse (vergleichbar C1-Niveau) sowie gute Deutschkenntnisse (vergleichbar B1-Niveau), nachzuweisen im Rahmen des Berufungsvortrags
- Gender- und Diversity-Kompetenz

Vorteilskriterien:

- Gute bis sehr gute Kenntnisse in mindestens drei der folgenden Fachgebiete: Game Design, System Design, Content Design, User Experience Design, Level Design, Prototyping, Testing, Balancing, Marktanalyse, Gameplay Programming, Scripting, Gamification, Game-Based-Learning, Edutainment, Serious Games, Game Studies, Game History, Storytelling, World Building and Narrative Design, Quest Design sowie betriebswirtschaftliche Erfahrungen im Kontext des Games Producing und Games Business
- Umfassende interdisziplinäre Kompetenzen in Bezug auf die Konzeption und Realisation von Gameproduktionen sowie der Erstellung und Implementierung von Game-Assets, erworben als Lead Game Designer, Game Director oder in ähnlichen leitenden Rollen.
- Publikationen oder Konferenzbeiträge im Bereich des Game Design oder über Games in verwandten Disziplinen

Dienstaufgaben:

- Selbständige Lehre in englischer Sprache in Grund- und Hauptstudium im genannten Fachgebiet (Volles Lehrdeputat; aktuell 18 SWS)
- Betreuung von Studienprojekten und Abschlussarbeiten
- Angemessene Beteiligung an der Selbstverwaltung des Fachbereichs und der Hochschule
- Engagement im Bereich anwendungsorientierter Forschung / künstlerischer Projekte und beim Ausbau des Netzwerkes mit internationalen Akteuren und Institutionen
- Beteiligung an der Organisation und Weiterentwicklung des Bachelor- und Masterstudiengangs Animation and Game
- Förderung der Zusammenarbeit zwischen den Studierenden
- Aktive Beteiligung an Veranstaltungen und Initiativen des Fachbereichs Media und in der lokalen Game-Entwicklungsgemeinschaft
- Interesse an Kooperationen mit Unternehmen innerhalb und außerhalb der Games-Branche
- Pflege von Kontakten zur Spieleindustrie und gute persönliche Netzwerke in die nationale und internationale Branche.
- Beteiligung an der Konzeption und Umsetzung von Kommunikationsmaßnahmen zur Stärkung der öffentlichen Wahrnehmung der beiden Studiengänge
- Engagement in der Akquisition von Kooperationspartnern und Drittmittelprojekten

Erwartet werden außerdem:

- Bereitschaft zur eigenen, hochschuldidaktischen Weiterbildung
- Aktive Beteiligung an der Selbstverwaltung des Fachbereichs und der Hochschule

- Entwicklung und Durchführung von Lehrveranstaltungen im Bereich Game Design und Game Direction sowie die Vermittlung von Kenntnissen im Bereich der allgemeinen Spieleentwicklung, Prototyping und Interactive Storytelling. Dies beinhaltet insbesondere Game Mechaniken, User Experience, Konzeptentwicklung, Narrative Design, Testing sowie das interdisziplinäre Coaching der studentischen Projektarbeit
- Einsatz in Bachelor- und Masterstudiengänge „Animation und Game“
- Fachliche Mitarbeit im Hochschulverbund European University of Technology+ (EUt+), dem die Hochschule Darmstadt angehört
- Ausgeprägte Teamkompetenz

Weitere Einzelheiten zur ausgeschriebenen Professur werden bei Anfrage gerne vom Vorsitzenden der Berufungskommission Prof. Stephan Jacob mitgeteilt (stephan.jacob@h-da.de).

Die Einstellung erfolgt im außertariflichen Angestelltenverhältnis mit einer qualifikationsabhängigen Vergütung analog der Besoldung W2 HBesG. Eine spätere Verbeamtung ist möglich. Personen, die bereits in einem Beamtenverhältnis stehen, können in einem solchen weiterbeschäftigt werden. Die Dienstaufgaben, die Einstellungsvoraussetzungen und die Einstellungsmodalitäten für eine Professur ergeben sich aus den §§ 67 und 68 sowie 75 und 76 des Hessischen Hochschulgesetzes.

Die Einstellung ist ab dem Sommersemester 2025 möglich und erfolgt im außertariflichen Angestelltenverhältnis mit einer qualifikationsabhängigen Vergütung analog der Besoldung W2 HBesG. Die Einstellungsvoraussetzungen, die Einstellungsmodalitäten und die Dienstaufgaben für eine Professur ergeben sich aus den §§ 67 und 68 sowie 75 und 76 des Hessischen Hochschulgesetzes.

Als Unterzeichnerin der Charta der Vielfalt ist uns ein wertschätzendes Arbeitsumfeld für alle Beschäftigten unabhängig von Herkunft und ethnischer Zugehörigkeit, Geschlecht, Alter, sexueller Identität, Behinderung, Religion, Weltanschauung und sozialer Herkunft sehr wichtig.

Wir sind mit dem Gütesiegel „Familienfreundliche Hochschule Land Hessen“ des Hessischen Ministeriums des Inneren und für Sport ausgezeichnet.

Wir praktizieren ein kulturfaires Auswahlverfahren im Rahmen einer diversitätsbewussten Personalgewinnung. Unser Ziel ist es, die Unterrepräsentanz von Frauen innerhalb des Geltungsbereichs unseres Frauenförder- und Gleichstellungsplans zu beheben, daher sind wir an der Bewerbung von Frauen besonders interessiert. Wir fördern außerdem die Beschäftigung schwerbehinderter Bewerber*innen, sie werden daher bei gleicher Qualifikation vorrangig berücksichtigt.

Als Beschäftigte der Hochschule Darmstadt besteht für Sie aktuell die Möglichkeit der landesweiten freien Nutzung des öffentlichen Personennahverkehrs (hessisches Landesticket).

Bitte senden Sie Ihre Bewerbung mit vollständigem Nachweis der Einstellungsvoraussetzungen, der Befähigung zu selbstständiger künstlerischer Exzellenz, der pädagogischen Eignung und konkreten Plänen für die ausgeschriebene Professur, zusammen mit einem Verzeichnis fachlich relevanter Veröffentlichungen und der selbstständig gehaltenen Lehrveranstaltungen **unter der Angabe der oben genannten Kennziffer bis zum 21.07.2024 in elektronischer Form an: berufungen@h-da.de**
(Zusammengeführter Anhang in einer pdf-Datei, max. 30 MB)