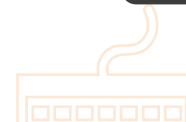
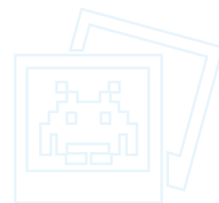




Dein Weg in die Games-Branche!



S4G
SCHOOL FOR GAMES





Vorwort	➤03
Eine stark wachsende Industrie	➤04
Bildung mit System	➤05
Unser Bildungsprogramm	➤06

AUSBILDUNG

Game Development	➤08
Game Engineering	➤10
Game Graphics	➤12
Bewerbungsprozess	➤14

Schnupperkurs	➤16
Dozenten/innen und Partner	➤18
Standort und Räumlichkeiten	➤20
Messen und Events	➤22
Arbeiten und Projekte	➤24
Kosten, Förderung und Finanzierung	➤26

Niklas Bellok
Environment Art

Cover
Projekt „Lockdown“, 3. Semester
Larissa Hasenheit, Character Design
Andrej Rempel, Environment Art





Willkommen in unserer Broschüre

Und somit auch willkommen in der Games-Industrie,
einer der am stärksten wachsenden Branchen.



Die weltweite Begeisterung für digitale Spiele hat in den letzten Jahren nochmals einen Schub bekommen und ist in allen Bevölkerungsschichten und Altersgruppen angekommen. Damit dem Wunsch nach neuen Spielideen und spannenden Konzepten nachgekommen werden kann, suchen Entwicklerstudios rund um den Globus nach kreativen, fachlich exzellent ausgebildeten Mitarbeitern/innen. Der Bedarf ist immens und wird in Zukunft weiter zunehmen. Es herrscht in allen Bereichen ein hoher Fachkräftemangel. Doch genau das ist Deine Chance!

Wir haben in enger Zusammenarbeit mit ausgewählten Branchenprofis und gestützt durch unser starkes Industrie-Netzwerk ein praxisnahes und staatlich anerkanntes Ausbildungsprogramm für die Games-Industrie entwickelt, welches wir auf den folgenden Seiten detailliert vorstellen.

Entdecke für Dich persönlich, wie Dein Weg aussehen kann und in welchem Bereich Du mit Deinem Interesse und vorhandenen Kenntnissen bei uns einsteigen kannst.



Soheil Shirani
3D Modeling

*Wir wünschen Dir viel Spaß beim Studieren der folgenden Seiten und freuen uns darauf, Dich vielleicht bald persönlich an der **S4G School for Games** begrüßen zu dürfen.*



Die Branche boomt!

Wie bereits im Vorwort angedeutet, ist unsere Branche auf der Überholspur. Dies gilt auch für Deutschland.



Paulina Koller
3D Modeling

Neueste Zahlen des *game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.* belegen die stetig steigende Akzeptanz der digitalen Spiele in unserer Gesellschaft. Rund **35 Mio. Deutsche spielen** digitale Spiele. Dies entspricht fast 40% der deutschen Bevölkerung! Davon sind laut dieser Umfrage **48% weiblich**, was ebenfalls eine beeindruckende Zahl darstellt. Auch das **Durchschnittsalter** steigt stetig und liegt inzwischen **bei über 36 Jahren**. Diese Zahlen belegen: Spielen ist schon lange nicht mehr nur „Kinderkram“ oder „Männersache“, sondern ein legitimes Hobby für alle, unabhängig von Geschlecht und Alter.

Ein wichtiger Motor für die Verbreitung sind Online- und Mobile-Games. Sie gewähren einen schnellen Zugang, sind in der Anschaffung kostengünstig oder kostenlos und benötigen nur einen

Computer oder ein Smartphone bzw. Tablet mit Onlineanbindung. Diese Voraussetzungen findet man inzwischen in fast jedem Haushalt oder in jeder Hosentasche. Ideale Zutaten für weiteres Wachstum.

Die beeindruckenden Zahlen zeigen anschaulich, dass das Spielen bei vielen als Zeitvertreib nicht mehr wegzudenken ist. Neue Trends wie **Virtual Reality und die dazugehörigen VR-Brillen stoßen mit aller Macht auf den Markt** und lassen in der gesamten Industrie eine wahre Goldgräberstimmung aufkommen. Diese Technologien erfordern wiederum neue und spannende Inhalte, denn auch hier gilt: Hardware verkauft sich nur mit entsprechender Software.

Demzufolge wächst die produzierende Industrie auch hierzulande rapide. Über **12.000 Personen** (Stand 2019) arbeiten

„Allein in Deutschland wurden 2019 über 6 Mrd. Euro durch den Verkauf von Games umgesetzt!“

Quelle:
www.game.de

in Deutschland bei einem der über **600 Entwicklerstudios** oder Publisher. Insgesamt sind es sogar 29.000 Menschen, die in angrenzenden Bereichen wie Marketing, Vertrieb, Payment etc. tätig sind. Tendenz steigend!

Viele offene Positionen zeigen den stark zunehmenden Fachkräftemangel, der kaum zu befriedigen ist. Egal ob in der Programmierung, im grafischen Bereich, im Marketing, im Projektmanagement oder im Game Design – Gesucht wird überall!

Das garantiert beste Jobaussichten und Zukunftsperspektiven für kreative Berufseinsteiger/innen und Jobwechsler/innen.



Unsere Fachkompetenz

Der Qualitätsanspruch wird vom Kernteam über unsere Lehrkräfte bis hin zu externen Partnern praktiziert.

Das Bildungskonzept der staatlich anerkannten S4G School for Games fußt auf zwei entscheidenden Punkten, die das Fundament einer erfolgreichen und didaktisch fundierten Vermittlung von Fachwissen darstellen.

Der erste Punkt basiert auf unserem Kernteam. Wir können durchweg auf eine langjährige Berufserfahrung im Bildungsbereich, speziell für die Games-Entwicklung, zurückblicken. **Seit 2005** haben wir eine Vielzahl an Aus- und Weiterbildungskonzepten geplant, organisiert und erfolgreich durchgeführt. Die nachgewiesene und zertifizierte Kompetenz des Unternehmerteams sowie der Besitz aller relevanten Qualifikationen, Berufs- und Hochschulabschlüsse komplettieren die nötigen Voraussetzungen für die erfolgreiche Führung eines Bildungsunternehmens wie der S4G School for Games.

Die über die Jahre erlangten Industriekontakte sind der Nährboden für den zweiten wichtigen Punkt, auf den wir sehr viel Wert legen – **Lehrkräfte aus der Industrie!** In diesem Punkt gehen wir keine Kompromisse ein.

Unserer Ansicht nach sind Dozenten/innen, die nicht nur die Theorie kennen, sondern vor allem auf eigene Praxiserfahrungen für den zu vermittelnden Inhalt zurückgreifen können, die besten Lehrer/innen. Diese Regel gilt vor allem in einer sich sehr schnell wandelnden Industrie wie der unseren. Denn Aussagen, Herangehensweisen und Technologien, die vor sechs Monaten noch das „Maß aller Dinge“ waren, sind teilweise bereits wieder veraltet und längst durch Neues ersetzt worden.

Aus diesem Grund arbeiten wir ausschließlich mit **erfahrenen Spiele-**

„Auf pädagogisch festen Füßen bilden wir den kreativen Nachwuchs für die Industrie aus.“

Enrico Rappsilber
Schulleitung der S4G School for Games

entwicklern/innen und Branchenexperten/innen aus der Games-Industrie zusammen, die das tagesaktuelle Geschehen und die rasante Entwicklung selbst erleben und vor allem mitgestalten.

Und da nicht jeder Fachprofi automatisch ein perfekter Lehrer/in ist und weiß, wie er sein Wissen didaktisch und methodisch korrekt vermittelt, geben wir unseren Dozenten/innen in regelmäßig stattfindenden Train-the-Trainer-Seminaren das nötige Rüstzeug an die Hand. Von den Ergebnissen profitieren nicht nur unsere Dozenten/innen, sondern auch unsere Schüler/innen.

Deine Wege in die Industrie

Viele junge Kreative haben den Traum, ein Teil unserer Branche zu werden. Und dieses Ziel ist erreichbar!



Georg Nimke
Character
Design

Jeder bringt jedoch andere Voraussetzungen, Interessen und Vorkenntnisse mit. Da die Entwicklung von Games immer aufwändiger und facettenreicher wird, entstehen fortwährend neue Berufsprofile und Betätigungsfelder mit neuen Anforderungen. An diese Situation haben wir unser Programm angepasst.

Unsere drei Ausbildungen, die die Kernbereiche der Entwicklung abdecken, bieten die Möglichkeit, **nach erfolgreichem Abschluss direkt in die Industrie** einzusteigen. Die Fokussierung auf Games mit entsprechend ausgerichteten Lehrinhalten geben der S4G School for Games ein klares Profil.

Unsere zweijährigen Ausbildungen **Game Development**, **Game Engineering** sowie **Game Graphics** sprechen kreative Berufseinsteiger/innen an, die sich mit dem jeweiligen Thema bereits in ihrer Freizeit beschäftigt haben.

Alle Programme starten jährlich zum Wintersemester im Oktober und laufen über vier Semester in Vollzeit an unserer Einrichtung. Es findet **täglich Fachunterricht oder betreute Projektzeit** statt.

Die Projektarbeit, in der unsere Schüler/innen eigene Games entwickeln, ist ein fester Bestandteil der Ausbildung. Sie wird in fachübergreifenden Teams durchgeführt und dient dazu, das Erlernte direkt praktisch anzuwenden. So lernt man unter Anleitung erstmals nach Industriestandards ein Projekt von der Idee zu einer spielbaren Version zu bringen.

Um allen Schülern/innen ein direktes Sprungbrett in die Industrie zu bieten, ist ein **mehrwöchiges Pflichtpraktikum** im letzten Semester ein weiterer wichtiger Bestandteil. Somit sind unsere Absolventen/innen mit ihrem S4G-Diploma in den Händen bestens auf einen Berufs-

„Unser Bildungsprogramm deckt die wichtigsten Bereiche der Spieleentwicklung ab.“

Daniel Höpfner
stellv. Schulleiter der S4G School for Games

einstieg vorbereitet. Durch die **starke Vernetzung in die Industrie** stehen ihnen dann alle Möglichkeiten offen, den Sprung direkt in den Job zu schaffen.

Die Ausbildungen bestehen jeweils aus 12 fachlich abgestimmten Modulen (je drei pro Semester), die teilweise übergreifend unterrichtet werden. Durch diese Verzahnung erreichen wir bei allen Teilnehmern/innen ein konsistentes Fachwissen.

Spezialisierte Module bereiten auf die jeweils angestrebten Abschlüsse vor.



Felix Wittkopf, Ausbildungsberatung

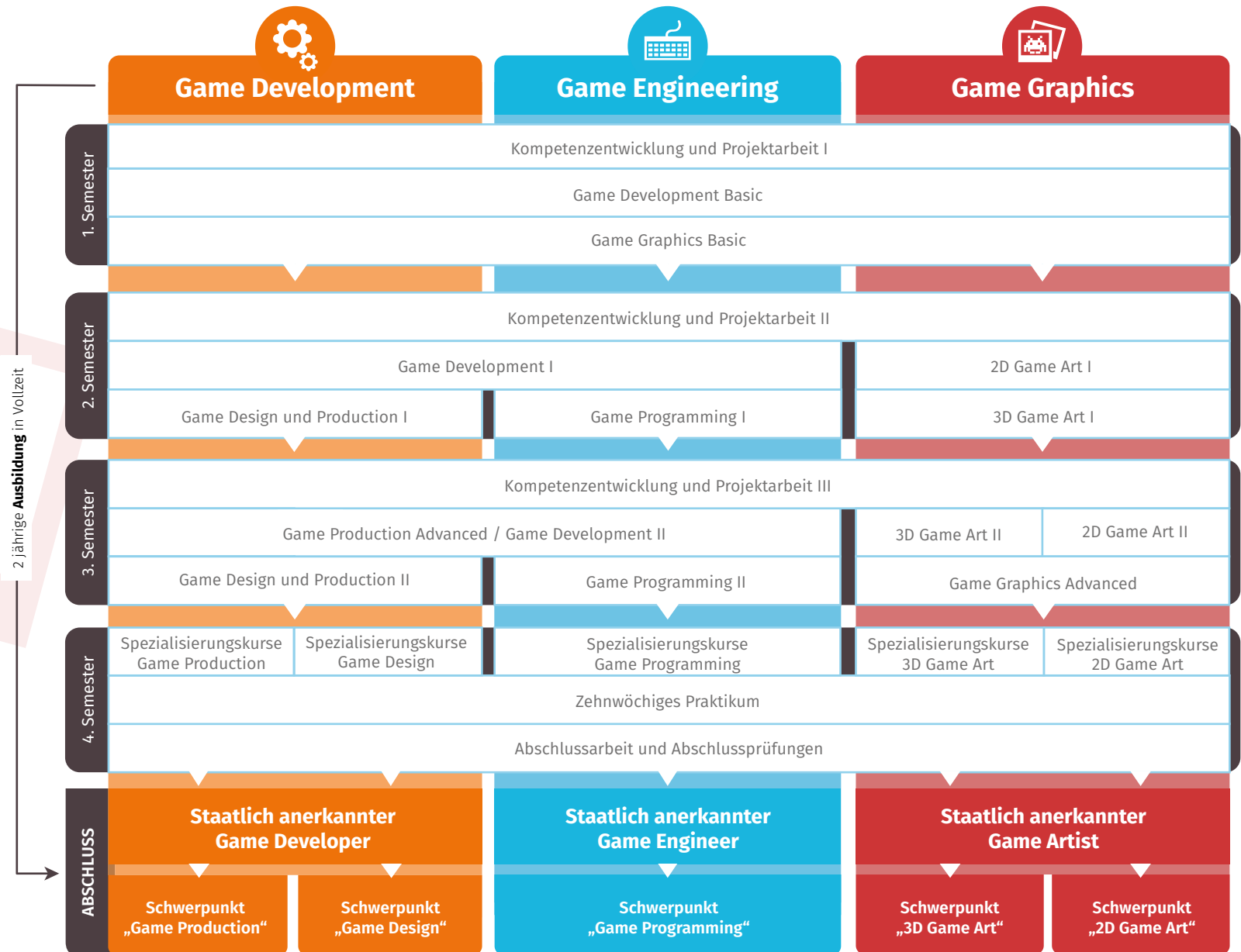
✉ felix.wittkopf@school4games.net

Er ist auf Messen und Veranstaltungen das Gesicht der S4G und somit höchstwahrscheinlich Dein Erstkontakt.

Starte Deine Ausbildung in einem von **drei Fachbereichen** und spezialisiere Dich während der zwei Jahre auf einen der Schwerpunkte, um perfekt auf eine Karriere in der Games-Industrie vorbereitet zu sein.



Nach erfolgreicher Ausbildung erhältst Du einen der **drei staatlich anerkannten Berufsabschlüsse**, wobei Dir der absolvierte Schwerpunkt den Einstieg in die Industrie ebnet.



Game Development

Diese Ausbildung bietet Dir vielfältige Einblicke in die Entwicklung und lässt Dich Deinen eigenen Weg finden.



Spielabläufe und das Zusammenspiel verschiedener Spielmechaniken findest Du interessant? **Level-Editoren** sind für Dich nicht nur unnütze Beilage zu einem Spiel, sondern ein Tool, welches Du gerne ausprobierst, um eigene Ideen umzusetzen? Dich fasziniert die **Charakter- und Weltenentwicklung** in geschriebener Form, was sich in selbst erstellten Spielideen und Konzepten niederschlägt? Dein Wunsch ist es, Spiele inhaltlich mit zu entwickeln, aber auch den Umgang mit **Game Engines** willst Du erlernen? Sollte ein Teil der Fragen von Dir mit einem klaren „Ja!“ beantwortet werden, bist Du bei dieser Ausbildung absolut richtig!

Das Ausbildungsprogramm **Game Development** wurde speziell für alle interessierten Berufseinsteiger/innen und Branchenwechsler/innen entwickelt, die professionell als Spieleentwickler/

innen in den Bereichen **Game Design, Level Design, Project Management und Production** tätig werden wollen. In der zweijährigen Berufsausbildung lernst Du die handwerklichen und kreativen Herausforderungen eines/r Spieleentwicklers/in kennen. Du erhältst einen praxisnahen Einblick in die Arbeitsprozesse der Spieleindustrie und beschäftigst dich aktiv mit ihren Begriffen, Werkzeugen und Aufgabenbereichen. Als angehender Game Designer, Project Lead oder Producer musst Du in der Produktion ein fundiertes Grundverständnis in allen Bereichen der Spieleentwicklung besitzen.



„Innerhalb der Ausbildung habe ich mich auf Game Production spezialisiert und bekam direkt im Anschluss einen Job als Assistant Producer.“

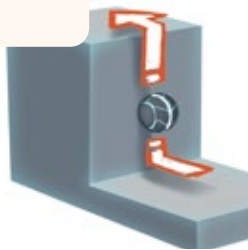
Lea Jährling, Absolventin 2019
Jetzt bei Kolibri Games

Daher ist ein umfassender Einblick in den grafischen sowie technologischen Bereich ebenfalls ein fester Bestandteil der zweijährigen Vollzeitausbildung, um klar einschätzen zu können, was technisch überhaupt realisierbar ist. Deshalb trainieren wir den Umgang mit den gängigen Tools aus der Entwicklung und vermitteln Dir die Methoden zur kritischen Analyse und Umsetzung von Spielideen, damit Du diese in den **eigenen Spieleprojekten** nach Industriestandards anwenden kannst.

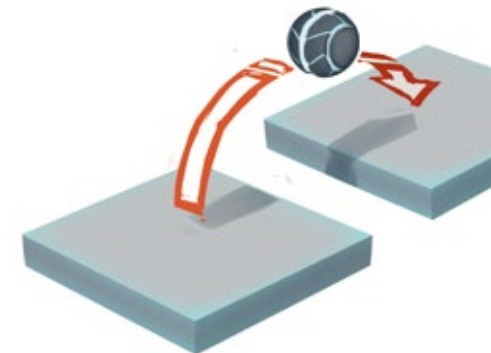
FÖRDERFÄHIG ÜBER:

- KfW-Bildungskredit
- Schüler-BAföG
- Bildungsgutschein

mehr auf S. 26



Projekt „Cyberspace“
Level Design Scribbles



ZIEL DER AUSBILDUNG

Nach erfolgreicher Beendigung der Ausbildung bist Du in der Lage, als Teil eines Teams Games mitzuentwickeln, zu produzieren und kommerziell zu vermarkten. Das wichtigste Ziel der Berufsausbildung ist der direkte Einstieg unserer Absolventen/innen in eine Junior-Position, z.B. in den Bereichen Game Design, Level Design, Qualitätssicherung bzw. Testing, Game Production oder Game Analyse bei einem Entwicklerstudio.

100%
Inhalt

40%

Development

Business
Game Analyse
Game Production
Game Design
Level Design
System Design
Gameplay Design
Narrative Design
Dokumentation

30%

Kompetenzentwicklung

Interaction Design
Business Englisch
Medienkompetenz
Zeitmanagement
Kommunikationstraining
Konfliktmanagement

20%

Engineering

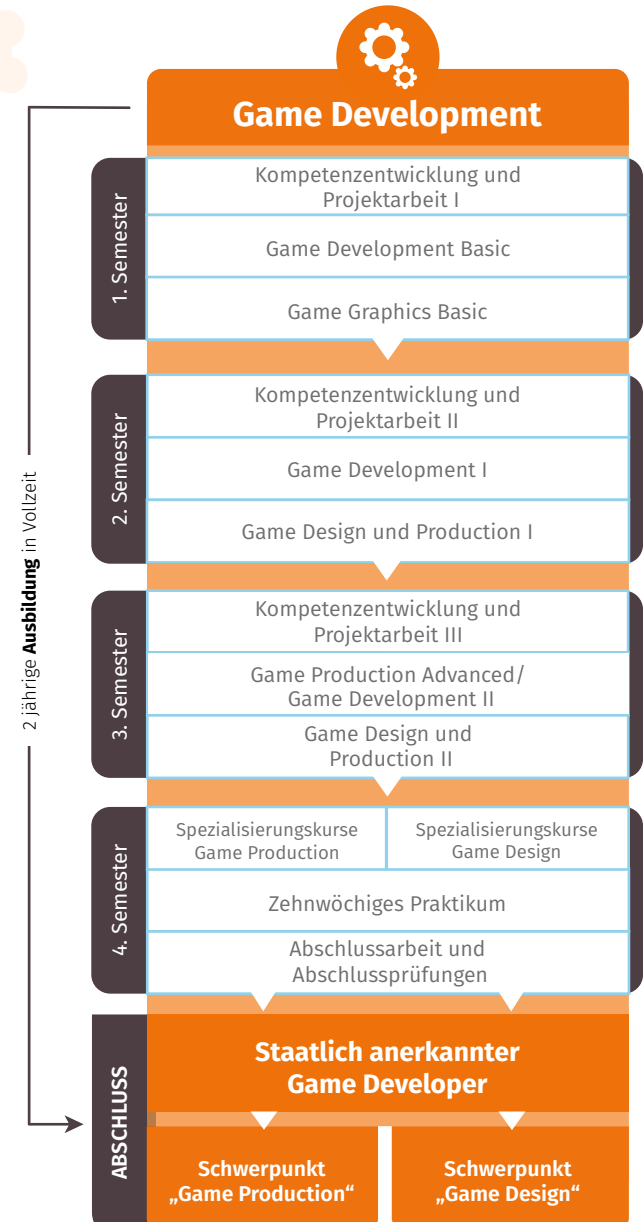
Code Design
Programmierung
Game Engines
Datenbanken
Strukturen &
Algorithmen

10%

Graphics

Graphic Design
Web Design
3D Animation
3D Modeling

📌 Vollständige Übersicht der Inhalte auf www.school4games.net/game-development



Game Engineering

Dich interessiert besonders die technische Umsetzung von digitalen Spielen?



Du fandest den Informatikunterricht an der Schule spannend und bist zu Hause selbst tiefer in die Materie eingestiegen? Daher sind Dir Script- oder Programmiersprachen sowie Game Engines geläufig und Du hast bereits eigene Erfahrungen auf Hobbyniveau sammeln können? Du kannst Dir das auch als späteren Job vorstellen, mit dem Du Dein Geld verdienst? Dann ist das Ausbildungsprogramm **Game Engineering** genau das Richtige für Dich.

Diese zweijährige Vollzeitausbildung wurde speziell für alle technik- und programmierinteressierten Berufseinsteiger/innen und Branchenwechsler/innen entwickelt, die professionell als **Spieleprogrammierer/innen**, **Engine-** oder **Frontend-Entwickler/innen** tätig werden wollen. Zu den vielfältigen Aufgaben im Job zählen u.a. die technische Umsetzung der Spielideen und -mechaniken sowie Features,

das Einbinden von 2D- und 3D-Grafiken in Game Engines, aber auch die (Weiter-)Entwicklung von Tools.

Diese Punkte spielen somit auch in der Ausbildung eine entscheidende Rolle. Du hauchst den Grafikobjekten und virtuellen Welten sinngemäß Leben ein. Deshalb ist ein umfassender Einblick in die technologischen, aber auch grafischen und konzeptionellen Bereiche ein fester Bestandteil dieser Ausbildung.

Du trainierst regelmäßig den Umgang mit den aktuellsten **Tools**, **Game Engines** und **Script-** wie auch **Programmiersprachen**, die für die Entwicklung von Games genutzt werden. Dazu zählen zum Beispiel Sprachen wie **C#**, **C++** oder **Blueprints**, **Versionskontrollsysteme** als auch Engines wie **Unity**, **Godot** und **Unreal Engine**.

In der Projektarbeit kann das Erlernte direkt angewandt und erstmals in authentischen Fällen umgesetzt werden.

„Aufgrund des besonders hohen Fachkräftebedarfs in diesem Bereich haben unsere Absolventen/innen beste Jobaussichten!“

Lars Kokemohr
Fachbereichsleiter
Game Engineering



FÖRDERFÄHIG ÜBER:

- KfW-Bildungskredit
- Schüler-BAföG
- Bildungsgutschein

mehr auf S. 26

ZIEL DER AUSBILDUNG

Nach erfolgreicher Beendigung der Abschlussprüfungen bist Du in der Lage, nach aktuellen Produktionsstandards eigene Games zu entwickeln und dieses Wissen in kleinen eigenen Projekten oder bei einem größeren Studio anzuwenden. Das Ziel der zweijährigen Berufsausbildung ist der direkte Einstieg unserer Absolventen/innen in eine Junior-Position, z.B. als Frontend-, Backend-, Tools- oder Engine-Entwickler/in.

100%
Inhalt

40%

Engineering

Code Design
Dokumentation
Asset Management
C++ / C#
Game Engines
Code Patterns
Netzwerkprogrammierung
Grafik Programmierung
Frontend, Backend

30%

Kompetenzentwicklung

Interaction Design
Business Englisch
Medienkompetenz
Zeitmanagement
Kommunikationstraining

20%

Development

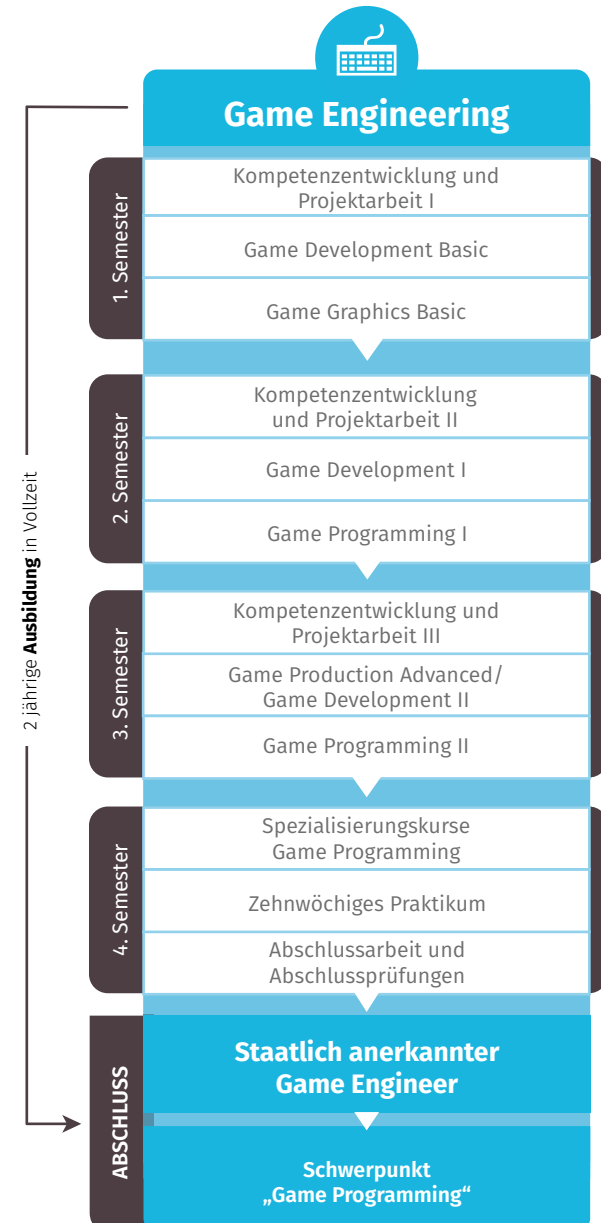
Game Business
Game Analyse
Game Production
Game Design
Level Design

10%

Graphics

Graphic Design
Web Design
3D Animation
3D Modeling

➤ Vollständige Übersicht der Inhalte auf www.school4games.net/game-engineering



Game Graphics

An Spielen begeistert Dich vor allem die grafische Gestaltung der Welten und Charaktere?



Du zeichnest gern und hast eigentlich immer und überall einen Block dabei? 2D- und 3D-Grafikprogramme und deren Möglichkeiten faszinieren Dich und Du hast das eine oder andere bereits ausprobiert? Ein Grafiktablett gehört zu Deiner Ausstattung, um digital besser arbeiten zu können? Solltest Du einen Teil der Fragen mit einem definitiven „Ja!“ beantworten, bist Du bei dieser Ausbildung absolut richtig!

Unser Programm **Game Graphics** wurde speziell für alle kunstbegabten und grafikinteressierten Berufseinsteiger/innen und Branchenwechsler/innen entwickelt, die sich bereits hobbymäßig in dem Bereich wohlfühlen und in Zukunft professionell als 2D- oder 3D-Artist in der Games-Industrie tätig werden wollen.

In der zweijährigen Vollzeitausbildung erhält man einen praxisnahen Einblick in die verschiedenen Rollen und Aufgaben-

bereiche eines Game Artist. Dabei lernst Du alle handwerklichen und kreativen Herausforderungen und deren erfolgreiche Umsetzung kennen. Als angehende/r 2D- oder 3D-Spielegrafiker/in bist Du u.a. dafür **verantwortlich die Spielidee, die Welt und Charaktere sowie das Interface** gemäß der Vorgaben und technischen Bedingungen **visuell umzusetzen**. Dies geschieht vorrangig direkt am Computer mit entsprechender Hard- und Software.

Aus diesem Grund trainieren wir in der Ausbildung regelmäßig den sicheren Umgang mit gängigen Programmen und Tools wie **3DS Max, Maya, Mudbox, Blender, Substance Painter** und **Photoshop** usw.

Darüber hinaus wird die Beobachtungsgabe und das räumliche Vorstellungsvermögen geschult sowie Wissen in den bildenden Künsten vermittelt. **Anatomie, Perspektive, Farb- und Formlehre** sind

„Während der Ausbildung konnte ich mich noch intensiver in 3D einarbeiten und meine Fähigkeiten ausbauen, wodurch ich direkt einen Job als Junior 3D Artist fand.“

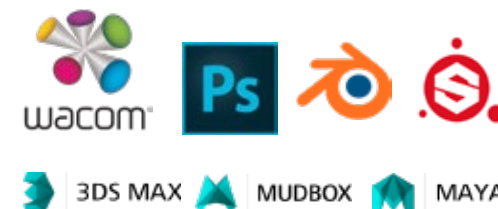
Kevin Skok, Absolvent 2019
Jetzt bei Airborn Studios

Voraussetzung für die Erstellung jeglicher digitaler Grafiken und ein wichtiger Bestandteil der zwei Jahre.

Und auch in dieser Ausbildung kann das Erlernte in den studentischen Spielprojekten angewandt und in 2D- und 3D-Grafiken umgesetzt werden. Diese Arbeiten sind gleichzeitig Material für das eigene Portfolio, welches sich über die vier Semester füllt und als Bewerbungsgrundlage dient.

FÖRDERFÄHIG ÜBER:

- KfW-Bildungskredit
 - Schüler-BAföG
 - Bildungsgutschein
- mehr auf S. 26



ZIEL DER AUSBILDUNG

Nach bestandener Abschlussprüfung bist Du in der Lage, hochwertige 2D- und 3D-Grafik-Assets nach Industriestandards in vorgegebener Zeit zu entwickeln. Das Ziel der zweijährigen Berufsausbildung ist der direkte Einstieg unserer Absolventen/innen in eine Junior-Position, z.B. als User Interface Designer, 2D- oder 3D-Artist oder Concept Artist bei einem Entwicklerstudio oder speziellem Art Studio.

100%
Inhalt

40%

Graphics

Graphic Design
Web Design
Concept Art
Character Design
Fine Arts
Anatomie & Farbe
3D Modeling
3D Animation
Digital Painting

30%

Kompetenzentwicklung

Interaction Design
Business English
Medienkompetenz
Zeitmanagement
Kommunikationstraining
Konfliktmanagement

20%

Development

Game Business
Game Analyse
Game Production
Game Design
Level Design

10%

Engineering

HTML & CSS
Game Engines
Programming Basic

➤ **Vollständige Übersicht der Inhalte auf www.school4games.net/game-graphics**

2 jährige Ausbildung in Vollzeit

Game Graphics

1. Semester	Kompetenzentwicklung und Projektarbeit I	
	Game Development Basic	
	Game Graphics Basic	
2. Semester	Kompetenzentwicklung und Projektarbeit II	
	2D Game Art I	
	3D Game Art I	
3. Semester	Kompetenzentwicklung und Projektarbeit III	
	3D Game Art II	2D Game Art II
	Game Graphics Advanced	
4. Semester	Spezialisierungskurse 3D Game Art	Spezialisierungskurse 2D Game Art
	Zehnwöchiges Praktikum	
	Abschlussarbeit und Abschlussprüfungen	
ABSCHLUSS	Staatlich anerkannter Game Artist	
	Schwerpunkt „3D Game Art“	Schwerpunkt „2D Game Art“





Zugangsvoraussetzungen

Eine Begeisterung für Games ist eine sehr wichtige Grundvoraussetzung.

Doch darüber hinaus bedarf es weiterer Fähigkeiten und Vorkenntnisse, um für eine Ausbildung bei uns gerüstet zu sein. Und das wollen wir im Bewerbungsprozess mit Euch gemeinsam klären. Daher gelten für eine Bewerbung folgende Voraussetzungen.

Formelle Grundvoraussetzung

- Schulabschluss mit mind. 10 absolvierten Schuljahren

Persönliche Grundvoraussetzung

- Technisches Verständnis und sicherer Umgang mit PC sowie Internet
- Große Portion Motivation, Fleiß und Ehrgeiz
- Kreativität und Vorkenntnisse im gewählten Fachbereich
- Interesse für Medien, Online-Anwendungen und vor allem Games
- Flexibilität und Belastbarkeit sowie Teamfähigkeit

Was gehört in die Bewerbung?

- Formelles Anschreiben und tabellarischer Lebenslauf mit Foto
- Schul- und/oder Arbeitszeugnisse und Bescheinigungen von Praktika etc.
- Zeugniskopien Deines letzten Schulabschlusses

Bitte alle Unterlagen in digitaler Form an bewerbung@school4games.net senden!

Wichtig: Bei zusätzlicher Bewerbung für ein (Teil-)Stipendium bitte ein weiteres Motivationsschreiben mit Betreff „Stipendium“ formulieren und beilegen!

Ilka Hesche
Character Design



Sandy Kramer, Ausbildungsberatung

✉ sandy.kramer@school4games.net

Sie ist auf Messen und Veranstaltungen das Gesicht der S4G und hilft Dir gerne bei Fragen rund um den Bewerbungsprozess.

INDIVIDUELLE ARBEITSPROBEN

Wichtig: Gegebenenfalls geben wir Dir eine praktische Aufgabe, die innerhalb einer vorgegebenen Zeit umgesetzt werden muss. Das Ergebnis fließt in die finale Entscheidung ein.

Game Development

- Aussagekräftige Arbeitsproben wie z.B. eigene **Spielkonzepte, Game-Mods, Leveldesigns, Brett - & Kartenspiele** etc.

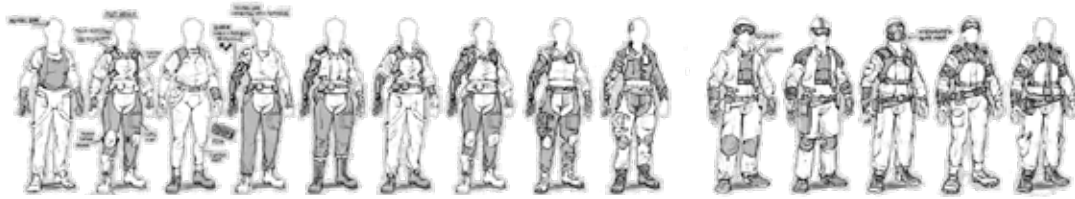
Game Graphics

- Aussagekräftige Arbeitsproben wie z.B. eigene **Skizzenbücher, analoge & digitale Zeichnungen, 3D-Arbeiten, Animationen, Grafik Design, Layouts, Web-Designs** etc.

Game Engineering

- Aussagekräftige Arbeitsproben wie z.B. **Game Prototypen, eigene Programme, eigene Scripte, Mobile-Apps, Web-Applikation** etc.





Wie bewerben?

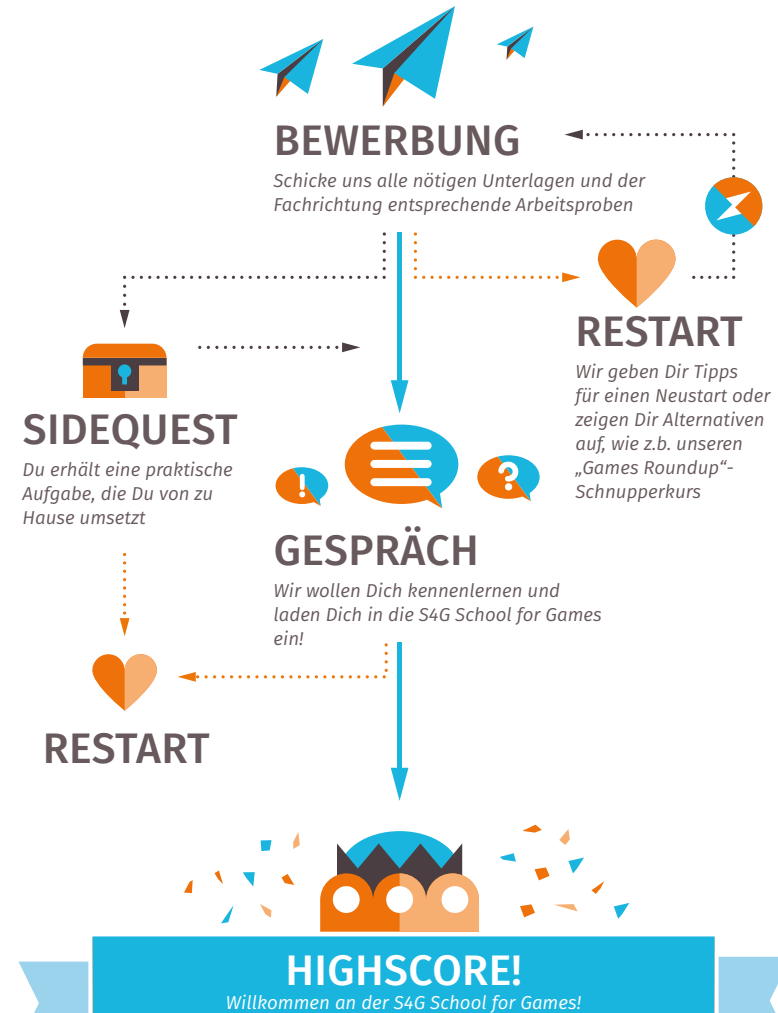
Nach Eingang Deiner Bewerbung laden wir Dich zu einem persönlichen Bewerbungsgespräch ein.

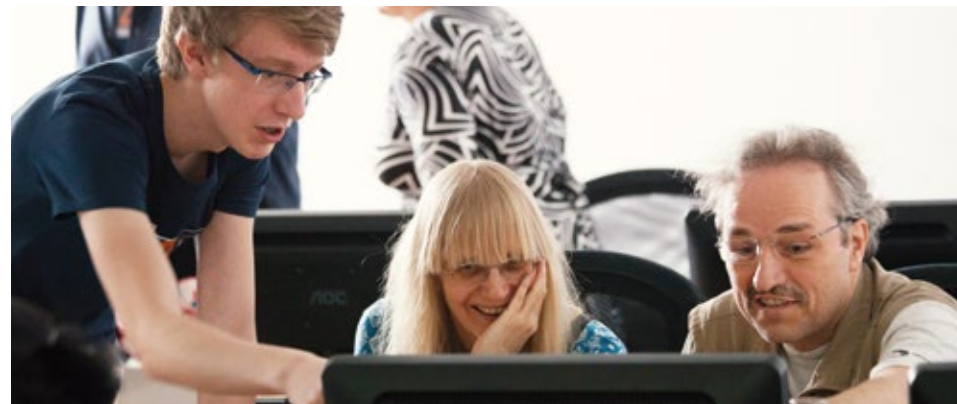
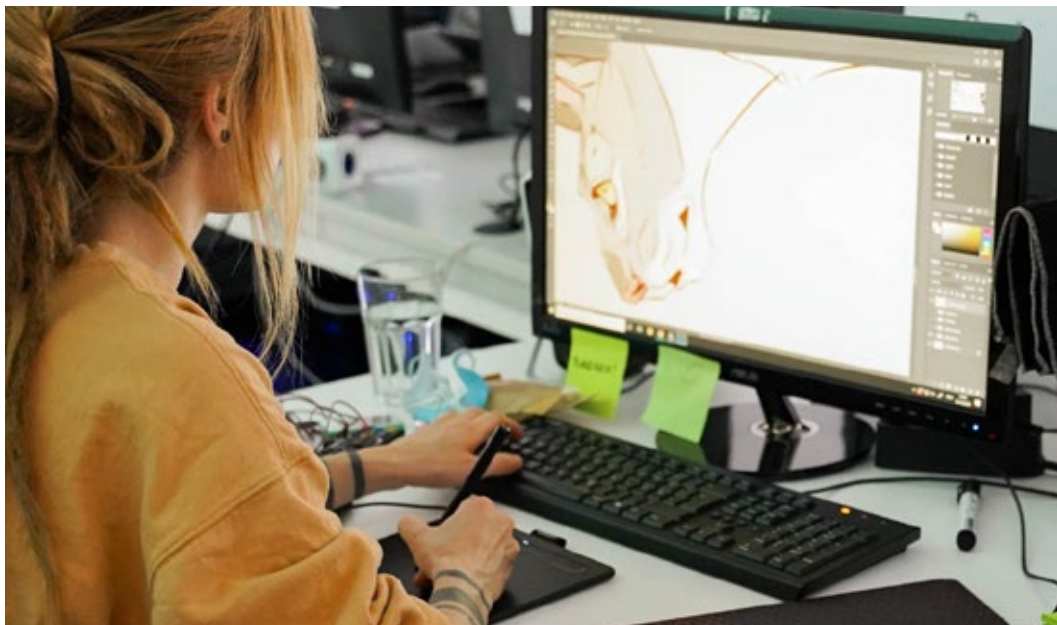
Hier schauen wir gemeinsam über Deine vorliegenden Unterlagen und Arbeitsproben. Zeitnah nach dem Termin entscheiden wir über Deine fachliche Eignung. Bei positivem Ausgang steht einer Teilnahme nichts mehr im Weg. Jetzt fehlt nur noch Deine Unterschrift unter dem Ausbildungsvertrag.

Sollten uns die eingereichten Arbeitsproben nicht für eine finale Entscheidung ausreichen, ist das kein Beinbruch. Du erhältst einen praktischen Eignungstest von uns, der von zu Hause umgesetzt werden kann und uns vor dem Gespräch vorliegen muss. Das Ergebnis fließt in die Entscheidung über Deine Eignung mit ein.

Die Grafik rechts veranschaulicht Dir nochmals bildlich den Prozess bis zur erfolgreichen Bewerbung.

SO BEWIRBST DU DICH!





*„Über 80% unserer
späteren Schüler/innen
haben am Schnupperkurs
teilgenommen und
sich vorab ausprobiert.
Die perfekte Probefahrt.“*

Felix Wittkopf
Ausbildungsberater an der S4G School for Games





Schnupperkurs

Der einwöchige Schnupperkurs ist der ideale Einstieg in unser Bildungsangebot.



Sibylle Hell
Character Concept

Alle Teilnehmer/innen lernen zu Beginn die Zusammenhänge des Games-Marktes und der Games-Industrie kennen. Es werden die **wichtigsten Fachbegriffe** in den Bereichen Entwicklung und Produktion von digitalen Spielen sowie Game Design und Konzeption vermittelt. Zusätzlich erhalten die Teilnehmer/innen von **erfahrenen Profis aus der Industrie** einen Überblick zu den eingesetzten Programmen im Bereich der Programmierung sowie Grafikerstellung.

Erste Schritte im Umgang mit den Programmen lassen die Teilnehmer/innen anschließend selbst Hand anlegen, um am Ende der Woche für sich festzustellen, ob und wenn ja welche der drei fachlichen Ausrichtungen zu einem passt.

Am Ende der Woche wird der Bewerbungsprozess an der S4G School for Games sowie **Finanzierungs-**

und Förderoptionen besprochen, um gut vorbereitet in eine mögliche Bewerbung für eine unserer Ausbildungen zu gehen.

Der Workshop findet mehrmals im Jahr direkt in den Räumlichkeiten der S4G School for Games statt. Eine Teilnahme ist ab 14 Jahren möglich und somit ideal für Schüler/innen, die sich bereits in ihren Schulferien beruflich orientieren wollen.

WICHTIG:

Die Teilnahmegebühr beträgt 150,-€ Startest Du anschließend bei uns eine unserer Ausbildungen, wird Dir mit der ersten Monatsrate die Teilnahmegebühr erstattet.

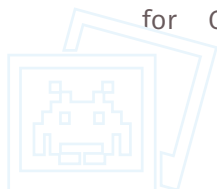
Die kommenden Termine, die sich an den Berliner Ferienzeiten orientieren, findest Du unter:

👉 www.school4games.net/schnupperkurs



INHALTE

- Einführung in die Games-Industrie und umfassender Überblick zu Jobprofilen
- Kenntnisse der Entwicklung und Produktion von Games
- Entdecken eigener Fachkompetenzen im Bereich der Spieleentwicklung
- Einführung ins Game Design und die professionelle Entwicklung von Games
- Einführung in eine Game Engine
- Erstellen eines ersten eigenen 3D-Models mit Hilfe eines 3D-Programms
- Einblick in typischen Firmenstrukturen und Arbeitsbereiche eines Entwicklerstudios
- Basiswissen im Umgang mit Programmen zur Erstellung aussagekräftiger Arbeitsproben für eine spätere Bewerbung an der S4G School for Games



Die Branche ist bei uns täglich zu Gast

Jahrelange Industriekontakte sind der Nährboden für unser erfolgreiches Bildungsprogramm.

Wir versprechen nicht nur Branchenzugehörigkeit, sondern bieten diese ab dem ersten Schultag. Das unterscheidet uns vom Großteil der anderen Bildungsanbieter im Games-Bereich. Mit dem Start an der S4G School for Games ist man Teil der Industrie!

Dies zeigt sich direkt bei unseren eingesetzten Lehrkräften. In diesem Punkt gehen wir keine Kompromisse ein. Aktuell unterrichten über 60 Profis aus Entwicklerstudios, wie z.B. **Innogames**, **Crytek**, **EA Dice**, **King**, **Yager Development** an der S4G School for Games. Darüber hinaus setzen wir für die grafischen Themen auf Spezialisten/innen aus international renommierten Art Studios wie **KARAKTER**, **Airborn Studios** und **Game Art Brain**. Diese Vielfalt garantiert Wissensvermittlung auf höchstem Niveau.

Sibylle Hell
Character Scribbles

Verschiedene Kooperationen zu Hard- und Software Herstellern gewähren uns Zugriff auf Technologien, wie z.B. VR-Brillen und Grafiktablets und entsprechender Programme, die wir unseren Schülern/innen während ihrer Zeit bei uns zur Verfügung stellen. So haben unsere Teilnehmer/innen die Chance, mit diesen Dingen herumzuexperimentieren, bevor sie überhaupt am Massenmarkt angekommen sind.

Unsere Zugehörigkeit zum *game*, dem Verband der deutschen Games-Branche, stärkt unsere Position als Einrichtung innerhalb der Industrie und bringt weitere Vorteile für unsere Schüler/innen. Dazu gehören u.a. vergünstigte Tickets oder sogar kostenfreier Zutritt zu Fachveranstaltungen und Online-Workshops zu Spezialthemen.

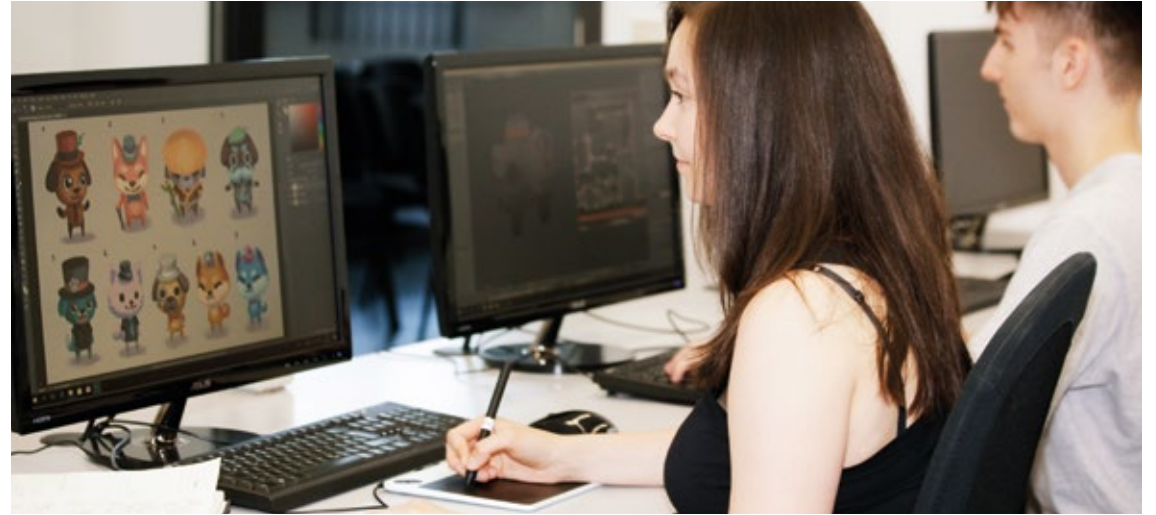
„Wir arbeiten bereits seit Jahren eng mit der S4G zusammen, um den kreativen Nachwuchs zu fördern. Dies geschieht durch Teilstipendien, Praktika und natürlich regelmäßige Dozenturen.“

Tobias Mannewitz,
Creative Director bei KARAKTER
& Fachbereitsleiter 2D Art

Darüber hinaus bieten wir dank verschiedener Partnerschaften seit Jahren Firmenstipendien an, bekommen Einladungen zu exklusiven Spieltest-Sessions und fahren mit unserem kompletten Schülerstamm als Fachbesucher/innen auf die Gamescom.

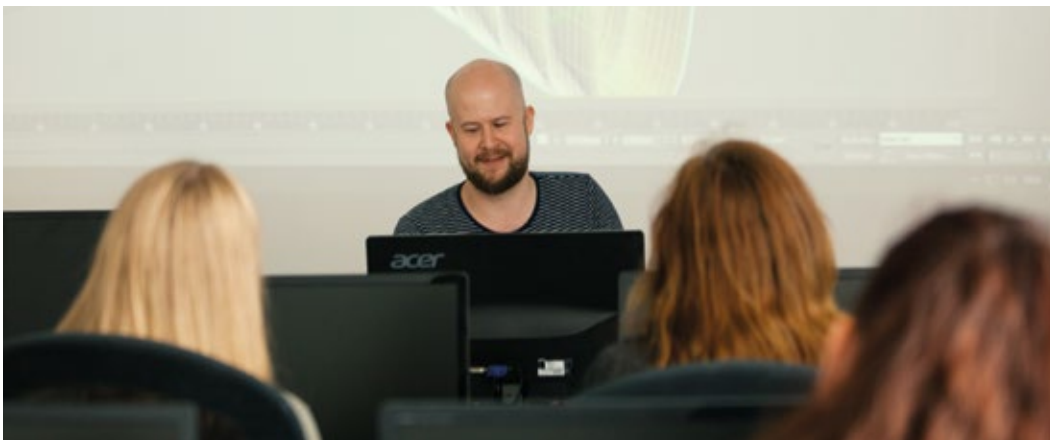
Diese Bandbreite an Kooperationen garantiert bestmögliche Förderung unserer Teilnehmer/innen und das Gefühl, wirklich vom ersten Schultag an Teil dieser Branche zu sein!





*„Überschaubare Gruppengrößen
und gut strukturierte
Räumlichkeiten halten den
Betreuungsschlüssel hoch!“*

Enrico Rappsilber
Schulleitung der S4G School for Games



Perfekte Lernumgebung

Familiäre Lernatmosphäre mitten in der quirligen Metropole Berlin.



Jessy-Lee Mais
Character Design

Berlin ist eine der lebendigsten und kulturell attraktivsten Metropolen Europas. Dabei ist sie immer noch günstiger im Lebensunterhalt als Paris, London oder Hamburg und München. Diese Kombination zieht seit Jahren Kreative aus aller Welt an, die hier ihre Projekte und Ideen umsetzen. Daher ist **Berlin ein wahrer Hotspot in Sachen Firmengründungen**. Keine Stadt bringt aktuell mehr Startups hervor, die mit frischen und mutigen Konzepten Investoren überzeugen und durchstarten.

Das bedeutet Wachstum und Wachstum bedeutet Bedarf an gut ausgebildeten Fachkräften. Und auch im Games-Bereich entscheiden sich immer mehr internationale Studios, wie z.B. **King**, **Riot Games**, **Ubisoft** und **Wargaming.net** für eine Niederlassung in Berlin. Die Nähe zu den Firmen garantiert bestmöglichen Zugriff auf Dozenten/innen und neueste Technologien.

Ein perfektes Setting für eine spezialisierte Bildungseinrichtung wie uns.

Und auch wir legen bei der Gestaltung unserer eigenen Einrichtung großen Wert auf die Schaffung eines kreativen Umfelds, in dem man professionell arbeiten kann und sich auch wohl fühlt. Wir bieten neben komplett ausgestatteten **PC-Laboren für 10–24 Teilnehmer/innen** auch einen Pausenbereich, der mit Sofas und einer Zockecke zum Verweilen einlädt. Darüber hinaus steht allen Teilnehmern/innen eine Bibliothek mit über **100 Fachbüchern und eine Mediathek mit über 500 Games als Wissens- und Inspirationsquelle** zur Verfügung.

Bisher hat sich jeder Gast bei uns wohl gefühlt und war von der familiären Atmosphäre angetan. Verschaffe Dir selbst einen Eindruck und besuche uns, wir freuen uns auf Dich!

Sehen und gesehen werden

Messen und Konferenzen sind eine tolle Möglichkeit, den aktuellen Stand der Industrie in geballter Form zu erleben.

Auf solchen Events tauscht man sich aus, lernt neue Kontakte kennen und erfährt in Vorträgen und an den Messeständen, wohin die Branche sich entwickelt.

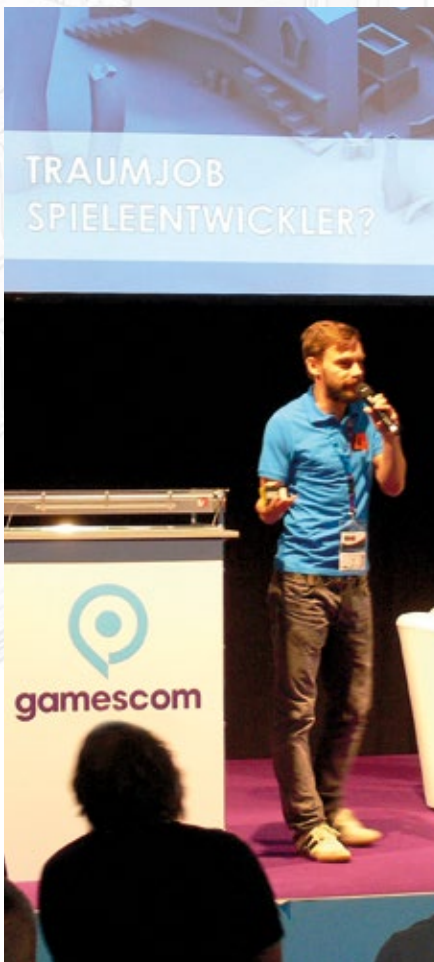
Da man damit nicht früh genug beginnen kann, ist die Teilnahme an solchen Events bereits wichtiger Bestandteil unserer Ausbildungen und fest im Lehrplan integriert. Ob auf der weltgrößten Publikumsmesse **Gamescom**, Deutschlands wichtigste Entwicklerkonferenz mit starkem internationalem Besucheranteil namens **Quo Vadis** oder dem bedeutenden **A MAZE** Indie Festival – unsere Schüler/innen bekommen Zutritt als Fachbesucher/innen und damit die exklusive Möglichkeit, sich und ihre Projekte in diesem Rahmen zu präsentieren, Feedback einzuholen und wichtige Kontakte zu knüpfen.

Auch gehören Exkursionen zur **USK** und ins **Computerspielemuseum** oder der Besuch eines Entwicklerstudios zum Lehrplan und geben dem Begriff Wandertag ein ganz neues Gesicht.

Darüber hinaus sind regelmäßig in Berlin stattfindende Entwicklertreffen wie das **Game Creators Hangout** und **Game Jams** feste Institutionen, die von ambitionierten Hobby-Entwicklern/innen genauso wie von den Profis aus der Industrie genutzt werden. Als Abend- oder Wochenendveranstaltungen ohne festes Programm kommt man zusammen, um Erfahrungen auszutauschen oder einfach nur zu quatschen. Und auch hier sind unsere Schüler/innen anzutreffen, um frühzeitig Teil dieser stark wachsenden Szene zu werden.

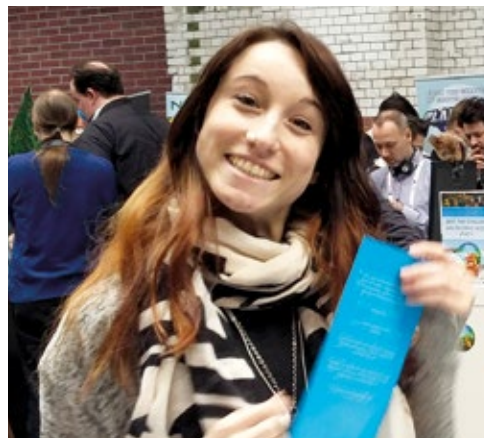
Und natürlich finden auch in unserer Einrichtung regelmäßig Events statt, die die Industrie zu uns ins Haus holt. Wie z.B. **Gastvorträge**, zu denen Firmen ihr Unternehmen vorstellen und exklusive Ein- und Ausblicke bieten.

Mehr Kontakte in die Industrie und Branche gehen nicht. Das wird jeder unserer aktuellen Schüler/innen sofort bestätigen. Am Ende liegt es bei jedem/r Einzelnen, was er/sie draus macht.



„Je früher man sich unter das Entwicklervolk mischt, desto einfacher wird es später in der Bewerbungsphase.“

Felix Wittkopf
Ausbildungsberater an der S4G School for Games





Semesterprojekt „Dread End“ 3D Model



Semesterprojekt „Scuttlebots“ Arena Concept



Semesterprojekt „Replaced“ Concept Art

*„Die Projektarbeit ist das A und O
unseres Bildungsprogramms. Unter
fachmännischer Betreuung und nach
Industriestandards entstehen erste
eigene Games.“*

Lars Kokemohr
Projektleiter an der S4G School for Games



Semesterprojekt „Pin“ Concept Art



Semesterprojekt „Gork & Clyde“ Screenshot



„Resolve“ 3. Semester



„Pin“ 2. Semester



„Celtic Rumble“ 2. Semester



„Magic Sabotage“ 1. Semester



„Dread End“ 3. Semester



„Witchball“ 1. Semester



„Creeps – Escape in Progress“ 2. Semester

Ein Portfolio ist entscheidend

Das Ziel unserer Teilnehmer/innen ist der direkte Einstieg in einen Job nach ihrem erfolgreichen Abschluss.

Hierfür sind eine erfolgreiche Abschlussprüfung sowie ein Zertifikat mit überdurchschnittlicher Punktausbeute eine wichtige Voraussetzung.

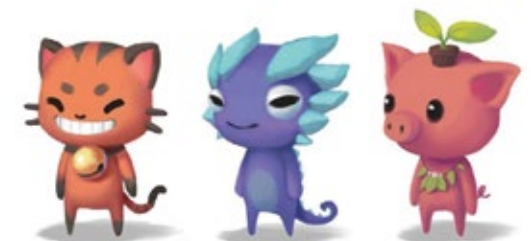
Dies reicht aber in den meisten Fällen für eine Bewerbung nicht aus, sondern muss durch ein umfangreiches und **aussagekräftiges Portfolio** gestützt werden. Hierbei handelt es sich um eine Sammlung eigener Arbeiten und Ergebnisse, die während der Zeit an der S4G School for Games entstanden sind.

Ob durch Übungen im normalen Unterrichtsbetrieb, beim Trainieren zu Hause oder aber als Ergebnis einer praktischen Prüfung sowie im **Rahmen der Projektarbeit** – die dort entstandenen Arbeiten fließen je nach Qualität in das eigene Portfolio ein.

Aber gerade die Projekte, deren Ideen in jedem Semester in fachbereichsübergreifenden Teams erdacht und umgesetzt werden, sind eine perfekte Darstellung des Erlernten. Sie zeigen sehr gut, dass man bereits in Teams gearbeitet hat und die nötigen Werkzeuge beherrscht. Dazu gehören z.B. **regelmäßige Teammeetings und sogenannte Milestones vor einer Fachjury** sowie eine **Aufgabeverteilung nach agilen Projektmanagement Methoden**. Dies geschieht unter **fachmännischer Betreuung** und nach Industriestandards, was von der Industrie so gewünscht und sehr positiv aufgenommen wird.

Eine Auswahl der grafischen Ergebnisse und Projekte der letzten Jahre lassen sich auf unserer Homepage anschauen und auch anspielen. Viel Spaß dabei!

Ilka Hesche
Character für das
Semesterprojekt „Pin“



Vielfältige Unterstützung

Private Bildung kostet Geld, ist aber bezahlbar!

Wir arbeiten täglich daran, unser Bildungsprogramm so professionell wie möglich zu gestalten. Dies gilt nicht nur für die Lehrinhalte und Dozenten/innen, sondern auch für die Ausstattung der Räume und der bereitgestellten Technik für jede/n Teilnehmer/in. Vieles lässt sich mit Herzblut und Leidenschaft stemmen, aber eben nicht alles.

Somit kosten unsere Ausbildungen Gebühren (siehe separate Gebührenübersicht), die auf unsere Teilnehmer/innen zukommen. Aber wir bemühen uns seit jeher **Förder- und Finanzierungsmodelle** zu erschließen und dadurch allen zu ermöglichen, eine Ausbildung bei uns zu absolvieren.

Wie Du siehst, gibt es einige Optionen für eine finanzielle Unterstützung. Sollte es dazu trotzdem noch Fragen geben, stehen wir Dir natürlich gerne zur Verfügung. Dies gilt auch für die Eltern und Großeltern eines/r zukünftigen Teilnehmers/in. **Sprechen Sie uns an, wir helfen gern!**



Uwe Timm, Finanzierungsberatung

✉ uwe.timm@school4games.net

Er ist Dein Ansprechpartner für alle Fragen rund um die Finanzierung und zu Fördermöglichkeiten der Ausbildung.

GEBÜHRENÜBERSICHT

GEBÜHRENÜBERSICHT								
FIXE KOSTEN	Einschreibengebühr 700,- €							
	+ Prüfungsgebühr 3.000,- € (12 Prüfungsmodule á 250,- €)							
MONATSRATEN	+ STANDARD		oder	+ MODELL 1		oder	+ MODELL 2	
	24 x 600,- € (gesamt 14.400,- €) *			32 x 500,- € (gesamt 15.000,- €) **			48 x 450,- € (gesamt 16.200,- €) **	
	= 18.100,- € Gesamtgebühren			= 18.700,- € Gesamtgebühren			= 19.900,- € Gesamtgebühren	
<p>* Semesterraten möglich beim Standardmodell: 4 Semesterraten á 3.500,- € (gesamt 14.000,- €) Gesamtgebühren 17.700,- €</p>						<p>** Gewährung der Finanzierungsmöglichkeiten ist nur nach Absprache mit Ausbildungsberatung</p>		



Noah Carev
Abschlussarbeit
Character Design
und Drohne

FÖRDER- UND FINANZIERUNGSMODELLE

Schüler-BAföG

- Für Auszubildende und Schüler/innen
- Kein Darlehen und muss somit nicht zurückgezahlt werden
- Der Höchstsatz liegt aktuell bei 694,-€ pro Monat
- Höhe des Förderungssatzes abhängig von privaten Eckdaten
- Mehr Infos zum BAföG auf unserer Homepage oder
👉 www.bafoeg-rechner.de

KfW-Kredit

- Bildungskredit der KfW-Bank
- Fairer Zinssatz von 0,52% (Stand: 11/20)
- Gesamtvolumen von 7200,-€
- Komplette oder in Raten aus- und zurückzahlbar
- Kombinierbar mit Schüler-BAföG
- Mehr Infos zum KfW-Kredit auf unserer Homepage oder
👉 www.kfw.de

Weitere Bildungskredite

- Diverse Banken (u.a. DKB, Sparkassen) bieten ebenfalls in der freien Wirtschaft Bildungskredite an, die nicht mit den Konditionen der KfW-Bank mithalten können, aber eine Alternative darstellen
- Eine Übersicht findet man unter
👉 www.bildungskredit.net

Weitere Fördermöglichkeiten

- Sollte kein Anspruch auf Schüler-BAföG bestehen, gibt es alternativ die Möglichkeit, Wohngeld zu beantragen. Weitere Informationen über Unterstützung zur Miete erhält man ebenfalls beim Bürgeramt in Berlin
- Im Erstausbildungsverhältnis besteht weiterhin Anspruch auf Kindergeld

Stipendienprogramm

- Wir bieten als Institution sowie Partnerunternehmen aus der Industrie Teil(Stipendien) an, die einen gewissen Teil der Kosten übernehmen
- Mehr Infos zur Bewerbung findest Du auf unserer Homepage unter entsprechendem Bildungsangebot
👉 www.school4games.de

Finanzierung über Bildungsgutschein

- Die S4G ist nach AZAV zertifiziert, ist also staatlich anerkannt
- Förderung durch Bundesagentur für Arbeit möglich
- Alle Umschulung über den zweiten Bildungsweg können durch einen Bildungsgutschein von der Arbeitsagentur finanziert werden
- Mehr Infos im zuständigen JobCenter

Individuelle Finanzierungsmodelle

- Wir bieten bei finanziellen Engpässen verschiedene Stundungsmodelle an
- Monatliche Belastung senkt sich, während sich die Ratenzahlung insgesamt verlängert
- Beruht auf einer Einzelfallentscheidung
- Übersicht siehe Grafik auf Seite 26

Geld zurück vom Finanzamt

- Gebühren können als Sonderausgaben nach EStG § 10 (1) Nr. 9 angerechnet und so ein Teil der gezahlten Steuern vom Fiskus zurückgeholt werden
- Pro Person ist dieser Abzug auf ein Maximum von 5000,- € im Jahr beschränkt
- 30% des reinen Schulgeldes von der Einkommenssteuererklärung zurückholen. Das lohnt sich!

S4G School for Games GmbH

Staatlich anerkannte Ergänzungsschule
Grünberger Str. 54, 10245 Berlin

Telefon: +49 (0) 30 965 952 44

Fax: +49 (0) 30 940 581 07

Email: info@school4games.net

www.school4games.net



@School4Games



S4G School for Games



@S4Gberlin



@s4g_school_for_games

Warum S4G School for Games?

Das Thema Games ist allgegenwärtig

Voll förderfähig und finanzierbar

Staatlich anerkannte Berufsabschlüsse

Angenehmes Schulklima

Projektarbeit nach Industriestandards

Über 60 Dozenten direkt aus der Branche

Messbar nach ECTS Creditpoint-System

Fachmessen und Events fester Teil des Lehrplans

Technische Ausstattung für jede/n Teilnehmer/in

Praktikum als Sprungbrett in den Job

Hoher Betreuungsschlüssel