

Motivationsschreiben – Bewerbung für den Studiengang Game Art an der SRH Heidelberg

Sehr geehrte Damen und Herren,

mein Name ist Calista Helmstädter, ich bin 20 Jahre alt, komme aus Frankenthal und beschäftige mich bereits seit meiner Kindheit leidenschaftlich mit Kunst und Videospielen. Schon früh habe ich nicht nur Videospiele gespielt, sondern begonnen, eigene Ideen zu entwickeln: Als Kind habe ich mir vorgestellt, neue Pokémon zu entwerfen, eigene Dorfbewohner für Animal Crossing zu erschaffen oder völlig neue Welten zu gestalten. Diese Kreativität hat sich im Laufe der Jahre zu einer gezielten Leidenschaft für Charakterdesign und visuelles Storytelling entwickelt.

Ein prägender Abschnitt meines künstlerischen Weges war ein einjähriges Praktikum bei einem Fotografen, in dem ich intensiv mit Photoshop arbeitete. Dort habe ich nicht nur den sicheren Umgang mit digitalen Werkzeugen gelernt, sondern auch ein tieferes Verständnis für Proportionen, Perspektiven und Bildaufbau entwickelt – Fähigkeiten, die heute meine digitalen Illustrationen und Konzeptarbeiten prägen. Photoshop ist seither mein bevorzugtes Zeichenprogramm, und ich erweitere mein Wissen kontinuierlich, indem ich neue Tools und Techniken erlerne.

In den letzten Jahren habe ich an verschiedenen Projekten gearbeitet, die mein Spektrum im Bereich Game Art deutlich gemacht haben. Dazu gehören unter anderem ein Skin-Konzept für das Spiel Dead by Daylight sowie die Entwicklung komplett eigener Charaktere wie Kibo, Lynn und The Paralysis. Diese Figuren habe ich nicht nur visuell gestaltet, sondern auch mit detaillierten Hintergrundgeschichten, Emotionen und narrativen Rollen in einer eigenen Spielwelt versehen. Darüber hinaus habe ich Props, Items und Umgebungsdesigns erstellt, die Teil eines größeren, entscheidungsbasierten Spielkonzeptes sind, das ich seit Monaten konzipiere.

Warum Game Art?

Für mich ist Game Art die perfekte Mischung aus Kunst und interaktiver Unterhaltung. Im Gegensatz zu Grafik- oder Mediendesign, die oft eher allgemein ausgerichtet sind, kann ich mich hier genau in dem Bereich verwirklichen, der mich schon seit Jahren begeistert: das Design von Charakteren, Welten und visuellen Konzepten für Spiele. Mein Ziel ist es, als Concept Artist oder Charakterdesigner in der Spielebranche zu arbeiten (idealerweise für Studios wie Capcom) und langfristig vielleicht sogar mein eigenes Spiel zu entwickeln. Neben meiner Leidenschaft fürs Zeichnen interessiert mich vor allem Storytelling: Jede meiner Figuren hat eine eigene Geschichte, und meine Spielideen sollen nicht nur spannende Welten, sondern auch emotionale Tiefe, komplexe Handlungsstränge und Entscheidungen mit Konsequenzen bieten.

Warum die SRH Heidelberg?

Der Informationstag an der SRH Heidelberg am 16. August hat mich total überzeugt. Besonders beeindruckt haben mich die praxisorientierte Ausrichtung des Studiengangs, die moderne technische Ausstattung und die Atmosphäre, die kreatives Arbeiten richtig unterstützt. Die

Gespräche mit Dozenten und Studierenden haben mir einen authentischen Einblick in den Studienalltag gegeben und gezeigt, wie eng hier künstlerische Gestaltung und technische Umsetzung zusammenhängen. Außerdem konnte ich einige Arbeitsprojekte und studentische Arbeiten anschauen, die mir verdeutlicht haben, auf welchem hohen Niveau hier gearbeitet wird und wie individuell Studierende auf ihrem Weg gefördert werden. Dieser direkte Eindruck hat mir noch einmal bestätigt: Die SRH Heidelberg ist genau der richtige Ort für mich, um meine Fähigkeiten in Game Art weiterzuentwickeln und gezielt auf eine Karriere in der Spielebranche hinzuarbeiten.

Was ich mitbringe

Ich habe viel Erfahrung im digitalen und traditionellen Zeichnen, ein solides Verständnis von Anatomie und Farbtheorie und kann Ideen kreativ und gezielt umsetzen. In meinen bisherigen Arbeiten zeige ich, dass ich sowohl realistische als auch stilisierte Designs sicher gestalten kann. Außerdem bin ich kritikfähig, arbeite gerne im Team, bin sehr motiviert und immer bereit, meine Grenzen zu erweitern, um die bestmögliche Qualität zu erreichen. Neben meinen künstlerischen Fähigkeiten bringe ich auch technisches Grundwissen mit: Ich habe Grundkenntnisse in Python und Java und habe solide Kenntnisse in HTML und CSS, mit denen ich eigenständig strukturierte und gestaltete Webseiten umsetzen kann. Diese Erfahrungen haben mein Interesse an der Programmierung gestärkt und zeigen mir, wie wertvoll es ist, kreatives Denken mit technischem Verständnis zu verbinden.

Was ich mir erhoffe

Während des Studiums möchte ich meine Kenntnisse im 3D-Modeling ausbauen, mein Environment-Design verbessern und neue Techniken lernen, um noch vielseitiger arbeiten zu können. Mein Ziel ist es, nach dem Studium in einem Game-Art- oder Game-Development-Studio zu arbeiten, wo ich meine Fähigkeiten in echten Projekten einbringen und weiterentwickeln kann.

Da ich in einem Gespräch erfahren habe, dass es nicht genug Bewerber für den Studiengang **Game Art** gibt und deshalb dieses Jahr nicht angeboten wird, wäre ich sehr froh, wenn meine Bewerbung gerne auch für den Studiengang **Game Programming** berücksichtigt werden könnte. Ich sehe darin die Chance, meine kreative Perspektive mit technischen Kenntnissen zu verbinden und so ein noch breiteres Verständnis für die Entwicklung von Spielen zu gewinnen.

Ich danke Ihnen herzlich für die Berücksichtigung meiner Bewerbung und freue mich darauf, meine Motivation, Kreativität und Lernbereitschaft auch persönlich zeigen zu können.

Mit freundlichen Grüßen
Calista Helmstädter