



Top-Innovator  
2021

# UNSERE STUDIENGÄNGE

Lernen und Studieren  
am SAE Mediocampus



ANIMATION



AUDIO



CREATIVE  
INDUSTRIES



CREATIVE  
TECHNOLOGIES



MEDIA



FILM



GAMES



MUSIC  
BUSINESS



WEB



CREATIVE  
MEDIA  
INSTITUTE

SAE.EDU





Diese Broschüre informiert dich über die wichtigsten Eckdaten und Anhaltspunkte für Kurse und Studiengänge in all unseren Fachbereichen und sie lädt dich ein: Besuch uns einfach mal am SAE Mediocampus.

Dann können wir dir unser Team und all das, was SAE ausmacht, vorstellen.  
Wir freuen uns!

# WILLKOMMEN AM WELTWEIT GRÖSSTEN MEDIENCAMPUS



Carolina Löhle  
Learning & Teaching Managerin  
SAE Institute | Germany, Switzerland, Austria

Du hast den ersten Schritt für einen erfolgreichen Start in die Kreativwirtschaft gemacht. Bestens vernetzt von Anfang an, bist du mit einem Studium am SAE Institute selbst Teil des weltumspannenden Kreativ-Netzwerks, das sich als Zuhause der Impulsgeber·innen von morgen versteht.

Neben dem fundierten und umfassenden Wissen und den Fertigkeiten, die du entwickeln wirst, kannst du bei uns vor allem wertvolle Kontakte zu authentischen Kultur- und Medienschaaffenden knüpfen, denen du auf Augenhöhe begegnest. Mit ihnen tauschst du dich aus, lernst und lässt dich inspirieren. Mit Entscheidungsträger·innen und Gestalter·innen der Branche vertiefst du deine Kenntnisse und bist von Beginn an ganz nah dran

an den Trends und Technologien der Kreativwirtschaft. Du hast Zugriff auf professionelle Technik und Software, die wir in jedem Fachbereich für deine praxisnahen Übungen & Projekte zugänglich machen.

Über 50 Standorte weltweit sind Wegbereiter für erfolgreiche Absolvent·innen, Oscar-Nominierte und Grammy- Gewinner·innen. Die besondere Kombination von Kreativität, Technik und Leidenschaft macht den SAE Mediocampus zu dem Ort, an dem tagtäglich die Gemeinschaft und das Netzwerk erlebbar werden. Und du bist mit all deinen Ideen und deiner Persönlichkeit ein Teil davon.

Lernkonzept und Abschlüsse	6
Individualisierungsmöglichkeiten	8
Audio Engineering	10
Music Business	14
Event Engineering	18
Film Production	20
Visual FX & 3D Animation	24
Game Art & 3D Animation	26
Games Programming	30
Software Engineering	32
Webdesign & Development	36
Content Creation & Online Marketing	38
Bachelor Studium	40
Master Studium	42
Zahlpläne und Studienmodelle	44
Finanzierung und Förderung	46
Verantwortung und Verbindung	48
Workshops & Events am Campus	50

# BILDUNGSWEGE AM SAE MEDIENCAMPUS

Mit unseren Bildungswegen kannst du den Grundstein für deine berufliche Karriere legen, dich fachlich spezialisieren oder ein lang gehegtes und anspruchsvolles Projekt endlich in die Tat umsetzen.

Selbst, wenn du mit beiden Beinen längst im Berufsleben stehst. Denn unsere Ausbildungen und Studiengänge bauen sinnvoll aufeinander auf, orientieren sich an den Bedürfnissen der Branche

und ermöglichen dir, selbstbestimmt und praxisnah zu studieren – egal, für welchen Abschluss du dich entscheidest.

Denn: Professionelles Equipment, branchenrelevante Lehrinhalte sowie projektbasiertes Arbeiten sind für uns genauso selbstverständlich wie eine individuelle Betreuung und erfahrene Dozentinnen aus der Industrie.





# SAE CREATIVE MEDIA EDUCATION

Das SAE Institute wurde 1976 gegründet und ist weltweit eine der größten privaten Bildungseinrichtungen für Medien- und Kreativberufe in den Bereichen: Audio, Music Business, Film & TV, Games, Animation, Web und Content Creation.

Das SAE-Alumni-Netzwerk umfasst mittlerweile über 16.000 Absolvent:innen allein in Europa, von denen einige bereits für internationale Auszeichnungen wie z.B. den Oscar, den Golden Globe, den Grammy oder den BAFTA nominiert wurden.

Im Zentrum des SAE-Lehrkonzepts steht eine praxisorientierte Wissensvermittlung mit hohem Markt- und Branchenbezug. Dazu gehören professionelles Equipment und moderne Workstations, eine individuelle Betreuung, projektbasiertes Arbeiten und erfahrene Dozent:innen aus der Industrie.

Die Lehrinhalte des SAE Institute sind auf die spätere Berufspraxis ausgerichtet und ermöglichen Medienschaffenden sich gezielt zu spezialisieren: Beginnend bei technisch-kreativen Aus- und Weiterbildungen über berufsbegleitende Kurzurse und Zertifikate bis hin zu international anerkannten Bachelor- und Master-Studiengängen.

# DAS WIE IST ENTSCHEIDEND

Die Art und Weise, wie du erfolgreich lernst, ist von verschiedenen Faktoren abhängig; zum einen gibt es unterschiedliche Lerntypen, deren optimale Wahrnehmungskanäle variieren. Zum anderen spielen Lebensumfeld, angestrebte Wissensvertiefung und Abschlüsse eine Rolle.

Lernen ist also sehr individuell, und genau darauf ist das SAE Lernkonzept ausgelegt, das 2021 auch mit dem Innovations Award Top100 durch eine hochkarätige Jury aus Wissenschaft, Wirtschaft und Politik ausgezeichnet wurde.

Die sichere und praktische Anwendung des Erlernten stellt das Ziel dar. Eigene Fertigkeiten anwenden und wertschöpfend einbringen zu können.

Darauf sind alle Lerninhalte ausgelegt und der Lehrplan entsprechend an den Bedürfnissen der Kreativwirtschaft ausgerichtet. Nennen wir es Project Based Learning, oder Praxisbezogenes Lernen – der Kern bleibt gleich. In der Anwendung und Umsetzung entsteht der schnellste Lernschritt. Dazu finden am Campus in Kleingruppen Seminare, fachbereichsinterne und interdisziplinäre Projektarbeiten, Workshops und Equipment-Schulungen statt. Auch semesterübergreifend wird mit unterschiedlichen Peer-Learning-Methoden der Austausch und die Wissensvermittlung

auf Augenhöhe gefördert. Feed forward anstatt Feed back ist dabei unser Credo, das deine Entwicklung fördern soll.

Theoretische Vorlesungen finden online statt, und das Campus übergreifend. Dadurch wird der Austausch innerhalb der Fachschaft erweitert und du knüpfst frühzeitig dein eigenes Netzwerk und pflegst es von Beginn an. In der Regel finden alle Vorlesungen zudem zu zwei verschiedenen Zeiten statt und werden von verschiedenen Lehrkräften gehalten. Du kannst also flexibel an deinen Lebensrhythmus angepasst teilnehmen oder auch beide Vorlesungen besuchen, um beispielsweise unterschiedliche Betrachtungsweisen oder Herangehensweisen kennenzulernen.

Alle Vorlesungen stehen dir darüber hinaus während deiner gesamten Kurs- bzw. Studiendauer als Aufzeichnung zur Verfügung.



## KEINE LUST ZU LESEN?

Scanne den QR-Code, lehne dich zurück und bekomme durch unser Infovideo die Bildungswege in dein Ohr geflüstert.





# DIE LERNSTUFEN UND ABSCHLÜSSE

## DIPLOMA

Mit dem SAE Diploma qualifizierst du dich für technisch- handwerkliche Tätigkeiten und kannst erfolgreich in der Medienbranche Fuß fassen. Durch einen Praxisanteil von 75 Prozent lernst du dein Wissen gezielt anzuwenden und zu verinnerlichen.

Erfahrene Dozent-innen und Betreuer-innen unterstützen dich außerdem dabei, ein professionelles Portfolio zu entwickeln – und zwar bereits während deiner Ausbildung. Die Inhalte und Projekte, die dich in deinem Fachbereich erwarten, erkundest du auf den folgenden Seiten. Hier erhältst du Einblick in die relevanten Themenfelder und branchenüblichen Workflows, die dich zum Berufseinstieg nach erfolgreichem SAE Diploma qualifizieren.

## ADVANCED DIPLOMA

Für alle, die den Fokus auf ein umfangreiches und aussagekräftiges Portfolio legen, stellt das neu eingeführte Advanced Diploma eine sehr gute Ergänzung dar. In diesem Lernabschnitt werden neben einem interdisziplinären oder semesterübergreifenden Projekt als Teil eines Teams auch die Aspekte beleuchtet, die sich rund um solche Projekte tummeln. Damit entwickelst du einen breiteren Blick auf Arbeitsabläufe und Zusammenhänge und vertiefst zugleich die fachlichen Fertigkeiten aus dem Diploma, das du damit aufwertest.

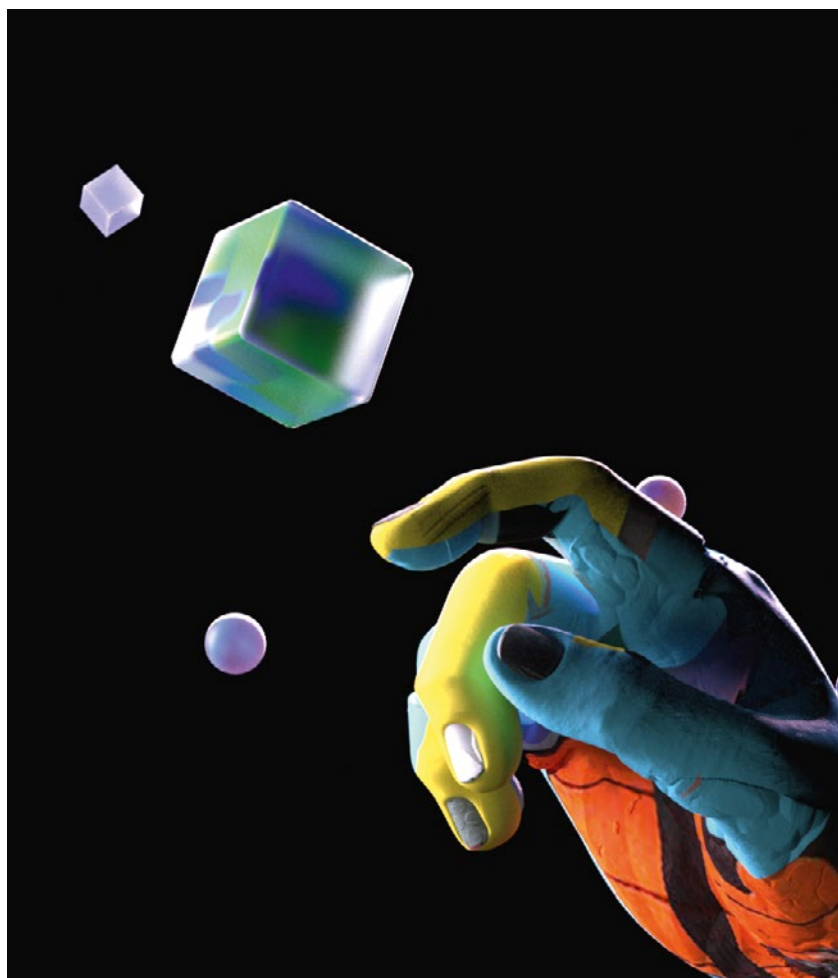
## BACHELOR

Mit dem Bachelor erlangst du umfassende fachspezifische Fähigkeiten, erwirbst akademische sowie betriebswirtschaftliche Kompetenzen und lernst zielorientiert zu denken und zu planen. Darüber hinaus sammelst du bereits während deines Studiums wertvolle Marketing-, Projekt und Teamerfahrung und qualifizierst dich so für leitende Tätigkeiten und Führungspositionen. Alle Themenfelder, die hierzu auf dem Lehrplan stehen, findest du auf Seite 40/41.



Lass dich inspirieren von den praktischen Arbeiten aus dem Bachelor-Level, indem du unseren YouTube-Kanal besuchst.

[www.youtube.com/user/saeinstitute](http://www.youtube.com/user/saeinstitute)



## INTERNATIONALE KARRIERE GEPLANT?

Dann sind unsere Angebote in englischer Sprache für dich bestens geeignet, um von Beginn an alle relevanten Themen und Begriffe in englischer Sprache zu erlernen.

Wir setzen das Sprachniveau B2 voraus.

# MASSGESCHNEIDERT GEHT AUCH

Weil wir wissen, dass alle Studierenden individuelle Ziele und vielseitige Interessensgebiete haben können, bieten wir mehrere Möglichkeiten zur Individualisierung:

## CUSTOMIZE YOUR STUDIES

Wenn du also mehr willst, kannst du ab sofort dein Studium individuell ergänzen. Ganz nach deinen Vorstellungen und Bedürfnissen, angepasst an deinen Wissensdrang und deine Zeit, für ein, mehrere oder alle Semester.

## FLEXIBLE CAMPUSWAHL +

Getreu dem Motto: Berlin oder Bochum, Hauptsache SAE Mediacampus - besuchst du Präsenzveranstaltungen und nutzt die Ausstattung mit diesem Studien+ an jedem beliebigen deutschsprachigen SAE Campus.

## GASTHÖRERSCHAFT +

Mehr als ein Blick über den Tellerrand: wenn du vielseitig interessiert bist, kannst du in die theoretischen Vorlesungen jeden anderen Fachbereichs „reinsneaken“.

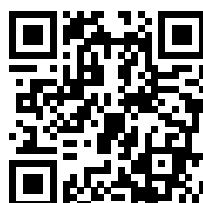
## ZWEISPRACHIG LERNEN +

Du wechselst beliebig zwischen den Lehrinhalten in deutscher und englischer Sprache. Wenn du möchtest, nimmst du auch beide Sprachvarianten mit, vertiefst dein Wissen so noch einmal und kannst deine Prüfungen entweder deutsch oder englisch umsetzen.

## ZUSATZMODUL +

Spezialisierung inklusive: mit dem Zusatzmodul aus einem anderen Fachbereich schaffst du die besondere Vertiefung und Ergänzung deines Wissens um ein weiteres Themenfeld - inklusive Prüfungen und Zertifikat.

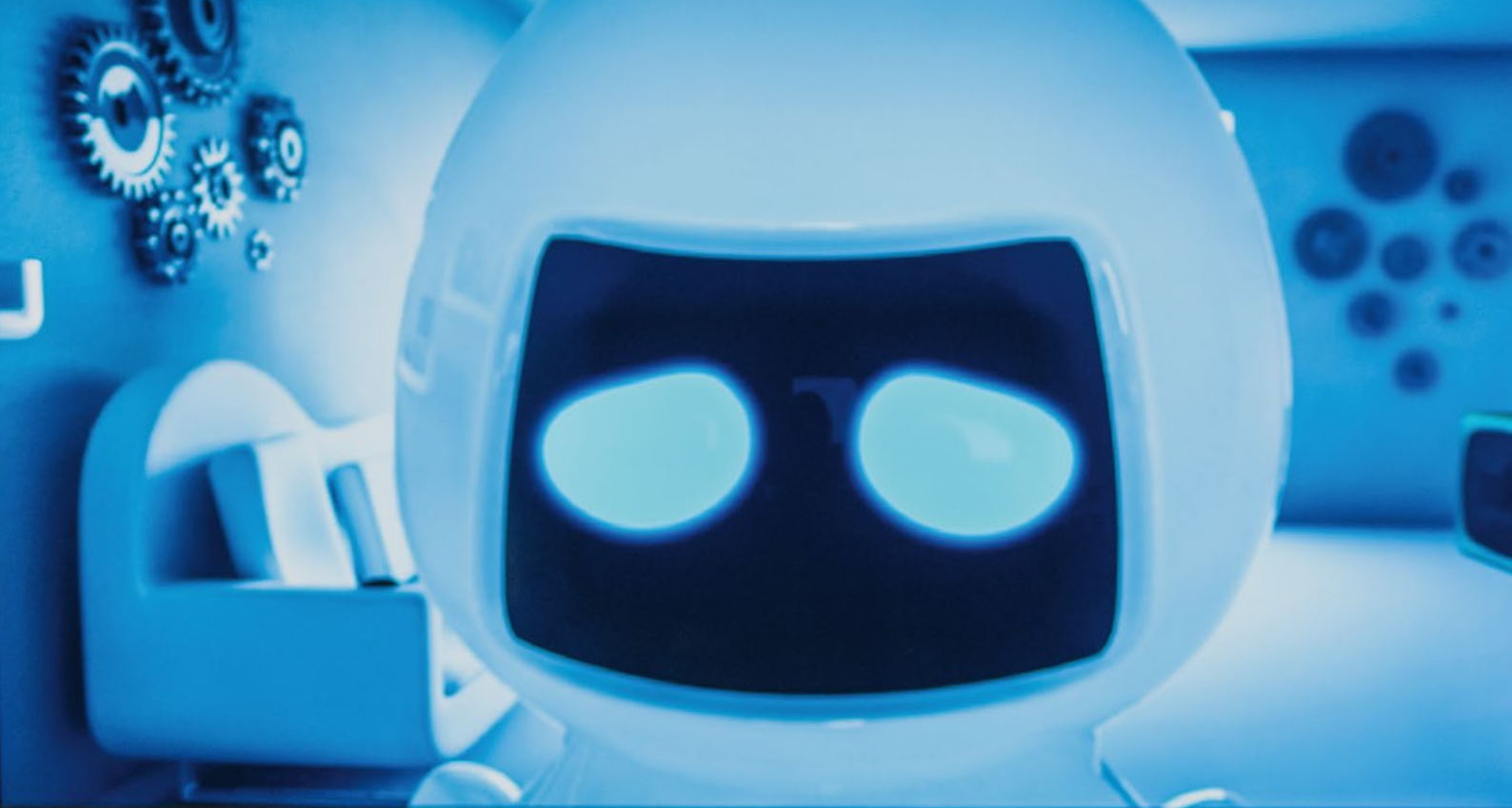
Die Bildungsberatung am Campus unterstützt dich sehr gern dabei, die passende Kombination für dich zu finden und informiert über die verschiedenen Möglichkeiten.



## CHATTE DIREKT MIT UNS

Die Bildungsberatung hilft gerne bei der Orientierung und begleitet dich dabei, den passenden Weg für dich zu finden. Besonders schnell gelingt das über den Chat.





Du hast ein Gespür für Bässe, hörst aus Arrangements jeden Fehlton heraus und liebst hochwertigen Sound? Dann liegt dein Talent im Fachbereich Audio Engineering!

Die Faszination am Job in einem Tonstudio, hinter dem Mischpult auf einem Konzert oder auch als Tonschaffender im Theater geht wohl vor allem von der inspirierenden Atmosphäre beim Teamwork mit kreativen Köpfen aus.

Als Audio Engineer arbeitet man an der Schnittstelle von Kreativität und Technik. Gemeinsam mit Musiker:innen, Regisseur:innen, Sprecher:innen oder Schauspieler:innen bündelt man emotionale Momente und schafft etwas Bleibendes – ob live oder auf Tonträger.



MUSIK PRODUZENT·IN  
MASTERING ENGINEER  
TONTECHNIKER·IN  
RADIOPRODUZENT·IN  
WERBEPRODUZENT·IN  
POST PRODUCTION ENGINEER  
MIXDOWN ENGINEER  
SOUNDDESIGNER·IN  
PRO TOOLS OPERATOR  
RECORDING ENGINEER  
FOH- UND MONITOR-ENGINEER

...



# AUDIO ENGINEERING



## AUDIO GRUNDLAGEN

#AKUSTIK #EFFEKTE #DAW #LIVESOUND #MIKROFON

Hier machst du deine ersten Gehversuche in der DAW. Wenn du dieses Modul abgeschlossen hast, weißt du, wie du Sprache und Musik in einer DAW schneidest und mischst, kleine Mischpulte bedienst, kennst dich mit Mikrofon-Typen aus, hast ein grundlegendes Verständnis für Akustik entwickelt und kennst dich mit den Basics von einem Live-Sound-Setup aus.

## COMPUTERGESTÜTZTE MUSIKPRODUKTION

#ELEKTRONISCHEMUSIKPRODUKTION #SAMPLING #SYNTHI #MIXDOWN #COPYRIGHT

Hier machst du dich mit den wichtigsten Tools und Workflows vertraut, die zum Erstellen computergestützter Musikproduktionen verwendet werden. Du lernst Sounds mit Synthese- und Sampling-Techniken in einer DAW zu entwerfen. Nachdem du dich eingehend mit der Musiktheorie beschäftigt hast, wird deiner Musikproduktion nichts mehr im Weg stehen. Du wirst alle Tools in einer kreativen Produktion anwenden, dich mit dem Thema Mixdown befassen und lernen, wie du deine Produktion am besten präsentierst. Außerdem eignest du dir die Basics im Bereich Urheberrecht und geistigem Eigentum von Medienprodukten an.

## AUFNAHMETECHNIKEN

#RECORDING #TONSTUDIO #MIKROFONIERUNG #PRODUKTIONSPLANUNG #STEREO-AUFNAHMEN

Jetzt lernst du die Grundlagen der klassischen Studioarbeit. Du verbringst viel Zeit im Studio, alleine, mit Dozent:innen und vielleicht auch im Team. In verschiedenen Praxisunterrichten lernst du Mikrofone an Instrumenten, Sprecher:innen und im O-Ton-Bereich richtig anzuwenden. Für die unterschiedlichsten Audioproduktionen wird intensiv auf den Signalfluss in einer Recording-Situation eingegangen. Du planst und organisierst deine Audioproduktion und setzt diese mit unserem Equipment in den schuleigenen Tonstudios um. Unterstützen wird dich dabei u.a. der Unterricht. So wird zum Beispiel die Produktionsplanung und das Thema Stereophonie ausführlich behandelt.

## AUDIOPRODUKTIONEN IN UNTERSCHIEDLICHEN BRANCHEN

#SOUNDFORMEDIA #BRANCHENKNOWLEDGE #EDITING #NACHBEARBEITUNG #MIXING #PRODUKTIONSWORKFLOWS

Du fokussierst dich auf Produktionsabläufe und -techniken, die in verschiedenen Audibereichen wie Musik und Multimedia zum Standard gehören. Lerne die Musik- und Multimediabranche kennen und entdecke die verschiedenen Berufsbilder und Rollen. Perfektioniere deine Fähigkeiten in der Audiotbearbeitung, indem du dich mit Audio-Restoration, Tonhöhen- und Timingkorrektur beschäftigst. Hier baust du deine Mischtechniken für Multimedia- und Musikproduktionen aus und arbeitest in großen und professionellen Studioumgebungen.

## WORKFLOWS IN DER INDUSTRIE

#ABSCHLUSSPRODUKTION #SOFTSKILLS #MUSIKPRODUKTION #GAMESOUND #FILMTON

Im dritten Semester angekommen, führst du nun die Grundlagen aus den ersten beiden Semestern zu komplexeren Projekten zusammen. Gesamte Workflows für die künftige Arbeit an Gamesound-, Filmsound- oder Musikproduktionen stehen dabei im Mittelpunkt. Du setzt selbst deinen Schwerpunkt, indem du aus diesen Feldern dein individuelles Projekt als Abschlussproduktion umsetzt. Damit fügst du einen wichtigen Baustein zu deinem persönlichen Portfolio hinzu. Parallel schärfst du deine Softskills in dieser Phase, indem Feedback und gegenseitiger Support wichtige Rollen einnehmen und das Erlernen der komplexen Workflows begleiten. Abschließen wirst du dieses Semester mit einer Prüfungsaufgabe aus dem späteren Berufsalltag, die du in vorgegebener Zeit umsetzen sollst.

## TORSCHLUSSPANIK? NICHT HIER!

Unsere Tore stehen immer offen. Und ganz besonders weit an unseren deutschlandweiten Karriere-Tagen sowie am Open Campus: Da geht es so richtig ans Eingemachte.

Hier kannst du dich nach Herzenslust austauschen, inspirieren lassen, am Netzwerk stricken, an der Karriere basteln, Trends mitnehmen oder einfach mal tief ins Medienbusiness eintauchen.



# INNOVATIV MIT BRIEF UND SIEGEL

Seit 1993 prämiert eine unabhängige Experten-Jury in einem mehrstufigen Auswahlverfahren aus den rund 6 Millionen Mittelstandsunternehmen in Deutschland die 100 innovativsten Firmen.

Bereits seit ein paar Jahren gehört das SAE Institute zu den rund 30.000 Unternehmen, die jährlich eingeladen werden sich zu bewerben.

Viele innovative Initiativen und Pilotprojekte der letzten Jahre, aber vor allem unsere schnelle, professionelle Reaktion auf die Einschränkungen durch die Pandemie, die damit verbundene Modernisierung des Lernkonzeptes, waren ausschlaggebend sich dieses Mal zu bewerben.

„Direkt beim ersten Mal zu den Gewinnern und damit zu den 100 innovativsten Firmen Deutschlands zu gehören, war noch vor kurzem kaum vorstellbar.“

Eine tolle und mehr als verdiente Auszeichnung gerade für das, was alle Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter im letzten Jahr gemeinsam geleistet und erreicht haben.“ berichtet Chris Müller, Geschäftsführer SAE GSA stolz.

Wodurch wird man Top 100 - Top Innovator? Welche Faktoren tragen dazu bei? Betrachtet werden die Bereiche Innovationsklima, innovative Prozesse und Organisation, Außenorientierung,



Chris Müller, Geschäftsführer SAE GSA

Innovationserfolg sowie die Innovationsförderung durch die Geschäftsleitung.

Für den SAE Mediacampus spielt die Unternehmenskultur dabei eine maßgebliche Rolle. Flache Hierarchien fördern den sachlichen Diskurs und führen so häufig schnell zu guten Ergebnissen, die der Praxis standhalten und im Arbeitsalltag weiter optimiert werden können. SAE Mitarbeitende sollen und dürfen ihre Ideen einbringen. Regelmäßiger Austausch dazu wird gefördert und der Rahmen für kreative Potenziale geschaffen.

Der offene Austausch untereinander auf Augenhöhe und die Haltung, dass alle zeitgleich Lernende und Lehrende sind – abhängig vom Thema, schafft eine inspirierende Lernatmosphäre und ein Arbeitsumfeld, in dem sich alle als wertvollen Teil des Ganzen verstehen dürfen. Von Studieninteressierten über Studierende und Lehrkräfte bis zu den Alumni. Als Partnerorganisation der Initiative Klischeefrei machen wir uns deshalb auch für eine Berufs- und Studienwahl frei von Geschlechterklischees stark.

Damit darüber hinaus auch kontinuierlich an neuen Ideen, Prototypen und Entwicklungen gearbeitet wird, gibt es neben der „Haupttribüne“ – dem Daily Business des SAE Mediacampus – auch das interne Start-up - liebevoll „Stage 2“ genannt. Hier arbeiten unterschiedliche, teilweise auch projektbezogen wechselnde Mitarbeitende an neuen Ideen und prüfen genau, was am Ende bühnenreif ist; ob als „Headliner“ oder „supporting Act“.



Dabei setzen wir auch auf den Input von außen - profitieren von Partnerschaften in die Industrie und beziehen beispielsweise die Studierenden mit ein - was man heute gerne als Open Innovation bezeichnet.

Projekte wie der Wechsel auf Ökostrom an allen Standorten, um zeitnah CO<sub>2</sub>-neutral zu werden sowie der WWF-Umwelt-Game-Jam oder innovative Co-Working-Projekte und dem Beteiligten verschiedener Nutzer-innengruppen in Weiterentwicklungen machen sichtbar, dass am SAE Mediacampus nicht alleine auf die beste Wissensvermittlung geachtet wird, sondern auch nachhaltige Entwicklung für dauerhaften Erfolg eine Rolle spielt.



## HINTERGRÜNDE & ECKDATEN TOP 100

Ausrichter: compamedia  
Schirmherr/ Mentor: Ranga Yogeshwar  
Forschungsleitung: Prof. Dr. Nikolaus Franke,  
Wirtschaftsuniversität Wien  
Prof. Dr.-Ing. Reimund Neugebauer,  
Dorothee Bär, Martin Noé, Frank Thelen  
Jury (Auszug):  
Gesamte Jury: [www.top100.de](http://www.top100.de)  
120 Prüfkriterien aus fünf Kategorien



Musik ist unser ständiger Begleiter und präsenter denn je. Ob bei Konzertbesuchen, in Clubs, unserem favorisierten Streaming Anbieter, im Download, Film, Funk und Fernsehen, in Videogames, Telefonwarteschleifen, in Fahrstühlen oder als Hintergrundmusik im Supermarkt – ein Leben ohne Musik ist unvorstellbar!

Doch wer sorgt dafür, dass unsere Lieblingssongs dort hingelangen, wo sie gehört werden? Wer sind die Macher hinter den Kulissen, wie entstehen Hits, wie vermarktet man Musik und welche Qualifikationen werden dafür benötigt?

Für die Beantwortung dieser Fragen sind tiefgehende Branchenkenntnisse und ein top Know-how erforderlich. Denn egal, ob Künstler:innen-Vermarktung, Kenntnisse über Labels und Verlage, Urheberrecht, Rechnungswesen, Finanzierung, Management oder gar technische Skills – nur wer gut aufgestellt ist, wird im Labyrinth der Musikwirtschaft seine Ziele erreichen können. Genau hier setzt der SAE Music Business Studiengang an.

TOUR MANAGER·IN  
PERSONAL MANAGER·IN  
BOOKER  
A&R MANAGER·IN  
BUSINESS MANAGER·IN  
MUSIKVERLEGER·IN  
EVENT MANAGER·IN  
MUSIKPROMOTER  
MUSIKREDAKTEUR·IN  
KÜNSTLER MANAGER·IN  
TICKET AGENT  
PRODUKT MANAGER·IN MUSIK  
...



**B**

**MUSIC BUSINESS**



## ÜBERBLICK ÜBER DIE INDUSTRIE

#PUBLISHING #RECORDINGINDUSTRY #DISTRIBUTION #LABELS #MUSIKINDUSTRIE #VERWERTUNGSGESELLSCHAFTEN

Im Modul Grundlagen der Musikwirtschaft bekommst du einen Überblick über die Meilensteine der Musikgeschichte, machst dich vertraut mit fachlicher Terminologie und lernst Schlüsselakteur:innen, Wertschöpfungsketten und Erlösmodelle kennen. Du lernst außerdem musikalische Genres zu beurteilen und schulst dein Hörvermögen.

## GESETZE UND VERTRÄGE

#VERTRAGSWESEN #MARKETING #RECHT #MUSIKVERWERTUNG #VERTRIEBSPLANUNG #MEDIENRECHT

Schon mal was von Urheberrecht und Lizenzierung gehört? Als Verleger:in klärst du vertragsrechtliche Fragen, verfasst einen geeigneten Publishing-Plan und entscheidest, wie bei der Verwertung vorzugehen ist. So lernst du Zusammenhänge herzustellen und beide Seiten besser zu verstehen.

## BUSINESS BASICS UND MARKETING

#BUCHFÜHRUNG #FINANZIERUNG #PITCH #KOMMUNIKATION #PROJEKTPLANUNG

Dieses Modul zeigt dir, dass eine ordentliche Buchführung kein Hexenwerk ist und wie du dank Kosten-, Preis- und Leistungsrechnung ein Vorhaben sicher auf die Beine stellst. Dazu gehört auch eine solide Vertragsgestaltung und kundenfreundliche Kommunikation. Denn selbst die besten Ideen wollen verkauft werden.

## PROFILING UND CONTENT MANAGEMENT

#CONTENT-MANAGEMENT #PRODUKTION #PROMO #INTERDISZIPLINÄR #RELEASE

Ohne Image keine Vermarktung. Du nimmst nun also mehrere Perspektiven ein, wenn du in die Verleger:innen- und Produzent:innen-Rolle schlüpfst:

Als Produzent:in wirst du gemeinsam mit Audio-Studierenden einen Song aufnehmen, dessen Release planen und ein Media-Portfolio für dessen Vermarktung zusammenstellen. Dabei sammelst du auch Erfahrungen im Content-Management.

## WORKFLOWS IN DER INDUSTRIE

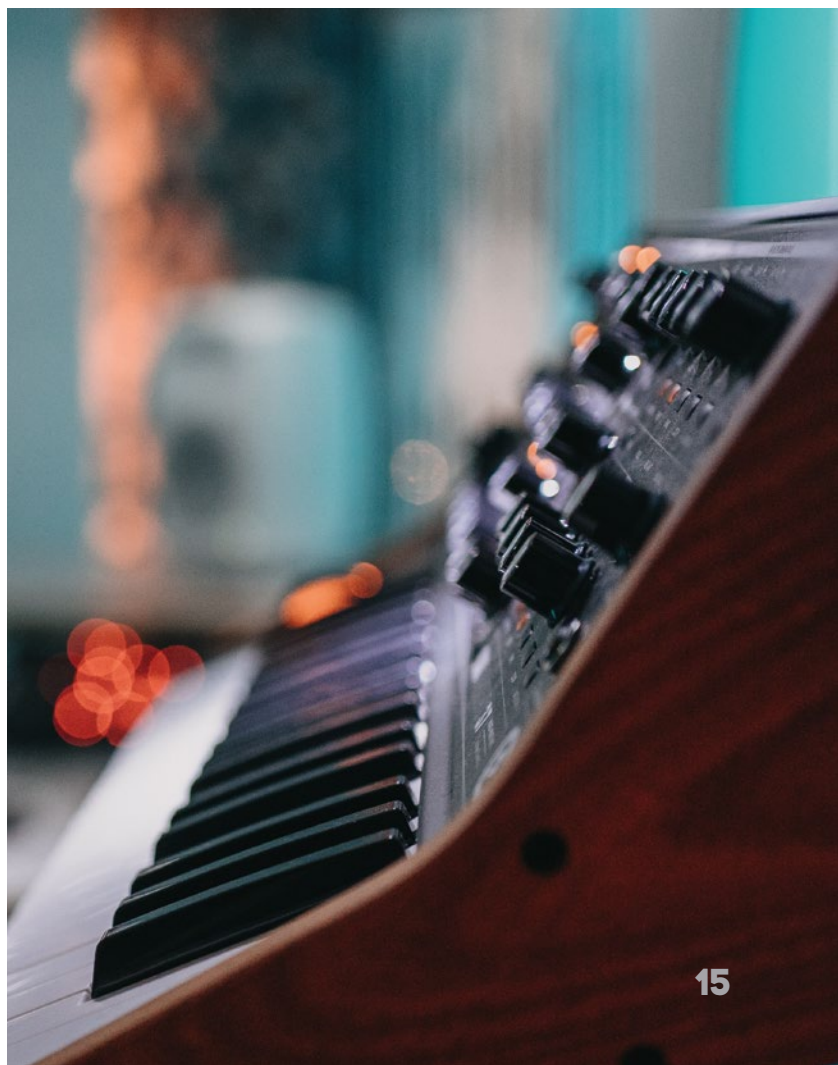
#ABSCHLUSSPRODUKTION #EVENT #VERANSTALTUNG #PROMO #VIDEOPRODUKTION

Im dritten Semester verknüpfst du die Grundlagen aus den ersten beiden Semestern zu komplexeren Projekten. Im Fokus stehen hier praxisnahe Workflows. Du bekommst Einblicke in die Bereiche Projekt- und Eventplanung sowie die Produktion eines Videoclips oder Recordings.

Hieraus triffst du auch die Auswahl für deine Projektarbeit. Bis Semesterende setzt du dein individuelles Projekt um, das als Diploma-Abschlussproduktion einen wichtigen Bestandteil deines persönlichen Portfolios darstellt.

Neben dem Erlernen von komplexeren Workflows wird in diesem Modul Wert auf Feedback und Support gelegt. Dadurch lernst du nicht nur technische Fertigkeiten, sondern festigst auch wichtige Softskills für deinen späteren Berufseinstieg.

Als Abschlussprüfung zeigst du deine neu erworbenen Kenntnisse, indem du eine industrierelevante Aufgabe in vorgegebener Zeit löst.



# LIFE LONG LEARNING

## WIE DIE JÄHRLICHE SAE CONVENTION DAZU BEITRÄGT

Seit vielen Jahren pflegt das SAE Institute eine wichtige und beliebte Tradition für ehemalige Absolvent:innen, aktuell Studierende, Lehrkräfte, Vertreter:innen aus der Industrie und viele andere Interessierte. Während der mittlerweile jährlich veranstalteten, mehrtägigen SAE Convention, die zu den wichtigsten Networking Events im Bereich der Medienbranche gehört, jagt ein Highlight das nächste.

Auf die Besucher:innen warten High-End-Seminare und Masterclasses, Fachvorträge, ein Ausstellungs- und Messebereich, in welchem man sich über alle wichtigen Trends, News und Entwicklungen am Markt informieren kann und in dem sich namhafte Hersteller aus der Industrie tummeln und präsentieren.

On top werden die SAE Awards verliehen. Eine begehrte Trophäe, für die Studierende und Alumni ihre Projekte einreichen und vor einem riesigen Publikum pitchten können. Und um für die ausgewogene Work-Life-Balance zwischen harten Business Themen und ausgelassener Vernetzung zu sorgen, runden coole Acts wie DJs und Bands das Event ab und bringen die nötige Easyness hinein.

### DU WILLST WISSEN, WELCHE HIGHLIGHTS DICH ERWARTEN?

Ganz klar die Speaker mit ihren Fachvorträgen! Aus sämtlichen Bereichen konnten in den vergangenen Jahren grandiose Referent:innen gewonnen werden, die teilweise sogar selbst durch die SAE groß geworden sind und die den Besucher:innen einen echten Benefit bescherten, weil sie durch ihr Fachwissen, ihre Erfahrung und ihre sympathische Art begeisterten, dabei selbst mit beiden Beinen in der Industrie stehen und dadurch vielleicht sogar das ein oder andere Trittbrett für Besucher:innen bieten können. Networking ist schließlich das A und O.

### BEISPIELE GEFÄLLIG?

Für Coder ein echtes Highlight war Thorsten Schmiedel, der als Gameplay Programmierer bei Ubisoft Blue Byte unter anderem für Anno 1800 programmiert hat. Er hat seinen Bachelor in Game Programming in 2015 am Kölner Mediacampus gemacht.

Während seines Studiums war er an der Programmierung am Indie-Studio „Looterkings“ beteiligt, das 2016 sogar mit dem SAE Award für „Best Game Production“ ausgezeichnet wurde. Schmiedel liebt die Möglichkeit, den Studierenden in seinen Fachvorträgen die Unterschiede zwischen AAA und Indie näherzubringen, weil er in seiner inzwischen vierjährigen Erfahrung sowohl die guten und schlechten Aspekte beider Seiten kennengelernt hat und weiß, wie das Game funktioniert. Und ganz nebenbei kann er sogar die ein oder andere Einstiegsmöglichkeit in die Industrie aufzeigen.

Ein weiterer, hervorragender Speaker aus dem Web-Bereich war Julian Kern, der als Fullstack Developer für die Thomann Code & Cookie Factory super kreative Lösungen erschafft. Er startete seine Jobjourney als Spezialist für Eventtechnologie, kehrte aber schnell zu seinem eigentlichen Steckenpferd zurück und verbrachte sechs Jahre in verschiedenen Agenturen mit tollen Web-Projekten wie Lösungen für Michelin, Kärcher und Edeka. Als Lead UI Developer entwickelte er mit Java-Script an der responsiven und interaktiven State-of-the-Art Gebrauchtwagensuche und dem Neuwagenkonfigurator für Mercedes-Benz mit.

Seit Kurzem kann er endlich seine beiden Leidenschaften miteinander verbinden, indem er nun für Thomann, den größten Onlinehändler für Musikinstrumente und Eventequipment tätig ist und dort seine Skills im Developing komplexer CSS-Design-Systeme und JavaScript-gesteuerten Webanwendungen nutzen kann. Damit nicht genug, er ist außerdem freiberuflich für unterschiedliche Kundenprojekte wie Blogposts, Open-Source-Projekte und die Entwicklung von Hard- und Software für das Internet of Things und Smart Home Automation verantwortlich.





### UND DIE LADYS?

Fehlen natürlich auch nicht! Zudem waren Liz Mercuri und Alice Hinton-Jones am Start. Ein starkes Duo, dem man regelrecht an den Lippen hängt. Liz und Alice sind Technical Evangelists bei Unity Technologies.

Liz arbeitet mit der Development Community zusammen und fördert und fordert dadurch die Generation der Spieleentwickler:innen von Morgen, was ihr sehr wichtig ist. Sie weiß, dass der Gamesektor eine mögliche Karriereoption ist und tut alles, um die Community und das Vertrauen in die Szene zu stärken. Sei es, indem sie als Mentorin bei Student-Game-Jams arbei-

tet, Vorträge über die neuesten Unity-Features hält oder sich an lokalen Initiativen beteiligt. Sie ist mit dem Herzen dabei!

Alice wiederum ist Liebhaberin der Kunst und des Programmierens und versucht, wann immer es ihr möglich ist, beide Seiten miteinander zu matchen. Sie zeigt anhand ihrer liebsten gameplayreichen und geschichtsgetriebener Spiele, was für aufregende Echtzeiterlebnisse man erschaffen kann.

### WAS ALLE VEREINT:

Ein Netzwerk an Kontakten und das Bewusstsein über die Wichtigkeit von gut gepflegten und vielfältigen Connections.







Zahlreiche Technologien bereichern die Veranstaltungsbranche und schaffen neue Formen und besondere Erlebnisse fürs Publikum - Live, ohne Netz und doppelten Boden. Konzerte und Festivals leben dabei genauso von handwerklich gutgemachtem Sound und technisch raffinierten Licht- und Bühnendesigns wie Industrie-Veranstaltungen, Parteitage, E-Sport und Streaming-Events. Der besondere Reiz liegt darin, alle Planung und Vorbereitung auf den Punkt und für den Moment zu kreieren und dem Publikum unvergessliche Momente zu bescheren.

FOH ENGINEER  
MONITOR ENGINEER  
LICHT TECHNIKER·IN  
LICHT DESIGNER·IN  
VIDEO TECHNIKER·IN  
BÜHNENDESIGNER·IN  
TECHNISCHE PROJEKTLEITUNG  
EVENT MANAGEMENT  
AUFNAHMELEITUNG  
...



**EVENT ENGINEERING**



## EVENT-BRANCHE & BÜHNENBAU

#RIGGING #BÜHNENBAU #EVENTBRANCHE  
#STAGEMANAGEMENT

In diesem Modul erhältst du einen umfassenden Überblick über die Eventbranche. Du erfährst, welche Gewerke existieren und welche Jobs es in den einzelnen Gewerken gibt.

Du befasst dich nicht nur mit den Grundlagen von Audio, Licht und Video, sondern bereitest dich auch auf den praktischen Umgang mit Stromversorgung, Bühnenbau und Rigging vor.

## EVENT-PLANUNG & PROJEKTMANAGEMENT

#PROKTMANAGEMENT #TEAM #CAD #STATIK

Vor dem erfolgreichen Event gibt es jede Menge zu planen und zu organisieren. Vom ersten Kontakt zur Kundschaft über die Angebotserstellung, die CAD-Visualisierung, bis zur Material- und Personaldisposition samt Zeitplanung sammelst du in diesem Modul Erfahrungen im Projektmanagement und der Teamführung. Darüber hinaus beleuchtest du die betriebswirtschaftlichen und logistischen Aspekte eines Events oder sogar einer kompletten Tournee.

## AUDIO & BESCHALLUNG 1

#LIVEMIXING #FRONTOFFHOUSE #AKUSTIK  
#LINEARRAY #FOH

Das Publikum verdient einen guten Sound – du lernst diesen zu liefern. Von der Mikrofonierung über das Monitoring, von Mischpulten und Effekten bis hin zu Lautsprechern und Endstufen – in diesem Modul lernst du alle wesentlichen Bestandteile einer professionellen Beschallung und ihren Einsatz in unterschiedlichen Situationen kennen. Egal ob für Musik oder Sprache, ob mono oder Surround-Sound, ob allein oder im Team.

## AUDIO & BESCHALLUNG 2

#FESTIVAL #PA #ULTRAHIGHFREQUENCY  
#PUBLICADDRESSSYSTEM #UHF

In diesem Modul vertiefst du die Kenntnisse aus dem vorherigen Modul. Die Schwerpunkte liegen hier auf Produktionspraxis, Netzwerktechnik und drahtloser Übertragung. Viele deiner praktischen Übungen finden in echten Locations statt, damit

du dein erlerntes Wissen direkt in realistischen Situationen anwenden kannst.

## LICHT

#DMX #GRANDMA #LED #LIGHTING

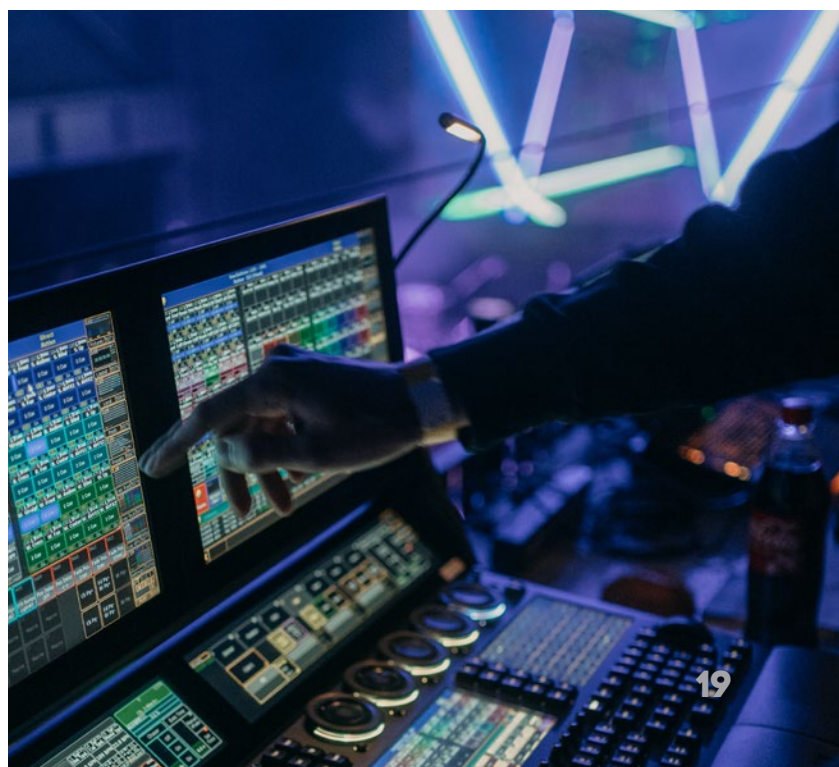
Dieses Modul zeigt dir, dass eine GrandMA weit mehr als eine Oma sein kann. Für beeindruckendes und stimmungsvolles Lichtdesign lernst du Lampen, Pulte, deren Anschlüsse und Protokolle kennen und visualisierst mit deinem Know-how über Wirkung von Farben und Effekten wie Nebel und Haze kreative und passende Designs. Damit sich die volle Wirkung entfaltet, synchronisierst du die Gewerke Licht, Ton, Video und Pyrotechnik mit der Performance der Künstler:innen.

## VIDEO & STREAMING

#STREAMING #BROADCAST #REGIE #KAMERA

Die Übertragung eines Streaming-Events in Ergänzung mit Zuspielern aus verschiedenen Bild- und Tonformaten stehen im Zentrum dieses Lernabschnittes. Dafür übst du Kamera- und Videotechnik sowie das Aufbereiten von Videosignalen für Displays und Projektionen. Eine gute und kreative Zusammenarbeit mit der Regie macht Streaming-Events zu erfolgreichen Formaten, insbesondere für ein Remote-Publikum.

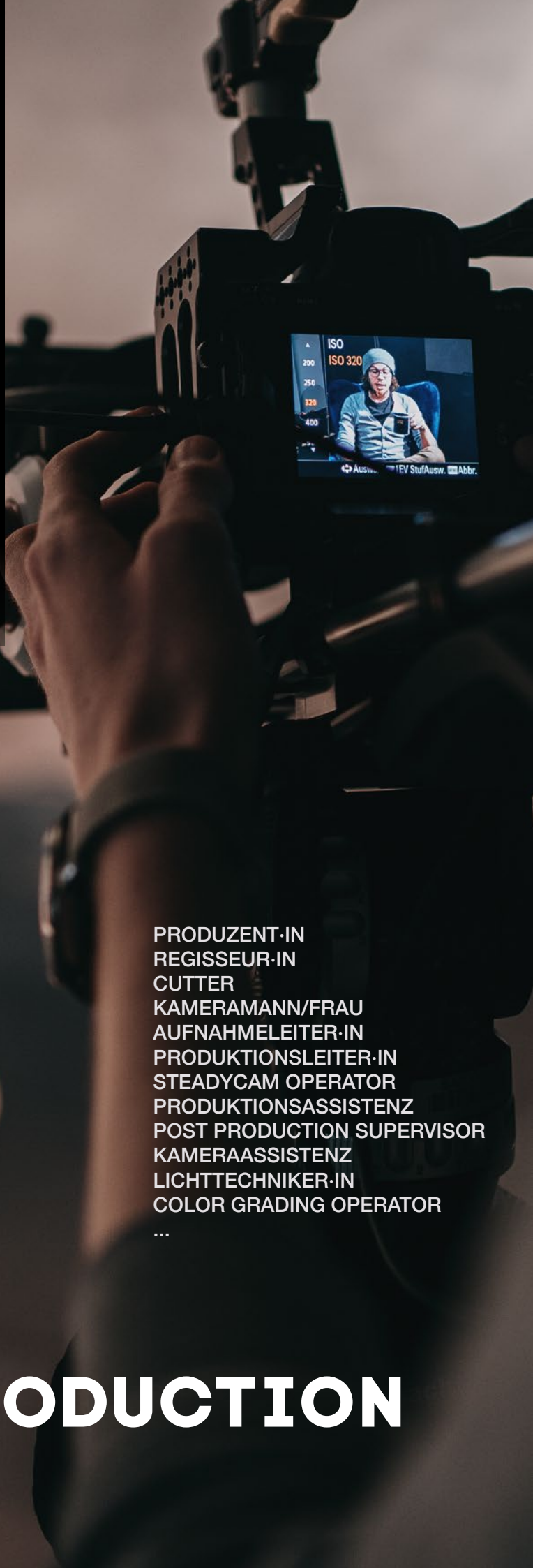
**EIN BACHELORABSCHLUSS IM FACHBEREICH  
EVENT ENGINEERING IST IN PLANUNG. DU  
SCHLIESST HIER MIT DEM SAE DIPLOMA AB.**





Im Fachbereich Film Production zeigen wir dir, wie du deine Ideen erfolgreich auf die Leinwand bringst. Denn eine gute Story ist nur die halbe Wahrheit und von der Idee bis zum fertigen Film ist es ein langer Weg. Dabei hast du auch ausreichend Gelegenheit, über den eigenen Tellerand zu blicken. Denn dich erwarten spannende Team-Projekte, wie zum Beispiel Reportagen, Dokumentationen und eine Menge Kurzfilmdreh.

Du bist experimentierfreudig und gerne mit der Kamera unterwegs? Kein Problem. Bei uns hast du freien Zugang zu professionellem Equipment – egal ob Dolly, Steadicam, Greenscreen oder Kran. Und auch in Sachen Postproduction kannst du dich künstlerisch ausleben. Zum Beispiel in einer unserer voll ausgestatteten Edit Suites. Denn neben dem Beherrschen professioneller Arbeitsabläufe hat bei uns vor allem die praktische Umsetzung höchste Priorität.



PRODUZENT·IN  
REGISSEUR·IN  
CUTTER  
KAMERAMANN/FRAU  
AUFNAHMELEITER·IN  
PRODUKTIONSLEITER·IN  
STEADYCAM OPERATOR  
PRODUKTIONSASSISTENZ  
POST PRODUCTION SUPERVISOR  
KAMERAASSISTENZ  
LICHTTECHNIKER·IN  
COLOR GRADING OPERATOR  
...



# FILM PRODUCTION

## GRUNDLAGEN DES FILMEMACHENS

#FILMGESCHICHTE #FILMANALYSE #KAMERA  
#LICHT #SCHNITT #MONTAGE #KOMPOSITION

Atemberaubende Filme entstehen nicht im Kopf, sondern am Set. Denn Filmmachen ist nicht nur eine hohe Kunst, sondern auch ein Handwerk mit Geschichte. Ohne Vorwissen und praktische Erfahrung kann ein Projekt daher schnell mal in die Hose gehen. Im Modul „Grundlagen des Filmmachens“ machst du einen inspirierenden Ausflug in die Filmgeschichte und Filmindustrie. Du wirst selbst praktisch arbeiten und einen historischen Kurzfilm produzieren. Natürlich nicht mit Schmalfilmkamera und Klebepresse, sondern mit topmodernem Handwerkszeug. Dabei durchläufst du verschiedene Produktionsprozesse, wie zum Beispiel an der Kamera, am Licht, im Produktionsdesign oder beim Videoschnitt. Außerdem übst du dich im Teamwork und schulst dein Organisationstalent. Denn ein Film lässt sich nicht im Alleingang drehen.

## KONZEPTION EINES FILMS

#STORYTELLING #DREHBUCH #STOFFENTWICKLUNG #NARRATIV #DRAMATURGIE

Wir zeigen dir, wie du lebendige Geschichten schreibst, ohne den roten Faden zu verlieren. Denn du widmest dich Erzählstrukturen, Figuren- und Konfliktentwicklung und wirst selbst ein Drehbuch für einen Kurzfilm verfassen.

Du beschäftigst dich mit Stoffentwicklung und Recherche und lernst zudem, wie man Filmkonzepte entwickelt, Projekte plant und überzeugend präsentiert. Denn auch deine Auftraggeber:innen lieben gut verpackte Geschichten.

## FILM PRODUKTION

#REGIE #CASTING #TEAMLEAD #FILMTON  
#KAMERAKRAN #DOLLY #STEADICAM

Eine ausgezeichnete Produktion ist das A und O eines gelungenen Films. So eignest du dir Projektmanagement-Skills an und kümmerst dich um die Planung, Entwicklung und Budgetierung eines Filmprojekts. Die notwendigen Verträge sind abgeschlossen und die rechtlichen Punkte hast du bereits abgeklärt. Außerdem hältst du alle Fäden in der Hand und führst selbst Regie – angefangen beim Casting bis hin zu Schauspielführung, kreativer Umsetzung und dem Anleiten der Crew. Darüber hinaus übst du dich in Filmtone, Kamera und Licht. Du experimentierst zudem mit fortgeschrittenen Produktionsmethoden und

lernst, souverän mit Dolly, Kran und Steadicam umzugehen.

## FILM POSTPRODUKTION

#POSTPRODUKTION #COLORGRADING #MOTIONGRAPHICS #COMPOSITING #GREENSCREEN

Das Endprodukt ist zum Greifen nah. In dieser Phase lernst du die unterschiedlichen Abläufe in der Nachbearbeitung kennen. Video- und Tonbearbeitung geben deinem Film jetzt nochmal den letzten Schliff. Color Grading, Compositing, Greenscreen und Motion Graphics sind dir danach keine Fremdwörter mehr. Mit den richtigen Montagetechniken geht dir kein Schnitt daneben. Jetzt ist es auch an der Zeit, einen visuellen Effekt einzubauen - das lernst du in der VFX-Theorie.

## WORKFLOWS IN DER INDUSTRIE

#ABSCHLUSSPRODUKTION #KURZFILM #MUSIKVIDEO #WERBESPOT #DOKU #SOFTSKILLS

Ab jetzt wirst du die Grundlagen aus den ersten zwei Semestern zu komplexeren Projekten zusammenführen. Du konzentrierst dich dabei auf industrierelevante Arbeitsprozesse, die für die Produktion von Kurzfilmen, Musikvideos oder Werbefilmen essenziell sind. Am Ende des Semesters hast du aus dieser Auswahl dein individuelles Projekt umgesetzt. Diese Diplomabschlussproduktion stellt einen wichtigen Bestandteil deines persönlichen Portfolios dar. In dieser Phase erlernst du komplexe Workflows und deine Softskills werden durch Feedback und gegenseitigen Support weiter gefördert. Abschließen wirst du dieses Modul mit einer Aufgabe aus dem späteren Berufsalltag, die du in vorgegebener Zeit umsetzen sollst.

# MACH DIR SELBST DIE HÄNDE DRECKIG



Dafür gibt es unsere kostenlosen Workshops. Da kannst du das ganze Equipment, die komplette Technik anfassen, kannst mitmachen, kannst selber machen und dabei richtig Spaß haben!

[www.sae.edu/deu/events](http://www.sae.edu/deu/events)





# PER FAST TRACK IN RICHTUNG TODESSTERN

## CALVIN GOTTAS WEG ZU STAR WARS

Calvin Gotta träumte von einem schnellen Einstieg in den Beruf und nutzte den fast track degree des SAE Institute, um in nur 24 Monaten seinen Bachelor in „Digital Film Making“ in der Tasche zu haben. Dass er schon kurz danach an Star Wars' „The Mandalorian“ beteiligt sein würde, ahnte er da noch nicht! Direkt nach seinem Abschluss im Jahr 2017, den er am Frankfurter Campus machte, startete er als Compositing Trainee bei ACHT Frankfurt, einem der größten Post-Produktionshäuser der deutschen Werbeindustrie.

Durch die umfangreichen Skills, die er während seines Studiums erlernte, war er sofort im Daily Business einsetzbar und startete von Anfang an für große Namen wie L'Oréal, Renault, KIA oder Radeberger.

Sein Knowledge innerhalb des Software-Portfolios ermöglichte ihm nach kurzer Zeit einen Sprung in noch größere Produktionen und er konnte sich zum festen Part für coole Projekte wie den Fußballweltmeister Werbespot für Samsung, die neue TV Kampagne für Schwäbisch Hall oder die Präsentation des neuen Modells von Porsche etablieren.

### WOHER KAM DAS UMFANGREICHE WISSEN?

Calvin hatte während seiner Studienzeit und rund um die Campus-Uhr Zugriff auf exklusives Profi-Equipment, das nur für den SAE Lehrbetrieb genutzt wird und welches er und seine Kommiliton:innen so lange nutzen konnten, wie sie wollten. Erfahrene Dozent:innen aus der Industrie vermittelten ihm echtes Wissen und keine langweilige, alte Theorie aus dem Lehrbuch, die er im Business nicht hätte nutzen können. Tougher Praxis-Projekte – die er im Team und allein erledigte – verbesserten seine Ability und schafften ein umfangreiches Portfolio und ein freshes Showreel. Calvin konnte seine Software-Skills mehr als ausbauen und vertiefen und ist jetzt Pro im Umgang mit der Compositing Software Nuke und auch in anderen Programmen fit und dadurch vielseitig einsetzbar. Er empfiehlt jedem/jeder Absolvent:in, offen und ehrlich auf Firmen zuzugehen und sich und die eigenen Skills wahrheitsgemäß zu präsentieren. Während des Studiums gelernte Softskills wie z.B. eine gesunde Selbstreflexion zahlen sich aus, weshalb es für niemanden schwierig sein sollte, auf eigene Pain Points hinzuweisen und vor allem offen für Neues zu bleiben. Mit jedem Projekt lernt man hinzu!

### WIE ENTWICKELTE SICH CALVIN WEITER?

Nach dem bereits grandiosen Werdegang von Calvin in der Werbebranche entschied er sich nach zwei Jahren, seine Zelte bei ACHT Frankfurt abzubrechen und seinen Kurs weiter in Richtung Traumverwirklichung zu halten. Er startete als Compositing Artist bei Pixomondo Studios Frankfurt und stieg direkt in ein fulminantes Projekt ein. Zu Beginn noch unter einem Codenamen versteckt, arbeitete er an der Umsetzung der ersten Life Action Star Wars Serie „The Mandalorian“.

Neben der Set-Extension und klassischer Roto & Prep Arbeit fügte er hierfür auch CGI Elemente wie Raumschiffe und einen ganz bestimmten grünen Freund mit spitzen Ohren in das Original Footage ein. Anschließend folgten die Star Trek: Short Treks, mit denen der Start der neuen Star Trek Discovery Staffel beworben wird sowie einige weitere namhafte Projekte, die zwar noch nicht genannt werden dürfen, uns aber sowohl auf der Kino-Leinwand als auch an den heimischen Bildschirmen faszinieren werden.

Über seine Zeit an der SAE sagt Calvin:

„Das erste Wort, was mir in den Kopf kommt, ist Familie. Das Umfeld, in dem unterrichtet wird, ist sehr persönlich und man findet über das Studium hinaus gute Freunde, die einem auch außerhalb der beruflichen Laufbahn bestehen bleiben. Nie hatte ich während des Studiums das Gefühl, wirklich zu lernen, sondern mich mehr mit meiner Leidenschaft zu beschäftigen.“

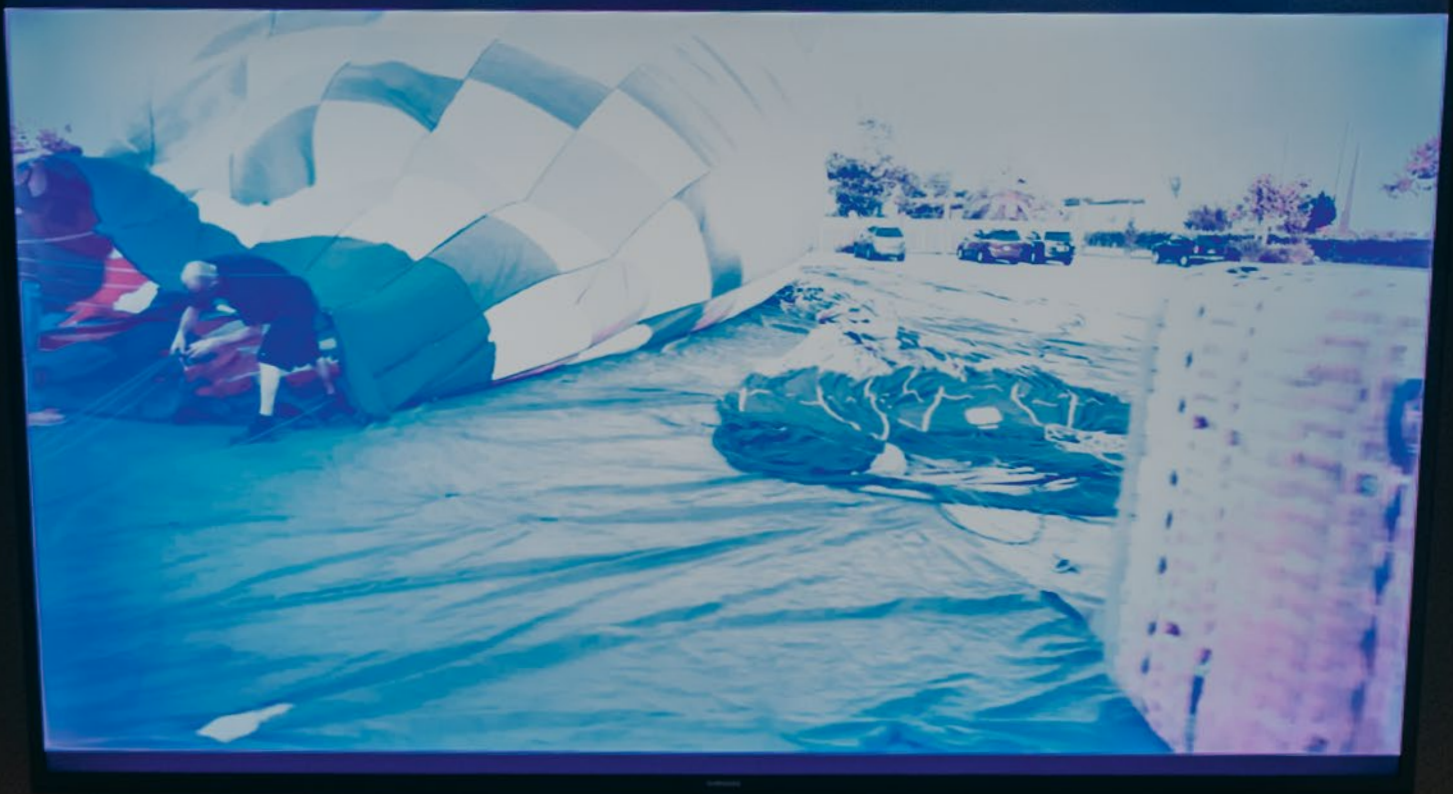
### UND WAS EMPFIEHLT ER INTERESSIERTEN?

Calvin hat es nie bereut, seine Leidenschaft zum Job gemacht zu haben. Auf likeminded People zu treffen und mit ihnen zusammen begeistert und mit Drive Projekte vorwärts zu bringen ist das, was ihm und seinen Kolleg:innen täglich aufs Neue Freude bereitet und warum er in dieser Branche seine Erfüllung gefunden hat.

© Calvin Gotta







Das Spiel mit der Realität. Aha-Effekte kreieren, Staunen, Faszination, Bewunderung, Begeisterung. Visual Effects sind nur dann beeindruckend, wenn sie gut gemacht sind. Dazu braucht es Fantasie, Kreativität, Spielfreude, Neugier und vor allem die richtige Technik. Die lernst du bei uns. Das andere musst du nur freilassen!

LOOK DEV ARTIST  
MATTE PAINTER  
CG GENERALIST  
FX ARTIST  
LIGHTING TD  
ROTO/ PAINT ARTIST  
VISUAL EFFECTS ARTIST  
COMPOSITOR  
MATCH MOVER  
2D ANIMATOR



# VISUAL FX & 3D ANIMATION

## VFX FUNDAMENTALS

#ANIMATION #KINO #VISUALEFFECTS #COLORCORRECTION #GRADING #MONTAGE #FILMSET

Ziel des Moduls ist es, ein Verständnis für VFX Production-Pipelines sowie für Grundkonzepte von VFX relevanter Kinematographie zu entwickeln. Du erlernst Montagerregeln und nimmst Farbkorrekturen vor. Weiterführend entwickelst du Kenntnisse in Film-Terminologie, indem du traditionelle Film-Medien analysierst.

## 3D GRUNDLAGEN

#3D #MODELLIEREN #TEXTURIEREN #ERSTEGEHVERSUCHE

Jetzt geht es an die Grundlagen des 3D-Modellings und Texturing. Hier lernst du die Prinzipien des 3D-Modellings und das Arbeiten innerhalb einer 3D-Produktionskette sowie Texturing Pipeline.

Am Ende beherrschst du Fähigkeiten, die von der Erstellung von 3D-Inhalten über das Anwenden kreativer Workflows, Pipelines und Modelling-Techniken bis hin zu effizienten Texturierungsmethoden reichen. Der künstlerische Stil wird dabei ebenfalls betrachtet.

## 3D RENDERING & COMPOSITING

#3D #SHADER #RENDERING #COMPOSITING #LICHTKOMPOSITION

Du stellst ein Live Setup im 3D-Raum nach und integrierst ein 3D-Objekt, welches mit zur Szene passenden Shadern und Licht ausgestattet wird. Du lernst, einen korrekten Rendering-Workflow aufzuzeigen, und wendest Look Development an. Außerdem machst du dich mit den Grundlagen eines Compositing Workflows zur Verarbeitung der 3D-Daten vertraut und erstellst eine runde Gesamtkomposition.

## ANIMATION

#2D #3D #BEWEGTBILD #STORYBOARDING #THUMBNAILING #RIGGING

Wir machen dich mit den Prinzipien der Animation vertraut. Zudem wird dich der gesamte Prozess eines Animationsprojektes durch das Modul begleiten. Von Storyboarding, 2D-Anima-

tion, bis hin zu Thumbnailing und 3D-Animation. Darüber hinaus wird dir der Begriff Rigging – eine Arbeitstechnik in der 3D-Animation – bald kein Fremdwort mehr sein.

## WORKFLOWS IN DER INDUSTRIE

#MATCHMOVING #KEYING #PARTICLE #HAIR #CROWD #FLUID #NODEBASEDSRIPTING

Jetzt gehts ans Eingemachte! Du verbindest die Grundlagen der ersten beiden Semester zu komplexeren Projekten. Praxisnahe Arbeitsprozesse rücken in den Fokus. Ob Advanced Composition oder Animation in Bewegtbild in Kombination mit Motion Graphics – deiner Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Du bestimmst selbst, an welchem Thema du deine Skills ausbauen möchtest und dein individuelles Projekt umsetzt.

Neben der Entwicklung des Portfolios werden so auch die Feedbackkultur, Teamarbeit und andere Schlüsselqualifikationen für deinen erfolgreichen Berufseinstieg gefördert.

Abschließen wirst du dieses Modul mit einer Aufgabe aus dem späteren Berufsalltag, die du in vorgegebener Zeit umsetzen sollst.







3D ANIMATOR  
RIGGER  
ENVIRONMENT ARTIST  
DIGITAL PAINTER  
GENERALIST  
HARD SURFACE ARTIST  
3D MODELLER  
SCULPTING ARTIST  
LIGHTING ARTIST  
TEXTURE ARTIST  
3D  
...

Wer sich Paralleluniversen vorstellen kann, gerne und gut zeichnet, Ideen lebendig machen will, mit Hilfe der Technik alle Schritte der Visualisierung kreiert, ist genau richtig in der Game Art & Animation.

Nichts anderes als neues, digitales Leben erschaffen, Welten kreieren, Grenzen und Limits sprengen und die gefundene Freiheit für Kreativität nutzen. Stets den einen Schritt weiter gehen. Durchdacht und gut gemachte Kunst.



# GAME ART & 3D ANIMATION

## 2D GRUNDLAGEN

#PRINCIPLESOFDESIGN #PERSPECTIVEDRAWING #DIGITALIMAGING #INDUSTRIEDESIGN

Hier geht es um das grundlegende Verständnis von Form und Farbe, ebenso wie die Komposition im zweidimensionalen Raum. In diesem Modul zeichnest du analog und digital, bearbeitest Bilder digital und konzipierst die eigene Komposition anhand von erlernten Gestaltungsgrundlagen.

## 3D GRUNDLAGEN

#HIGH-POLYMODELING #RENDER-TO-TEXTURE #UVMAPPING #TOPOLOGYANDOPTIMIZATION #3D-CONTENTCREATION

Hier lernst du die grundlegenden Funktionsweisen der 3D-Grafik-Pipeline kennen. In einer Software zur Herstellung von 3D-Content werden diese Kenntnisse anschließend praktisch angewendet. Neben Modellierungstechniken sind der Unwrap von 3D-Objekten und die Erstellung von Texturen Thema. Im Modulprojekt erstellst du deine ersten 3D-Objekte inklusive deren Texturierung und erarbeitest die Zusammenstellung deiner eigenen Szene. Neben all dieser kreativen Arbeit schulst du außerdem deine Präsentations-skills und perfektionierst dein Zeitmanagement.

## DIGITAL SCULPTING & PBR TEXTURING

#DIGITALSCULPTING #CONCEPTPREPARATION #REAL-TIMERENDERING

Du machst die ersten Schritte im Realtime-Rendering-Bereich. Es wird ein grundsätzliches Verständnis für das PBR-Texturing und Digital Sculpting geschaffen. Mithilfe dieser neu erlernten Techniken kannst du hoch detaillierte und realistische Objekte erstellen, die später in Echtzeit dargestellt werden können.

Für den Abschluss dieses Moduls wirst du einen Realtime-Turntable erstellen und mithilfe deiner neuen Fähigkeiten einen realistischen Ausschnitt eines Environments kreieren.

## GAME ART ANIMATION UND RENDERING

#PRINCIPLESOFANIMATION #SHADER #MATERIALS #RIGGING #SHADING #STORYBOARDING

In diesem Modul werden die grundlegenden Techniken der 2D- und 3D-Animation, des Riggings und einer 3D-Realtime-Engine behandelt. Ziel

ist es, ein Verständnis für die einzelnen Schritte und die Arbeitspipeline eines Realtime-Projektes zu erlangen. Neben den Grundlagen der Animation, des Riggings und des Realtime-Renderings lernst du wichtige Beleuchtungsmethoden, die Arbeit mit virtuellen Kameras sowie die Materialeigenschaften eines virtuellen Objektes kennen. Während des Moduls setzt du dein eigenes Echtzeitprojekt um – von der Idee über erste Konzeption und einer 2D-Animation – bis hin zum final gerenderten Videoclip.

## WORKFLOWS IN DER INDUSTRIE

#ABSCHLUSSPRODUKTION #SOFTSKILLS #REALTIME #PROJEKT #VISUALISIERUNG

Jetzt gehts ans Eingemachte! Du verbindest die Grundlagen der ersten beiden Semester zu komplexeren Projekten. Praxisnahe Arbeitsprozesse rücken in den Fokus. Ob Echtzeit-Visualisierungen oder Echtzeit-Projekte – deiner Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Du bestimmst selbst, an welchem Thema du deine Skills ausbauen möchtest und dein individuelles Projekt umsetzt. Neben der Entwicklung des Portfolios werden so auch die Feedbackkultur, Teamarbeit und andere Schlüsselqualifikationen für deinen erfolgreichen Berufseinstieg gefördert.

Deine Fähigkeiten stellst du in einer Prüfung unter Beweis, indem die industrierelevante Aufgabe deine Endgegnerin ist. Die Zeit läuft.





# BJÖRN WIMAR SENIOR ENVIRONMENT ARTIST BEI CRYTEK

## DAMIT NICHT NUR DU WEISST WAS DU KANNST!

### WIE BJÖRN WIMAR SEIN PORTFOLIO ENTWICKELTE UND AUFBAUTE

Bereits vor dem Beginn seines Studiums am SAE Institute war dem Kölner Björn Wimar bewusst, über welche Skills er bereits verfügte und welche er noch ausbauen und verbessern wollte. Schließlich brachte er aus den Jahren zuvor Knowledge in Media/Communication und Graphic/Communication Design mit.

Durch das Studium an der SAE, welches Björn im Jahr 2013 in Interactive Entertainment mit dem Bachelor of Arts Interactive Animation am Kölner Campus abschloss, lernte er, dass es mehr als wichtig ist, nicht nur selbst zu wissen, was man kann! Eine gewisse Self-confidence ist zwar entscheidend, aber nicht alles. Denn woher sollen potenzielle Arbeitgeber und Associates wissen, welche Skills man mitbringt und wofür man überhaupt einsetzbar wäre?!

### DURCH PROJEKTE ZUM PRO!

Also kniete sich Björn während des Studiums in sämtliche Projektarbeiten, die er kriegen konnte, hinein. Er verbesserte durch anspruchsvolle Einzel- und natürlich auch Teamprojekte seine Expertise und entwickelte dadurch ganz nebenbei seine eigene Handschrift im Umgang mit seinen Jobs, die seine Arbeit heute so unique macht.

Mit jedem Projekt wuchsen sowohl sein Portfolio als auch seine Skills in der Praxis, denn er hatte die Gelegenheit, nicht nur an internen Projekten teilzunehmen, sondern auch viele externe Co-ops mit der Industrie einzugehen, die es richtig in sich hatten.

Denn bei solchen Kooperationen zählten nicht nur die Working method und das Fachwissen allein. Jede noch so gute Idee muss nun mal auch irgendwie verkauft werden, weshalb man während der Projektphasen ausreichend Gelegenheit hat, sich in den mindestens genauso wichtigen Gebieten wie Präsentation, Marketing, Marktanalyse, Kostenrechnung, Copyright, Lizenzierung und vielen anderen Teilbereichen Skills anzueignen, um für das zukünftige Daily Business ausgestattet und vorbereitet zu sein.



© Eva Sophie Cringle; Jasmin Naujoks;  
Jonas Knoblauch




### **WIE GING ES NACH DEM STUDIUM FÜR BJÖRN WEITER?**

Nachdem Björn seinen Abschluss in der Tasche hatte, blieb er dem SAE Institute als Betreuer der Studierenden für Game Art und als Dozent für Low Poly Modeling, High Poly Modeling, Sculpting und Texturing erhalten und betreute nachfolgende Studierende in deren Projekten, um sie unterstützen zu können und natürlich, um sein eigenes Portfolio immer weiter auszubauen. Während dieses Aufbaus entwickelte er grandiose Szenen eines römischen Außenpostens, welche ihm nach seiner Zeit als 3D Artist bei Glare Studios zu seiner Stelle bei Crytek in Frankfurt am Main verhalfen, wo er als Junior Environment Artist startete. Crytek ist einer der

Big Player am deutschsprachigen Game Developer Markt und ist nicht nur mehrfach mit wichtigen Awards ausgezeichnet, sondern verfügt auch über eine eigene Game Engine namens Cryengine. Aus Cryteks Publishing-Kanälen kommen solch coole Games, wie z.B. „Crysis“, „Far Cry“, „Ryse“ und „The Climb“.

Inzwischen ist Björn nach nur wenigen Jahren Senior Environment Artist und beherrscht sein Business im Schlaf. Für das VR-Spiel „The Climb“ und das Ego-Shooter-Survival-Horror-Videospiel „Hunt Showdown“ kann er den Fame einheimen. Eine starke Entwicklung!





Programmieren lernen – und zwar ganzheitlich, mit Fokus auf der Spielentwicklung. Das heißt nicht nur Codes schreiben, sondern nachdenken, querdenken, vorausdenken. Das fordert, denn es müssen komplexe Berechnungen in Echtzeit angestellt und immer das Ziel im Auge behalten werden. Dazu kommen praktische Einblicke in einige Game Engines und das theoretische Wissen, um selbst eine Engine bauen zu können. Und das Highlight?

Augenöffnende, interdisziplinär angelegte Gruppenprojekte, in denen ein industrienahes Setting erzeugt wird.

GRAPHICS PROGRAMMER  
USER EXPERIENCE PROGRAMMER  
AI (ARTIFICIAL PROGRAMMER)  
GAMES DEVELOPER  
AUDIO PROGRAMMER  
PHYSICS PROGRAMMER  
MOBILE GAME DEVELOPER  
GAME ENGINE PROGRAMMER  
QA ENGINEER

...



# GAMES PROGRAMMING

## **GRUNDLAGEN DER SPIELEENTWICKLUNG**

**#OOP #SPIELPHYSIK #EFFEKTE #MATHEMATIK #LOGIK #ALGORITHMEN #DATENSTRUKTUREN #OBJEKTORIENTIERTEPROGRAMMIERUNG**

Ohne theoretischen Unterbau wird das mit dem Programmieren nichts. Doch um sinnvoll loszulegen, musst du nicht gleich alles wissen und verstehen. Wichtig ist, deine Kenntnisse schrittweise zu vertiefen. Und das solltest du möglichst praktisch angehen.

Im Modul „Grundlagen der Spieleentwicklung“ beschäftigst du dich mit dem kleinen Einmal-eins der Programmierung und lernst deine erste Game-Engine kennen: angefangen bei den Basics bis hin zur technischen Umsetzung und Interaktion. Dabei liegt der Fokus auf der Anwendung. Es geht also noch nicht darum, alles bis ins Kleinste zu verstehen, sondern erst einmal wichtige Bausteine kennenzulernen, um ein Spiel überhaupt zum Laufen zu bringen.

## **GAME MECHANICS**

**#SPIELDESIGN #LEVELDESIGN #PRODUKTIONSABLÄUFE #SPIELMECHANIK**

Im Gamedesign machst du ein Spiel lebendig, lange bevor es in den Regalen steht. Das klappt natürlich nur, wenn die Idee dahinter allen klar ist. Denn wie willst du erfolgreich ein Spiel entwickeln, wenn nicht einmal dein Team begreift, wohin die Reise geht?

Im Modul „Game Mechanics“ überlegst du gemeinsam im Team, wie ein Spiel tickt. Also worauf es ankommt, wie es funktioniert und worin eigentlich der Spaß besteht. Dazu gehört auch, Gedanken sinnvoll zu Papier zu bringen. Denn ins Ziel kommst du nur mit einem klaren Konzept. Mehr Durchblick bekommst du außerdem in Sachen Programmierung. Denn jetzt geht es darum, Strukturen und Zusammenhänge zu erkennen, also das Wie und das Warum zu verstehen.

## **STRUKTURIERTE SPIELEENTWICKLUNG**

**#PERFORMANCE #PROZESSOPTIMIERUNG #PROJEKTPLANUNG #TEAMWORK**

Ab sofort werden deine Projekte komplexer. Du lernst deine Arbeitsabläufe besser zu strukturieren und hältst dich an Standards, die das Teamwork mit deinen Kolleg:innen leichter machen.

Damit dies reibungslos funktionieren kann, wirst du deinen Workflow professionalisieren. Codeoptimierung, Datenstrukturen und Software-Architektur werden dir dabei helfen.

## **GAME DYNAMICS**

**#SPIELPHYSIK #EFFEKTE #MATHEMATIK #KI #PROZEDURALEWELTEN #SIMULATIONEN**

Falls dir mal der Sinn nach speziellen Effekten, ausgefallenen Texturen oder zeitsparenden Algorithmen steht: Selbst die besten Engines haben Grenzen. Doch mit technischem Know-how und etwas mathematischem Geschick lassen sich Grenzen auch problemlos überwinden.

Im Modul „Game Dynamics“ lernst du, wie du dank mathematischer Konzepte deine eigene Spiele-KI erstellst und wie du vordefinierte Einstellungen gekonnt erweiterst und umgehst.

Prozedurale Methoden helfen dir außerdem dabei, aufwändige Arbeitsschritte zu vereinfachen und zu automatisieren. Du kannst Content also in Eigenregie kreieren, ihn dir aber auch bequem generieren lassen.

## **WORKFLOWS IN DER INDUSTRIE**

**#ABSCHLUSSPRODUKTION #VR #CODING-APP #EDITOR #SOFTSKILLS #GAMEENGINE**

Jetzt gehts ans Eingemachte! Du verbindest die Grundlagen der ersten beiden Semester zu komplexeren Projekten. Praxisnahe Arbeitsprozesse rücken in den Fokus. Ob ein eigenes Game, eine eigene App oder VR – deiner Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Du bestimmst selbst, an welchem Thema du deine Skills ausbauen möchtest und dein individuelles Projekt umsetzt.

Neben der Entwicklung des Portfolios werden so auch die Feedbackkultur, Teamarbeit und andere Schlüsselqualifikationen für deinen erfolgreichen Berufseinstieg gefördert.

Deine Fähigkeiten stellst du in einer Prüfung unter Beweis, indem eine industrierelevante Aufgabe deine Endgegnerin ist. Die Zeit läuft.



Probleme lösen, logisches Denken, und reale Welt abstrahieren klingt für dich nach Spaß und Faszination. Kurz: du optimierst Prozesse und vereinfachst Aufgaben, machst sie leicht, schnell und sicher, um den Computeranwender:innen Raum für Kreativität zu schaffen. Dann leistest du künftig einen wertvollen Beitrag für eine digitalisierte Welt mit umfassendem Wissen aus den Bereichen Sicherheit und Nachhaltigkeit in der Programmierung.

SOFTWARE ENGINEER  
SOFTWARE ENTWICKLER:IN  
(WEB) APPLICATION DEVELOPER  
MOBILE DEVELOPER  
TOOL DEVELOPER  
BUSINESS ANALYST  
SYSTEMARCHITEKT:IN  
DEVOPS ENGINEER

...



# SOFTWARE ENGINEERING

## PLANUNG & ARCHITEKTUR

#SOCIALSKILLS #MODELLING #PROJEKT-PLANUNG

Die meisten Software-Entwicklungen arbeiten heute in agilen Teams, die besonders effizient und resilient gegen Störungen aufgestellt sind. Im Team werden Aufgaben schneller und mit besseren Ergebnissen gelöst.

Du lernst im Team Lösungsansätze zu finden, Entscheidungen zu treffen und die Grundstruktur eines Projekts aufzubauen. Am Ende des Moduls wirst du dein erstes erfolgreiches Projekt abschließen und wertvolle Erfahrungen im Bereich der Softskills gemacht haben.

## GRUNDLAGEN DER PROGRAMMIERUNG

#SOFTWAREARCHITEKTUR #C++ #C# #DATENSTRUKTUREN

Im Themenfeld der Programmiergrundlagen lernst du allgemeingültige Prozesse und Denkmuster kennen, die dich unabhängig von der verwendeten Sprache begleiten werden. Die Prinzipien von Clean Code zugunsten der Wartbarkeit und der Qualitätssicherung sowie Methoden zur Fehleranalyse und -korrektur bilden das Fundament für deinen Code.

Gezeigt wird dies am Beispiel einer gemanagten (C#) und einer ungemagten Sprache (C++). Diese dienen aber lediglich als Demonstrationsbeispiel – es geht darum, Programmieren zu lernen, nicht die Sprachen.

## AUTOMATED TESTING & WORKFLOW

#SCRUM #AGILE #UNITTESTING #PROGRAMMINGPATTERNS

Ob du alleine oder im Team arbeitest – ein koordinierter Aufbau von Code-Strukturen ist unerlässlich. In diesem Modul lernst du Techniken, mit denen du wartbaren und performanten Programmcode erzeugst und durch automatisierte Tests langfristig stabil hältst.

Du lernst, wie man größere Visionen in konkrete Planungen umwandelt, Aufgaben verteilt und die Ergebnisse schließlich zu einem funktionierenden großen Ganzen zusammenbaut.

## DATENBANKEN & ERWEITERTE TECHNIKEN

#DATABASES #PROCESSES #AUTHENTICATION

Keine Software oder Anwendung kommt heute ohne Datenbanken aus. Clevere Datenbankarchitektur hilft dir von vornherein sichere und performante Lösungen zu entwerfen. Darüber hinaus lernst du Tools und Prinzipien zur strukturierten Datenverwaltung und Versionierung kennen.

## API & HARDWARE

#SCHNITTSTELLEN #OPENSOURCE #HARDWARE #MICROSERVICES

IoT (Internet of Things), Smart Home und selbstfahrende Fahrzeuge sind essenzielle Arbeitsfelder in der nahen Zukunft und setzen elementare Kenntnisse in der Vernetzung und Hardware-Programmierung voraus. Grundlegende und erweiterte Techniken bereiten dich auf die Software-Aufgaben der nächsten Jahre vor.

## RECHT & TECHNISCHE SICHERHEIT

#LICENSING #KRYPTOGRAPHIE #COPYRIGHT

Dieser Lernabschnitt deckt drei große Felder ab: das Urheberrecht und die Nutzungsrechte geschützter Materialien und Assets, Sicherheitsaspekte und vorbeugende Mechanismen wie Verschlüsselungen gegen unberechtigte Zugriffe insbesondere auf sensible Daten sowie das Erkennen und Abwehren von Cyberangriffen.

**EIN BACHELORABSCHLUSS IM FACHBE- REICH SOFTWARE ENGINEERING IST IN PLANUNG. DU SCHLIESST HIER MIT DEM SAE DIPLOMA AB.**

# DU WILLST DEN FUSS IN DIE TÜR KRIEGEN?



Dann besuch uns am Campus. Denn wir veranstalten regelmäßig spannende Karriere-Tage sowie den Open Campus. Da geht es ums Netzwerken, um die Karriere, um den kreativen Austausch, neue Impulse, um Trends und Traditionen und das Miteinander in einer spannenden Branche. [sae.edu/deu/open-campus](http://sae.edu/deu/open-campus)



# ALWAYS CONNECTED

Sehr früh lernte Peter Nouvertné, wie wichtig Networking im Daily Business ist und war froh darüber, auf das professionelle Netzwerk des Mediacampus zugreifen zu können.

Der im Jahr 1991 geborene Rheinländer begann 2012 sein Studium im Bereich Cross-Media am Kölner Campus der SAE und schloss dieses mit dem Bachelor of Arts in Cross-Media Communication & Publishing ab. Heute ist Nouvertné für die Prime Productions GmbH in Köln als Chefredakteur Online bei der bekannten und beliebten heute-show, Leiter Kreation der heute-show Online und darüber hinaus als freier Autor tätig.

## VERNETZT BIS ÜBER BEIDE OHREN

Als besonders wertvolles Feature während seines Studiums nahm er die Netzwerkarbeit wahr, die von allen Beteiligten gelebt wird. Allein das weltweite Netzwerk, welches durch die insgesamt über 50 Standorte der SAE überhaupt erst möglich wird, bietet den Absolvent:innen einen entscheidenden Benefit.

So können sie beispielsweise an Networking-Events am Campus teilnehmen oder aber auch durch ihre Dozent:innen, die einen direkten Draht in die Industrie haben und in regem Austausch und Kontakt mit Arbeitgeber:innen und Branchenvertreter:innen aus der Region stehen, empfohlen werden.



Tatsächlich nicht wenige Absolvent:innen starten nach ihrem Studium in einem coolen und populären Unternehmen, weil sie durch das SAE Institute bei der Jobsuche unterstützt wurden und der Synergieeffekt aus dem Wissen der Alumniskills und den Requests der Industrie perfekt gematcht werden konnten.

Um zusätzlich die im Daily Business benötigte Eigeninitiative der Studierenden zu fördern, erhalten sie bereits vor dem Abschluss einen exklusiven Zugang zu einem weltweiten SAE Jobportal und können sich in Gastvorlesungen von international führenden Fachleuten regelmäßig auf einem aktuellen Stand halten und weiter connecten. Heutzutage kann man schließlich nie vernetzt genug sein!

### WAS DAS NETZWERK FÜR NOUVERTNÉ BEDEUTETE

Etwas, was den SAE Mediacampus in den Augen von Peter Nouvertné besonders macht, ist sein „Keep-in-touch-Gedanke“, durch den man auch nach dem Abschluss weiterhin mit Ehemaligen in Kontakt bleibt. Sowohl während der Orientierungsphase als auch bei einem bevorstehenden Jobwechsel wird man weiterhin von den SAE Ansprechpartner:innen supportet.

Es freut ihn, dass man durch das Campus-interne Networking während des Studiums praxisnah arbeiten konnte, ohne das Theoretische

aus den Augen zu verlieren. Er hatte dadurch zum Beispiel die Möglichkeit, in einer Woche mit anderen Studierenden vor einem Greenscreen zu drehen und in der nächsten sein erstes eigenes Logo zu designen oder eine Reportage zu recorden. Die Lehrkräfte aus sämtlichen, verschiedenen Themenbereichen seien dabei jederzeit ansprechbar und hilfsbereit gewesen.

Der Vorlesungsplan gab den Studierenden ausreichend Zeit, um mit der Hilfe der SAE-Dozent:innen das ein oder andere Praktikum wahrnehmen zu können. Das verschaffe einem auch über den Campus hinaus Connections, die in der Zukunft wichtig werden könnten, so Nouvertné.

Allen Studierenden empfiehlt er, genau so etwas zu tun, wie er es tat:

„Macht Praktika, lernt die anderen Studis kennen und bleibt nach dem Unterricht noch etwas vor Ort. Unterhaltet euch und überlegt, ob ihr nicht zusammen ein Projekt starten könntet. Hier könnt ihr es umsetzen. Leih euch eine Kamera, reserviert einen Schnittrechner und holt euch Studis aus den anderen Kursen dazu. Ob ihr am Ende mit einer Reportage über das Campusleben, einem Imagefilm für ein fiktives Produkt oder einem Radiospot dasteht, ist nicht entscheidend. Wichtig ist, dass ihr es gemacht habt!“





First, solve the problem. Then, write the code.  
Wie sieht eine gute Programmierung aus? Optimale User Experience, intuitive und wirklich funktionierende Websites und Online-Shops – ein Traum? Bei uns lernst du, wie das geht, worauf es ankommt, wie man es angeht. Und zwar nicht nur an der Oberfläche, obwohl Webdesign auch ein wichtiger Teil der Programmierung ist. Noch wichtiger ist der Background: Wie geht man Suchmaschinenoptimierung richtig an, wie programmiert man performante Datenbanken oder responsive Anwendungen, die dann tatsächlich hundertprozentig zuverlässig Device-unabhängig funktionieren? Find es heraus!

PHP DEVELOPER  
SCREEN DESIGNER·IN  
UI DESIGNER·IN  
WEB DEVELOPER  
WEB DESIGNER·IN  
WEB APP DEVELOPER  
FRONT END DEVELOPER  
JAVASCRIPT ENTWICKLER·IN  
WEB PROJECT MANAGER·IN  
...



# WEBDESIGN & DEVELOPMENT



## GRUNDLAGEN DES WEBDESIGNS

#SERVER #GESTALTUNG #WEBESSENTIALS  
#CODING #CODINGFLOW #CONCEPTING

Die Grundlagen: Wie funktioniert das Internet technisch, was bedeuten Begriffe wie Frontend- und Backend-Entwicklung, Hosting, Domain, Versionierung, welche Trends gibt es aktuell im Web, wie gestaltet man eine Webseite?

Damit die Interaktion zwischen Nutzer:innen und Webanwendung effektiv, effizient und mit einer positiven UX (User Experience) verbunden ist, beschäftigst du dich mit Usability-Kriterien und Testmethoden.

Außerdem lernst du, welche visuellen Grundsätze und optischen Gestaltungsregeln beim Design berücksichtigt werden, welche Wirkung Farben haben und was speziell für das Webdesign zu beachten ist. Am Ende des Moduls bist du in der Lage, ein zeitgemäßes Design zu entwerfen und die Bedürfnisse der User:innen dabei zu berücksichtigen.

## GRUNDLAGEN DER WEBENTWICKLUNG

#HTML5 #CSS3 #RESPONSIVEDESIGN #USEREXPERIENCE #BESTPRACTICE

Hier legst du den Grundstein für die praktische Webprogrammierung. Du befasst dich mit Codierungspraxis und arbeitest mit aktuellen Webtechnologien und bekommst Wissen zu Terminologie und Konzeption vermittelt, um eine moderne responsive Seite zu bauen.

Du fokussierst dich auf Technologien, die dir helfen zu verstehen, wie eine Webseite funktioniert. Überdies werden dir Industriestandards und Best Practices näher gebracht. Am Ende des Moduls bist du in der Lage, ein Konzept für eine Webseite zu entwickeln und dieses mithilfe von Designtools und HTML5 & CSS3 als statische Webseite praktisch umzusetzen.

## FRONT-END GRUNDLAGEN

#JAVASCRIPT #JS #JQUERY #RESPONSIVEWEBDESIGN #FLEXBOX #BOOTSTRAP

Du machst deine ersten Schritte in der Welt der Programmierung. Alle wichtigen Bestandteile von Programmiersprachen wie Variablen und Datentypen sind Teil des Lehrplans und werden anhand

von Javascript vermittelt. Am Ende des Moduls kannst du mithilfe von Javascript Programmierproblemlösungen lösen. Du weißt, wie man zum Beispiel den DOM manipuliert, eine Webseite auf User-Interaktionen reagieren lassen kann und einen Slider oder eine Formularvalidierung programmiert. Du kennst die CSS-Techniken, um Webanwendungen auf unterschiedlichsten Ausgabegeräten gut funktionieren und aussehen zu lassen.

## BACK-END GRUNDLAGEN

#BACKEND #DATABASE #CMS #WEBDEVELOPMENT #CODING #PHP #SQL #MYSQL

In diesem Modul geht es darum, wie du das Frontend um ein funktionierendes Backend ergänzt, um dynamische Webanwendungen entwickeln zu können. Dazu lernst du serverseitige Programmierung mit PHP.

Du lernst, wie man ein Content-Management-System so aufbaut, dass skalierbare und erweiterbare Projekte erstellt werden können und wie du objektorientiert programmierst. Am Ende des Moduls kannst du eine Datenbank aufbauen, weißt, wie man Daten in dieser ablegt, ausliest und weiterverarbeitet. Dir begegnen hier häufige Aufgabenstellungen wie Log-ins und Formularvalidierungen.

## WORKFLOWS IN DER INDUSTRIE

#ABSCHLUSSPRODUKTION #FRAMEWORKS  
#REACT #SINGLE-PAGEAPPLICATION

Ab jetzt verknüpfst du die Grundlagen aus den ersten beiden Semestern zu komplexeren Projekten. Im Fokus stehen nun praxisnahe Workflows. Du bekommst Einblicke in die Bereiche Projektplanung, Apps, Webanwendungen und Coding aus denen du auch die Auswahl für deine Projektarbeit triffst. Bis Semesterende setzt du dein individuelles Projekt um, das als Diploma-Abschlussproduktion einen wichtigen Bestandteil deines persönlichen Portfolios darstellt.

Neben dem Erlernen von komplexeren Workflows wird in diesem Modul Wert auf Feedback und Support gelegt. Dadurch lernst du nicht nur technische Fertigkeiten, sondern festigst auch wichtige Softskills für deinen späteren Berufseinstieg.

Als Abschlussprüfung zeigst du deine neu erworbenen Kenntnisse, indem du eine industrie-relevante Aufgabe in vorgegebener Zeit löst.



Gab es ein Leben vor TikTok, Instagram, Twitter & Co? Millionen Postings, wahre News, Fake News, Messages in den sozialen Medien und den unzähligen Online-Blogs. Das Netz ist Netzwerk. Kommunikation und Marketing sind heutzutage vor allem die Kunst, relevante Kanäle intelligent zu bedienen, Querverbindungen zu nutzen, gezielt mit Inhalten zu versorgen, Meinungsbilder zu malen, Reichweiten zu erzielen, von Suchmaschinen gefunden zu werden und jeden Tag mehr Follower zu generieren.

Was braucht es? Neben einem guten Verhältnis zur Sprache, Skills für bildnerisches Storytelling sowie ein trainiertes Auge für Layout und Design. Aber auch ein routinierter Umgang mit technischem Equipment, wie z.B. Kameras, Recordern und Mikrofonen, sowie mit „State of the Art“ Foto-, Audio- und Videobearbeitungssoftware gehört dazu, um sich am Markt mit professioneller Content Creation etablieren zu können.

CROSS MEDIA PRODUCER  
ONLINE-MARKETING MANAGER·IN  
CONTENT MANAGER·IN  
MARKETINGASSISTENZ  
SOCIAL MEDIA MANAGER·IN  
CORPORATE BLOGGER·IN  
TEXTER·IN  
MARKETINGMANAGER  
PR REFERENT·IN  
VIDEO JOURNALIST·IN  
ONLINE-REDAKTEUR·IN  
...



# CONTENT CREATION & ONLINE MARKETING



## FOTOGRAFISCHES STORYTELLING

#JOURNALISTISCHE ARBEITEN #FOTOGRAFIE #BILDBEARBEITUNG #MESSAGE #NEWS #NACHRICHTEN

Digitale Medien verlangen Storys. Bevor du als universelle „One-Person-Show“ in die Medienwelt hinausziehen kannst, um Content zu produzieren, brauchst du wichtige journalistische sowie technische Grundlagen.

Die Grundlagen des kreativen Schreibens und fotografischer Berichterstattung vermitteln dir, wie Text- und Bildbeiträge sinnvoll aufgebaut und grafisch wie auch bildnerisch gestaltet werden können, um einer Geschichte entscheidend Ausdruck zu verleihen – auf Neudeutsch: „Storytelling“. Du lernst die korrekte Definition und Ansprache von Zielgruppen, ohne die erfolgreicher Journalismus kaum möglich ist.

## KOMMUNIKATIONSDESIGN

#BLOGGING #SOCIAL-MEDIA #CMS #SEO #KRITIK

Wir zeigen dir die wichtigsten journalistischen Techniken, mit denen du Inhalte kreativ in Wort und Bild verpackst. Du lernst, wie man als Profi-Redakteur·in Kommentare, Kritik und Rezensionen handhabt, um in entsprechenden Beiträgen nicht meinungsbildend oder gar polemisch zu erscheinen. Weiterhin vermitteln wir dir die maßgebliche Funktionsweise von Weblogs, Content Management Systemen (CMS) sowie Suchmaschinen-Optimierungen (SEO).

## INTERVIEWS UND PODCASTING

#PODCAST #INTERVIEW #GESPRÄCHSFÜHRUNG #TON #FIELDRECORDING

Neben einer themenbasierten und vielseitigen Schreibe, ist es wichtig, Beiträge und Interviews zusätzlich in Form von vertonten Audioprojekten zu produzieren: Podcasts. Du lernst, wie du routiniert mit der erforderlichen Technik wie dem Fieldrecorder oder zusätzlich benötigter Audio-Software umgehst. Zudem erhältst du fundiertes Hintergrundwissen für den Umgang mit Interviewpartner·innen in verschiedenen räumlichen Situationen.

Wir vermitteln dir umfangreiche und praktische Kenntnisse zur Verwendung von professionellem

Audio-Equipment und zeigen dir zudem wichtige urheberrechtliche Aspekte auf, um eine reibungslose Berichterstattung zu ermöglichen.

## VIDEOPRODUKTION

#VIDEOSCHNITT #STORYTELLING #FILM #VLOG #BEWEGTBILD #VIDEOREPORTAGE

Bewegtbilder sagen mehr als Tausend Worte. Eine gekonnte Herstellung und Bearbeitung von Videobeiträgen und Reportagen ist wesentlicher Bestandteil crossmedialer Berichterstattung. Mittels Videoreportagen lassen sich neben redaktionellen Themen und Inhalten vor allem Gefühle und Eindrücke visualisieren und somit besser transportieren.

Dabei spielen nicht nur eine geübte Handhabung des Filmequipments, sondern journalistisches Know-how und ein Gespür für Storytelling eine große Rolle. Du lernst – unter Berücksichtigung sämtlicher Anforderungen einer journalistischen Bewegtbildproduktion – das Anwenden von Videotechnik und Videoschnitt und wie und wo du das produzierte Material veröffentlichen kannst.

## WORKFLOWS IN DER INDUSTRIE

#ABSCHLUSSPROJEKT #REDAKTIONSPLAN #ONLINEPRÄSENZ #KUNDENORIENTIERUNG

Im dritten Semester verknüpfst du die Grundlagen aus den ersten beiden Semestern zu komplexeren Projekten. Im Fokus stehen hier praxisnahe Workflows. Du bekommst Einblicke in die Bereiche Projekt- und Mediaplanung, Promotion sowie PR und Öffentlichkeitsarbeit, aus denen du auch die Auswahl für deine Projektarbeit triffst.

Bis Semesterende setzt du dein individuelles Projekt um, das als Diploma-Abschlussproduktion einen wichtigen Bestandteil deines persönlichen Portfolios darstellt. Neben dem Erlernen von komplexen Workflows wird in diesem Modul Wert auf Feedback und Support gelegt. Dadurch lernst du nicht nur technische Fertigkeiten, sondern festigst auch wichtige Softskills für deinen späteren Berufseinstieg.

Als Abschlussprüfung zeigst du deine neu erworbenen Kenntnisse, indem du eine industrierelevante Aufgabe in vorgegebener Zeit löst.



# BACHELORSTUDIUM INHALTE\*

In allen Berufsfeldern werden neben den fachlichen Kompetenzen die Softskills immer wichtiger. Als Teil größerer Projekte muss man nicht nur seinen Fachbereich sicher beherrschen sondern auch in ein Team passen.

Durch projektbasiertes Arbeiten, Peer-Learning und einen holistischen Prüfungsansatz werden am SAE Institute nicht nur industrierelevante Arbeitsprozesse erlernt, sondern auch die überfachlichen Kompetenzen gezielt gefördert und somit eine bessere Vorbereitung auf die aktuellen Anforderungen des Arbeitsmarktes geschaffen.

\*) Für die neuen Angebote Software Engineering Diploma und Event Engineering Diploma sind die Bachelor Abschlüsse in Planung.



## ABSCHLUSSARBEIT

#BACHELORPROJEKT #BACHELOR #PRAxis #PROJEKT #WISSENSCHAFTLICHESARBEITEN

Die Abschlussarbeit deines Bachelorstudiums ist das Meisterstück, das du anfertigst, um zu zeigen, was du am Ende deines Studiums alles drauf hast. Hierbei gibt es mehrere Wahlmöglichkeiten: Es kann ein Medienprojekt oder ein Forschungsprojekt erstellt werden. Je nach inhaltlichem und methodischem Schwerpunkt kann dies zu einem Abschluss als Bachelor of Arts (BA) oder Bachelor of Science (BSc) führen.

## FORSCHUNG UND BERUFLICHE ENTWICKLUNG IM BEREICH KREATIVE MEDIEN

#RESEARCH #PROJEKTMANAGEMENT

Auf dem Weg zur Abschlussarbeit geht es in diesem Modul um eine detaillierte Recherche eines bestimmten Fachgebietes. Durch das Verständnis von historischen Entwicklungen, erfolgreichen Produktionen (= Repertoire-Wissen), dem existierenden Wissensstand und aktuellen Trends soll die Kreativität so weit gefördert werden, dass eine eigene Idee für das Abschlussprojekt entwickelt werden kann. Durch fortgeschrittenes Projektmanagement und die Kenntnis wissenschaftlicher Methoden kann daraus dann ein Plan für die Abschlussarbeit geschaffen werden.

## FORTGESCHRITTENES FACHPROJEKT

#SPEZIALISIERUNG #BEYONDTERRAND #HORIZONT #VERTIEFUNG #ERWEITERUNG

Das Modul gibt dir die Möglichkeit, dich tiefer mit einem Spezialgebiet deines Fachbereichs auseinandersetzen. Dies kann als notwendige Ergänzung für dein Abschlussprojekt sein oder auch nur, weil dich ein bestimmtes Thema schon immer interessiert hat. Das Modul ermöglicht dir die individuelle Gestaltung eines eigenen, spezialisierten Projekts, das auf deine persönlichen Interessen zugeschnitten ist.

## KOLLABORATIVES KREATIVES MEDIENPROJEKT\*\*

#INTERDISZIPLINÄR #ZUSAMMEN #TEAM

Teamwork und Zusammenarbeit stehen im Fokus dieses Moduls. Als Teil eines größeren Projekts, das Semester-übergreifend, fachbereichsübergreifend oder sogar campus-übergreifend sein kann, bringt man die persönlichen Fertigkeiten ein und arbeitet auf gemeinsame Ziele hin. Im Vordergrund steht, Erfahrungen in Teams zu sammeln, gemeinsam auf ein Projektziel hinarbeiten und die Selbstverwirklichung hinten

anzustellen. Kommunikation und kollaborative Arbeitsprozesse sind ein wichtiger Bestandteil, um die Softskills im Bereich der Teamfähigkeit zu verbessern.

## FINANZIERUNG, MARKETING UND VERÖFFENTLICHUNGEN\*\*

#VERMARKTUNG #WIRTSCHAFTLICHKEIT

Früher oder später macht man sich Gedanken über die Vermarktung der eigenen Medienprodukte oder Dienstleistungen. Dieses Modul vermittelt die Grundlagen des Marketings, sodass man die Zielgruppe optimal ansprechen kann und die geeigneten Veröffentlichungswege kennt. Zusätzlich geht es um die Finanzierung der eigenen Projekte oder die Gründung eines eigenen Start-ups.

## FOLGENDE ABSCHLÜSSE KÖNNEN AUFBAUEND AUF DEM JEWEILIGEN DIPLOMA ERLANGT WERDEN:

- + Audio Engineering Diploma  
**BA/BSc (Hons) Audio Production**
- + Music Business Diploma  
**BA/BSc (Hons) Music Business**
- + Film Production Diploma  
**BA/BSc (Hons) Film Production**
- + Visual FX & 3D Animation Diploma  
**BA/BSc (Hons) Visual Effects and Animation**
- + Game Art & 3D Animation Diploma  
**BA/BSc (Hons) Game Art and Animation**
- + Games Programming Diploma  
**BSc (Hons) Games Programming**
- + Webdesign & Development Diploma  
**BA/BSc (Hons) Web Development**
- + Content Creation & Online Marketing Diploma  
**BA/BSc (Hons) Content Creation and Online Marketing**

Für die neuen Angebote Software Engineering Diploma und Event Engineering Diploma sind die Bachelor-Abschlüsse in Planung.

Diese von SAE entwickelten Programme wurden von der University of Hertfordshire validiert und unterliegen somit regelmäßigen Qualitätssicherungsmaßnahmen durch diese Universität. Die Durchführung der Programme und die Abnahme von Prüfungen erfolgt durch SAE und wird von der University of Hertfordshire überwacht. Der Abschluss wird von der University of Hertfordshire (UK) ausgestellt.

\*\*) Lerninhalte des Advanced Diploma



# MASTERSTUDIUM INHALTE

Ein Masterabschluss lohnt sich nicht nur finanziell, er ebnet auch den Weg für eine akademische Karriere und eröffnet dir völlig neue Jobperspektiven. In unseren Masterprogrammen kannst du deine fachlichen und akademischen Kompetenzen nicht nur erweitern und vertiefen, sondern maßgeschneidert auf dein gewünschtes Karriereziel zuschneiden. Zur Auswahl stehen dir dabei zwei unterschiedliche Masterprogramme, die wir speziell für diese Ansprüche gemeinsam mit der University of Hertfordshire sowie der Folkwang Universität der Künste entwickelt haben.

## POSTGRADUATE CERTIFICATE PROFESSIONAL DEVELOPMENT UND MASTER PROFESSIONAL PRACTICE

Das Postgraduate Certificate (PGCert) ist ein Programm mit 30 ECTS, in dem die persönliche Entwicklung reflektiert und/oder vorangebracht werden kann. Im PGCert kannst du eigene Projekte im Umfang von 15 ECTS durchführen oder durch eine ggf. bereits vorhandene und fachlich passende Berufserfahrung anerkennen lassen. Der Abschluss dieses Programms qualifiziert dich für den Einstieg in den Master *Professional Practice*.

Der Master *Professional Practice* ist ein projektbasierter Studiengang im Umfang von 90 ECTS, in dem du dich in deinem Fachgebiet weiter spezialisieren kannst. Du studierst selbstbestimmt und bekommst eine Fachbetreuung, die dich fördert und fordert, um dich mit Inhalten und Prozessen auseinanderzusetzen, die dich in deiner Projektarbeit voranbringen.

Der Master kann ohne PGCert belegt werden, wenn bereits 210 ECTS aus vorherigen Studiengängen nachgewiesen werden können.

Bei ausreichender Berufserfahrung ist ein Studium auch ohne Bachelor möglich. In diesem Fall ist zwingend das Postgraduate Certificate vor dem Master zu belegen.

## JE NACH STUDIENRICHTUNG SCHLIESST DU ERFOLGREICH AB ALS MA/MSC IN:

- + Professional Practice in Audio Production
- + Professional Practice in Music Business
- + Professional Practice in Film Production
- + Professional Practice in Game Art and Animation
- + Professional Practice in Visual Effects and Animation
- + Professional Practice in Content Creation and Online Marketing
- + Professional Practice in Games Programming
- + Professional Practice in Web Development

Diese von SAE entwickelten Programme wurden von der University of Hertfordshire validiert und unterliegen somit regelmäßigen Qualitätssicherungsmaßnahmen durch diese Universität. Die Durchführung der Programme und die Abnahme von Prüfungen erfolgt durch SAE, der Abschluss wird von der University of Hertfordshire (UK) ausgestellt.

Das PGCert und der Master werden campusübergreifend online durchgeführt. Die Studiendauer beträgt für das PGCert mindestens 6 Monate Vollzeit und kann auf 12 Monate verlängert werden. Der Master dauert mindestens 18 Monate Vollzeit und kann auf bis zu 36 Monate Teilzeit ausgedehnt werden.

## HERTFORDSHIRE

Die University of Hertfordshire ist eine staatlich anerkannte, forschungsorientierte Universität in Hertfordshire, Großbritannien.

Das akademische Wirken der Universität ist in acht Fakultäten organisiert, innerhalb derer es ca. 50 akademische Fachbereiche und 24 Forschungszentren gibt. Die University of Hertfordshire wurde von der Times Higher Education auf Basis ihrer internationalen Ausrichtung unter die besten zwanzig Prozent aller Institutionen weltweit gewählt.

University of  
Hertfordshire **UH**

## MASTER PROFESSIONAL MEDIA CREATION FOLKWANG

Im Master *Professional Media Creation* erwirbst du alle Kompetenzen, um ein **künstlerisches Medienprojekt** professionell umzusetzen. Denn wir bieten dir eine große Auswahl an Modulen, mit denen du deine Fähigkeiten gezielt ausbauen kannst – je nachdem, ob du deine kreative Umlaufbahn verlassen oder dein Wissen projektbezogen vertiefen möchtest. Du lernst außerdem, dein Projekt zielgruppengerecht zu vermarkten. Denn selbst die besten Ideen müssen verkauft werden. Für den Master Professional Media Creation ist zusätzlich eine Förderung durch BAföG möglich.

Die Folkwang Universität der Künste ist die zentrale künstlerische Ausbildungsstätte für Musik, Theater, Tanz, Gestaltung und Wissenschaft. Seit 1927 sind hier die verschiedensten Kunstrichtungen und Disziplinen unter einem Dach vereinigt. Das Institut für Computermusik und elektronische Medien (ICEM) der Folkwang Universität der Künste beschäftigt sich mit allen Aspekten medialer Zeitkünste wie Computermusik, Video und Interaktion. Mit der Kooperation von SAE Institute und Folkwang Universität der Künste trifft technisches Know-how auf künstlerische Expertise und ermöglicht ein spartenübergreifendes und projektorientiertes Studieren.



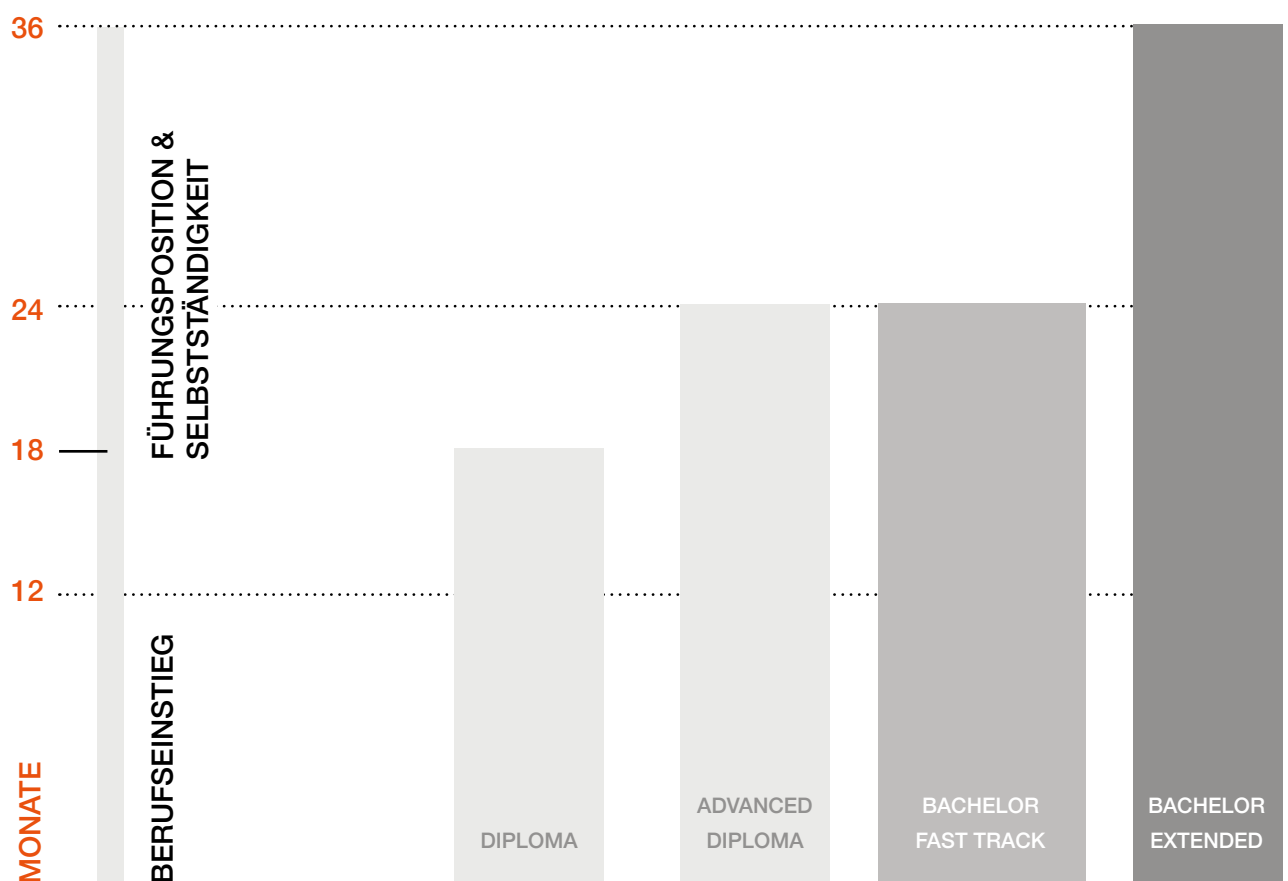
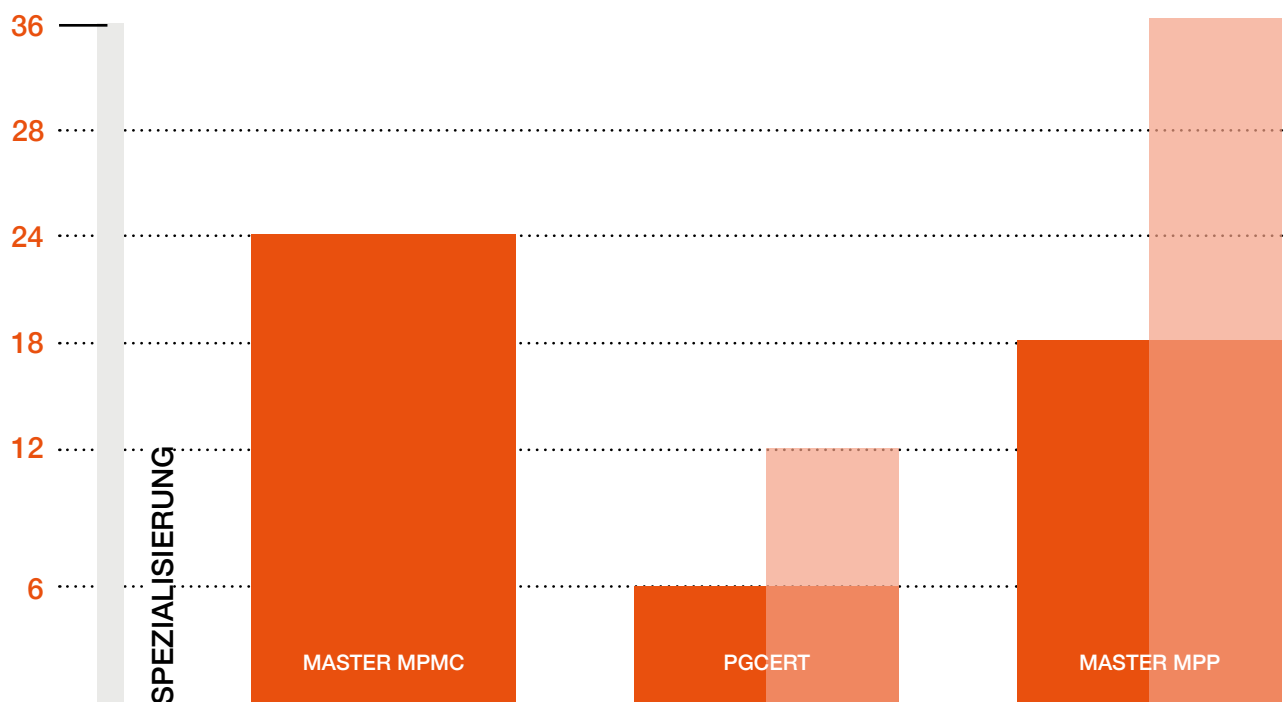
## MEHR INFOS ZUM MASTER

Bestelle dir das ausführliche Material unter [www.sae.edu/master](http://www.sae.edu/master)





# ZAHLUNGSPLÄNE



DIPLOMA	ZAHLUNGSPLAN	EINSCHREIBEBEGÜHR	KURSGEBÜHR			18 MONATE Ø 20 - 25 Wochenstunden
	Vorkasse (komplett)	400 €	13.617 €	18 Monate	1x	
	Vorkasse (halbjährlich)	400 €	4.620 €	Halbjahr	3x	
	Standard	400 €	785 €	Monat	18x	
	Finanzierung	700 €	419,50 €	Monat	36x	

ADVANCED DIPLOMA	ZAHLUNGSPLAN	EINSCHREIBEBEGÜHR	KURSGEBÜHR			24 MONATE Ø 20 - 25 Wochenstunden
	Vorkasse (jährlich)	400 €	9.084 €	Jahr	2x	
	Vorkasse (halbjährlich)	400 €	4.620 €	Halbjahr	4x	
	Standard	400 €	785 €	Monat	24x	
	Finanzierung	700 €	419,50 €	Monat	48x	

BACHELOR FAST TRACK	ZAHLUNGSPLAN	EINSCHREIBEBEGÜHR	KURSGEBÜHR			24 MONATE Ø 35 - 40 Wochenstunden
	Vorkasse (jährlich)	400 €	10.761 €	Jahr	2x	
	Vorkasse (halbjährlich)	400 €	5.469 €	Halbjahr	4x	
	Standard	400 €	930 €	Monat	24x	
	Finanzierung	700 €	502 €	Monat	48x	

BACHELOR EXTENDED	ZAHLUNGSPLAN	EINSCHREIBEBEGÜHR	KURSGEBÜHR			36 MONATE Ø 20 - 25 Wochenstunden
	Vorkasse (18 Monate)	400 €	13.626 €	18 Monate	2x	
	Vorkasse (halbjährlich)	400 €	4.620 €	Halbjahr	6x	
	Standard	400 €	785 €	Monat	36x	

MASTER FOLKWANG	ZAHLUNGSPLAN	EINSCHREIBEBEGÜHR	KURSGEBÜHR			24 MONATE 120 ECTS
	Vorkasse (halbjährlich)	400 €	2.838 €	Halbjahr	4x	
	Standard	400 €	485 €	Monat	24x	

MASTER Program UH	ZAHLUNGSPLAN	EINSCHREIBEBEGÜHR	KURSGEBÜHR			28 MONATE 120 ECTS
	Vorkasse (halbjährlich)	400 €	2.838 €	Halbjahr	4x	
	Standard	400 €	485 €	Monat	24x	

MASTER Verlängerungssemester	ZAHLUNGSPLAN	EINSCHREIBEBEGÜHR	KURSGEBÜHR			6 MONATE
	Vorkasse (halbjährlich)	0 €	1.260 €	Halbjahr	1x	
	Standard	0 €	220 €	Monat	6x	

**GILT FÜR ALLE FACHBEREICHE:** Audio Engineering, Content Creation & Online Marketing, Event Engineering\*, Film Production, Game Art & 3D Animation, Games Programming, Music Business, Software Engineering\*, Visual FX & 3D Animation, Webdesign & Development

\*) Bachelor-Abschlüsse in Planung



# HALBIERE DEINE RATE MIT DEM ZAHLPLAN F

Mit dem „Zahlungsplan F“ hast du die Möglichkeit, deine monatlichen Studiengebühren auf die Hälfte zu reduzieren.

Hierbei werden die monatlichen Gebühren verringert und auf eine längere Laufzeit verteilt, so dass die monatliche Finanzlast geringer ausfällt.

Für die Inanspruchnahme des Zahlungsplan F sind verschiedene Voraussetzungen zu erfüllen. Welche das neben der Volljährigkeit konkret sind, erfährst du von unserer Bildungsberatung am Campus.

## UND WEITERE FÖRDEROPTIONEN

### > WEITERBILDUNG FBW

Das SAE Institute ist auch als Bildungsträger nach AZAV (Akkreditierungs- und Zulassungsverordnung Arbeitsförderung) anerkannt. Im Rahmen der Förderung beruflicher Weiterbildung (FbW) kann die Agentur für Arbeit sogenannte Bildungsgutscheine vergeben. Diese sind ausschließlich für Maßnahmen zur beruflichen Weiterbildung und nicht für Studiengänge anwendbar. Gesonderte Infoblätter sind an unseren Standorten erhältlich.



EPZ-07-38-T

- > BILDUNGSKREDITE
- > BERUFSFÖRDERUNG BUNDESWEHR
- > EUROPÄISCHER BILDUNGSFOND ESF
- > RENTENVERSICHERUNG

## DU HAST NOCH FRAGEN?



Jeder Weg, jedes Anliegen und jeder Wunsch sind einzigartig. Um individuell auf dich eingehen zu können, gibt es an jedem Campus Bildungsberater:innen. Besuche unsere Website und chatte mit uns oder buche direkt einen Beratungstermin. Wir helfen dir weiter.



## MIT DEM SAE BILDUNGSFONDS BESONDERE TALENTE FÖRDERN

brain  
cap!tal

Der SAE Bildungsfonds ermöglicht dir ein sorgenfreies Studieren. Denn er übernimmt deine Studiengebühren und basiert auf einem umgekehrten Generationenvertrag.

Das bedeutet, dass du im Studium keine finanzielle Belastung hast\* und erst im Anschluss mit deiner Rückzahlung beginnst. Das aber auch nur, wenn du es wirklich kannst.

### SICHER

Der SAE Bildungsfonds basiert auf einem umgekehrten Generationenvertrag und schützt dich vor Überschuldung. Denn mit der Rückzahlung beginnst du erst nach Jobeinstieg und auch erst ab einem jährlichen Bruttoeinkommen von 25.000 Euro. Du zahlst also nur dann, wenn du es wirklich kannst.

### FLEXIBEL

Der SAE Bildungsfonds übernimmt deine Studiengebühren. So kannst du dich ungestört auf Vorlesungen, Übungen und eigene Projekte konzentrieren. Ob du dich ganz oder nur zum Teil fördern lassen möchtest, entscheidest du selbst. Denn du kannst aus verschiedenen Förderstufen frei wählen und dir so deine Studienfinanzierung individuell gestalten.

### FAIR

Der SAE Bildungsfonds folgt keinem starren Tilgungsplan. Denn die Höhe deiner Rückzahlungen orientiert sich an deinem beruflichen Erfolg, also an deinem tatsächlich erzielten Einkommen. Und auch bei überdurchschnittlich gutem Verdienst zahlst du nicht drauf. Denn du überschreitest nie eine festgelegte Obergrenze.

\*) Das erste Semester ist in Eigenleistung zu bestreiten (hierfür stehen zwei Modelle zur Verfügung) (Vorkasse mit Rabatt oder Standard: monatliche Zahlweise)



# WE CARE VERANTWORTUNG & VERBINDUNG

Erfolgreiches Lernen und Wissensvermittlung hängen an vielen Faktoren. Neben der gesicherten Qualitätsstandards spielt auch das Umfeld und die wertschätzende Haltung eine große

Rolle. Darüber hinaus ist die Anbindung in die Branchenrelevanten Verbände für uns eine wertvolle Komponente.

## UNTERNEHMENSKULTUR



Initiative zur Berufs- und Studienwahl

**FREI**

**KLISCHEEFREI**

Als Partnerorganisation der Initiative Klischeefrei machen wir uns stark für eine Berufs-

und Studienwahl frei von Geschlechterklischees. Der bundesweite Zusammenschluss von Unternehmen aus Bildung, Politik, Wirtschaft, Praxis und Wissenschaft setzt zielführende Maßnahmen um, vernetzt sich und tauscht Materialien und gute Praxis aus – für eine Berufsorientierung fernab von Geschlechterklischees und einschränkenden Vorurteilen.



**TOP 100**

Wir sind TOP 100 Innovator. Seit 28 Jahren lassen teilnehmende Innovations-Champions des Mittelstands ihr Innovationsmanagement und ihre Innovationserfolge bewerten.

Mit dem TOP 100-Siegel und dem Wissenschaftsjournalist Ranga Yogeshwar als Mentor freuen wir uns über den Zugang zum „Club of Excellence“ – dem Netzwerk der deutschen Innovationselite.

## UMWELT & NACHHALTIGKEIT



**KLIMANEUTRAL**

Zertifiziert engagieren wir uns aktiv für den Klimaschutz und kompensieren 955 Tonnen CO2 pro Jahr durch die Unterstützung von Umweltschutzprojekten im SQC-QualityCert Gold Standard wie z.B. das Projekt „Windenergie für Indien“.

Darüber hinaus tragen die Projekte durch soziales Engagement zur Verbesserung der Lebensqualität in den Regionen bei.

Wir FAIRbrauchen Ökostrom von



**GREENPEACE ENERGY**

Ökostrom von Greenpeace Energy „Nachhaltige Stromversorgung zum Schutz des Klimas und der Umwelt“ und „Unser Engagement für nachhaltiger Wirtschaften und dem Schutz der Natur“

# WE CARE



## MITGLIEDSCHAFTEN IN MEDIEN- & FACHVERBÄNDEN



### CHARITY

Wir nehmen unsere soziale Verantwortung wahr und unterstützen Umwelt-, Klimaschutz, Nachhaltigkeit und soziale Projekte mit einem Teil unseres Gewinns:

Jährlich verdoppeln wir jedes finanzielle Engagement unserer Mitarbeitenden, das dem Umwelt- oder Klimaschutz, der Nachhaltigkeit oder einem sozialen Zweck zugute kommt und unterstützen damit zahlreiche kleinere und auch namhafte Organisationen.

Beispiele dazu findest du online:

[www.sae.edu/deu/sae-umwelt/](http://www.sae.edu/deu/sae-umwelt/)



# WORKSHOPS UND EVENTS

Wenn du wissen willst, ob ein Studium an der SAE das Richtige für dich ist, dann solltest du uns unbedingt am Campus besuchen. Das kannst du jederzeit, spontan und ohne Voranmeldung tun.

## KARRIERE-TAG

Die SAE Karriere-Tage richten sich gezielt an interessierte Schüler:innen und Student:innen – aber auch an Personen, die bereits in der Medienbranche tätig sind. Im Rahmen von Talkrunden und Panels hörst du zu oder gestaltest den Austausch selbst mit – in jedem Fall profitierst du von unserem Netzwerk in der Musik, Kultur, Kunst und Start-up Szene und triffst Expert:innen aus der Praxis.

## WORKSHOP

Wenn du jedoch lieber selbst Hand anlegen möchtest und einen Blick hinter die Kulissen der SAE werfen willst, dann besuche unsere kostenlosen Workshops.

Finde heraus, wo deine Stärken und Leidenschaften wirklich liegen. Denn an allen Standorten finden regelmäßig Workshops am Campus oder online aus den Bereichen Games, Musik, Film, Animation, Coding, Marketing und Business statt.

Bring gerne auch einen Freund oder eine Freundin mit und meldet euch unkompliziert online an unter:



[www.sae.edu/workshops](http://www.sae.edu/workshops)





# TRENDSICHER UNSERE CONVENTION

Der Markt schläft nicht und es ist wichtig, ein Auge auf Trends und aktuelle Entwicklungen zu haben. Das geht am besten kompakt und in guter Gesellschaft. Deshalb bietet unsere jährliche SAE Convention neben Fachvorträgen, Live-Streams und einer Messe mit namhaften Ausstellern, zudem ausreichend Gelegenheit miteinander in Kontakt zu kommen. Und zu bleiben.

Bei mehr als 12.000 SAE Absolvent:innen allein in Europa ist das jedoch ein ziemlich sportliches Programm.

Doch so aufregend und vielseitig unsere Convention auch ist: Eine Veranstaltung im Jahr ist nicht genug, um fachlich am Puls der Zeit zu bleiben.

Deshalb geben wir kostenlose Workshops & Masterclasses über das gesamte Jahr und bieten unseren Alumni exklusive Deals & Rabatte im hauseigenen Store. Denn auch die Technik geht mit der Zeit.

## KOMM VORBEI ZUM OPEN CAMPUS



Regelmäßig veranstalten wir einen Tag der offenen Campus-Tür. In entspannter Atmosphäre kannst du dir die Räumlichkeiten und das Equipment anschauen. Persönliche Gespräche mit Studierenden und unserem Staff über das SAE Institute sowie Infos zu verschiedenen Kursen und Studiengängen erwarten dich!

Die nächsten Termine findest du unter:  
[sae.edu/deu/events](https://sae.edu/deu/events)



**HANNOVER**

Am Marstall 1a  
30159 Hannover  
T: 0511-84300370  
bildungsberatung.hannover@sae.edu

**HAMBURG**

Feldstraße 66  
20359 Hamburg  
T: 040-600601970  
bildungsberater.hh@sae.edu

**BOCHUM**

Springerplatz 1  
44793 Bochum  
T: 0234-81030470  
bildungsberatung.bochum@sae.edu

**BERLIN**

Cuvrystraße 4  
10997 Berlin  
T: 030-220662119  
admissions.berlin@sae.edu

**KÖLN**

Carlswerkstraße 11c  
51063 Köln  
T: 0221-58875820  
bildungsberatung.koeln@sae.edu

**LEIPZIG**

Dittrichring 10  
04109 Leipzig  
T: 0341-33175670  
bildungsberatung.leipzig@sae.edu

**FRANKFURT**

Hanauer Landstraße 123 A  
60314 Frankfurt/Main  
T: 069-67701640  
bildungsberatung.frankfurt@sae.edu

**BALD AUCH IN NÜRNBERG**

bildungsberatung.nuernberg@sae.edu

**STUTTGART**

Stuttgarter Straße 23  
70469 Stuttgart  
T: 0711-81473690  
bildungsberatung.stuttgart@sae.edu

**MÜNCHEN**

Zielstattstr. 30  
81379 München  
T: 089-99824050  
bildungsberatung.muenchen@sae.edu

**ZUM CHAT**

mit der Bildungsberatung



# UNS FINDET MAN GUT