

id_bewerbungsfibel

id_bewerbungsfibel

Bewerbung für den Studiengang Industrial Design an der Universität Wuppertal

Eine Bewerbung zum Studium Industrial Design folgt grundsätzlich den gleichen Kriterien, die man auch an eine Bewerbung für eine Berufsausbildung anlegen würde. Gehen Sie davon aus, dass wir uns nicht nur einen Eindruck von Ihren sogenannten künstlerischen Fähigkeiten verschaffen wollen, sondern dass wir uns vor allem für Sie als Persönlichkeit interessieren. Konzeptionell ist es daher wichtig darauf zu achten, dass Sie sich und alle Facetten Ihrer interessanten Persönlichkeit zum Ausdruck bringen bzw. vorstellen.

In der Bewerbung sollten daher die im Folgenden beschriebenen Dinge klar kommuniziert werden:

Wer sind Sie, was macht Sie aus?

Die Mappe ist eine gute Möglichkeit die Dinge hervorzuheben, die Ihnen besonders am Herzen liegen. Nehmen Sie Ihre Vorlieben und Hobbys als Spielwiese für Ihre eigenen Ideen und „Entwurfsprojekte“. Aus Ihren besonderen Interessen sollten sich viele Themen für die Entwicklung neuer oder die Verbesserung bestehender Produkte ableiten lassen. Nutzen Sie Ihr Insiderwissen, um das zu verändern, was Sie schon immer gestört hat.

Wie drücken Sie sich aus?

An sich ist die Sprache des Designers die Zeichnung, aber es gibt viele andere probate Formen seine Ideen auszudrücken. Ist die Fotografie, das Video Ihr Ausdrucksmedium? Zeigen Sie uns, was Sie sehen, wenn Sie durch das Objektiv blicken. Bauen Sie Möbel, eigene Objekte, oder modifizieren Sie ständig Ihr (motorisiertes) Gefährt? Dokumentieren Sie für uns, wie und mit welchen Mitteln Sie schöpferisch tätig sind.

Sind Sie ein „Erfinder“?

Designer sind häufig von der Idee besessen ihre dingliche Umwelt ständig in Frage zu stellen, zu verändern und zu verbessern. Zeigen Sie was Sie stört, was Sie wie anders machen möchten. Suchen Sie sich für Ihre Entwurfsthemen ganz alltägliche Dinge und Problemstellungen. Industrial Design ist eine Disziplin mit einer hohen Affinität zu technischen Professionen. Die Mappe soll Sie dementsprechend als Gestalter mit ähnlich gelagerten Interessen ausweisen. Die künstlerische Befähigung ist für uns ein Indikator, der anzeigt, welche Mittel Sie bereits jetzt zur Darstellung Ihrer (Entwurfs-)ideen zur Verfügung haben.

Zur Mappe selbst

Vergessen Sie Ihre Schulmentalität. Die reine Anzahl an eingereichten Arbeiten wird Sie ebenso wenig in das Studium bringen, wie das richtige Format oder die originelle Papierwahl. Viel wichtiger ist es uns zu spüren, dass Sie die Mappe im Gefühl zusammengestellt haben sich optimal beworben zu haben. Grundsätzlich bevorzugen wir eigene Projekte, Entwürfe und selbst gestellte Aufgaben gegenüber den klassischen Zeichenübungen der sogenannten Mappenvorbereitungskurse. Denken Sie bitte daran, dass wir in der Kommission oft nur wenig Zeit haben, uns einen ersten Eindruck zu verschaffen, und dass niemand Ihre Arbeiten erklären kann, sondern alles für sich allein sprechen muss. Versuchen Sie daher die Mappe selbst-erklärend zu konzipieren. Vermeiden Sie lange Textpassagen, wählen Sie die Skizze und das Storyboard, um komplexe Dinge zu erläutern.

Why me?

Denken Sie daran, dass Sie diese Frage für uns beantworten müssen. Ihre Bewerbung ist voll von Hinweisen, dass Sie die Welt verändern möchten? Ihre Persönlichkeit muss sich einfach ständig schöpferisch ausdrücken und Sie erwarten von ihrem späteren Beruf nichts anderes als Ihr Hobby zur Profession zu machen? Ihre Mappe kann das gut dokumentieren? Dann sind Sie bei uns richtig.

Warum Industrial Design?

Sie bewerben sich für ein sehr individuelles Studium, in dem Sie zu einem hoch spezialisierten Gestalter ausgebildet werden. Zeigen Sie, warum Sie sich mit technischen Produkten und Systemen auseinandersetzen möchten, geben Sie uns die Sicherheit, dass an Ihnen nicht ein guter Kommunikationsdesigner oder ein Architekt verloren geht.

Warum Wuppertal?

Informieren Sie sich auch über die Angebote anderer Hochschulen, um herauszufinden, welcher Hochschulstandort am ehesten zu Ihnen passt. Wuppertal steht in diesem Zusammenhang besonders für technisch orientiertes Industrial Design. Falls Sie sich im Bereich Möbel-, Objekt-, oder Automobil design spezialisieren möchten, empfehlen wir die Bewerbungsmappe auch bzw. gerade mit den darauf spezialisierten Hochschulen abzustimmen.

Welche Arbeiten gehören in die Mappe?

Keine Schularbeiten. Zeigen Sie uns in Ihrer Bewerbungsmappe, wie und dass Sie sich selbst Aufgaben stellen können. Dokumentieren Sie in der Mappe also nur Dinge, die Ihnen wichtig sind, und nicht die, die andere von Ihnen verlangt haben.

Wie viele denn nun?

In der Mappe erwarten wir ca. 20 verschiedene Arbeiten/Projekte von Ihnen. Diese Zahl bezieht sich auf die Anzahl der eingereichten Projekte, nicht auf die Zahl Ihrer Zeichnungen. Letztendlich ist uns immer die Qualität wichtiger als die Quantität.

Wie müssen die Arbeiten aussehen?**Muss ich alle Zeichentechniken zeigen und/oder beherrschen?**

Nein, wir gehen davon aus, dass wir Ihnen handwerklich alle die Dinge beibringen, die man in der Schule in der Regel nicht lernt. Bleiben Sie bei den Medien, die Sie beherrschen und in denen Sie gewohnt sind das auszudrücken, was Sie meinen. Im Klartext: lieber eine gute Bleistiftzeichnung, als eine nicht gekonnte Markerzeichnung einreichen.

Was ist mit elektronischen Medien und dem Einsatz von Computern?

Wir erwarten keinerlei Kenntnisse im Bereich CAD und DTP. Auch wenn Computerkenntnisse in der Universität vom ersten Tag an eine zentrale Rolle spielen, bleibt Ihnen in der Regel während des Studiums genug Zeit, um sich an die einzelnen Anwendungen langsam heranzutasten. Sollten Sie bereits Kenntnisse im Bereich CAD und DTP besitzen, so ist das für uns nur von eingeschränkter Bedeutung. Grundsätzlich gilt: Nehmen sie keine Arbeiten in Ihre Mappe, die nicht wirklich Ihre Ideen wiedergeben. Wenn der Computer Sie in Ihren Ideen einschränkt bzw. nur in Puncto Darstellung eine Hilfe ist, lassen Sie die Arbeiten lieber weg. Elektronische Datenträger wie CD, DVD etc. werden von uns in der Regel aus Zeitmangel gar nicht zur Bewertung Ihrer Fähigkeiten herangezogen. Ihre Mappe sollte daher komplett analog konzipiert sein. Falls Sie computerbasierte Projekte zeigen möchten, gehen wir davon aus, dass sie alle Arbeiten (auch Ihre digitalen) als Ausdruck und/oder in Form eines Charts präsentieren.

Prozess

Zeigen Sie mindestens in einer Ihrer Arbeiten Ihren Entwicklungs- bzw. Entwurfsprozess, (womit beginnen Sie, welche Stadien werden wie bis zum Endergebnis durchlaufen?) Zeigen Sie einfach alles, von der ersten Skizze auf dem Bierdeckel, über Digitalfotos und geschriebenen Gedanken bis hin zur „Enddarstellung“ Ihres Entwurfes. Dabei kommt es uns nicht darauf an, dass Sie alles „richtig“ machen, wir wollen uns lediglich einen Eindruck davon verschaffen, wie Sie intuitiv vorgehen.

Haben Sie das Gefühl sich optimal zu präsentieren?

Wenn Sie Ihre Arbeiten schätzen, werden Sie das entsprechend zum Ausdruck bringen. Gestalten Sie jedes Blatt, das seinen Weg in die Mappe findet und denken Sie an die Aussagekraft dieser Blätter bezogen auf Ihre Fähigkeiten, Persönlichkeit und Eignung als Designer. Beweisen Sie Sensibilität in Proportion, Farbe und Materialwahl. Wir gehen immer davon aus, dass die Mappe und deren Aufbereitung Ihren höchsten ästhetischen Ansprüchen genügt.

Last but not least

An der Bergischen Universität werden jedes Jahr zahlreiche Termine für Mappenbesprechungen angeboten, die Sie in jedem Fall wahrnehmen sollten. Die jeweiligen Besprechungstermine erfahren Sie am Besten unter: www.uwid.uni-wuppertal.de/bewerbung/termine/

Die Mappengespräche werden gruppenweise geführt, so dass Sie auch immer die Chance erhalten Ihre Mitbewerber bzw. deren Entwicklungsstand kennenzulernen. Wir möchten Sie bitten sich im eigenen Interesse auf die Gespräche adäquat vorzubereiten, kommen Sie nicht mit leeren Händen, sondern bringen Sie einfach alles mit, was Sie im weitesten Sinne als Ausweis Ihrer künstlerischen Befähigung interpretieren.

Bleibt uns nur noch Ihnen viel Erfolg bei der Umsetzung Ihrer Karriereträume zu wünschen.

Prof. Gert Trauernicht