

REF  
:: Leitfaden Bewerbung Designstudium Fachhochschule Düsseldorf

RAAD

ME  
FH D

# FACHHOCHSCHULE DÜSSELDORF

## FACHBEREICH DESIGN

### :: Studiengänge, Abschlüsse und Besonderheiten

Folgende Studiengänge bietet der Fachbereich Design an der Fachhochschule Düsseldorf an:

- :: **B.A. Kommunikationsdesign**
- :: **B.A. Applied Art and Design**
- :: **M.A. Kommunikationsdesign**
- :: **M.A. Applied Art and Design**
- :: **M.A. Exhibition Design**  
(Interdisziplinärer Masterstudiengang  
in Kooperation mit FB 1 Architektur)

Das Düsseldorfer Designstudium zeichnet sich durch einen **generalistischen Ansatz** aus. Dazu gehören das ganzheitliche Gestaltungskonzept, der analytische Blick und das methodische Verständnis von Design als Gestaltungsprozess ebenso wie die **enge Verzahnung von Studium und Praxis**. Mit Blick auf die konsekutiven Bachelor- und Masterstudiengänge wurden diese Merkmale geschärft und für die Zukunft fortentwickelt.

Der Fachbereich Design betreibt **Forschung und künstlerische Entwicklungsprojekte**. Diese sind schwerpunktmäßig in die Masterstudiengänge integriert. Derzeitige Schwerpunkte liegen in den Bereichen Editieren, Publizieren und Ausstellen; Bild und zeitbasierte Medien sowie Hypermedien; Kommunikation und Marketing; rechnerbasierte Formstudien und Entwicklungen im Kontext von Objekt, Schmuck und Produkt; Grundlagenforschung zu einem zeitgenössischen Schmuckbegriff.

Der Fachbereich Design zeichnet sich aus durch:

- :: den größten Kommunikationsdesign-Fachbereich Deutschlands mit einem ungewöhnlich hohen Maß an Praxisbezug, der gewährleistet wird durch den Standort Düsseldorf und durch ungewöhnlich viele Lehrbeauftragte, die direkt aus der beruflichen Praxis kommen;
- :: eine sehr breite künstlerisch-gestalterische Grundausbildung;
- :: eine lange ausgezeichnete Tradition im Bereich Typografie, Buchgestaltung und Editieren;
- :: sehr variable Vertiefungsmöglichkeiten von Wissens- und Gestaltungskompetenzen insbesondere in den medialen Kontexten Audiovisuelle Medien, Fotografie, Hypermedia und Illustration;
- :: das breit gefächerte Feld Applied Art and Design, das mit seinen Kompetenzbereichen Objekt, Schmuck und Produkt in NRW einmalig ist;
- :: die Zusammenarbeit der Studiengänge Kommunikationsdesign und Applied Art and Design.

# HALLO BEWERBER, HALLO BEWERBERIN!

**Schön, dass du dich für das Designstudium an der Fachhochschule Düsseldorf interessierst. Noch schöner, dass du dieses Bewerber-Info-Heftchen in deinen Händen hältst und die Aufforderung README wörtlich genommen hast.**

README vermittelt viele gut gemeinte Ratschläge für alle Interessenten am Designstudium der FH D, insbesondere für die Anwärter auf Bachelor-Studienplätze. Aber es sei darauf hingewiesen, dass es sich hierbei keinesfalls um festgesetzte Vorschriften und Regeln handelt. Letztere sind bekanntlich dazu da, um sie kunstvoll (!) zu brechen – und das betrifft in besonderem Maße die Disziplin Design. Merke: Sinn macht, was du begründen kannst.

Ebenso wenig darf die Lektüre dieses Heftes als Garant für die Aufnahme an der FH D verstanden werden. Aber wir hoffen, dir den Weg durch das »Verfahren zur Feststellung der künstlerisch-gestalterischen Eignung« etwas erleichtern zu können und wünschen dir genauso viel Spaß wie Erfolg!

Rechtlicher Hinweis: Die Lektüre dieses Heftes stellt keine Garantie für das Bestehen der studiengangbezogenen künstlerisch-gestalterischen Eignungsfeststellungsprüfung dar.

:: 4

# WIE BEKOMME ICH EINEN STUDIENPLATZ?

## :: formale Voraussetzungen

**Um dich für einen Bachelor-Studienplatz zu bewerben, musst du drei wesentliche Voraussetzungen erfüllen:**

- 1:: Hochschulzugangsberechtigung**
- 2:: Praktikum**
- 3:: Künstlerische Eignung**

### **1:: Hochschulzugangsberechtigung**

Die gute Nachricht: Du kannst auch ohne Abitur am Fachbereich Design der FH D studieren. Auch die Fachhochschulreife mit einer zusätzlichen nachgewiesenen praktischen Erfahrung in einem designrelevanten Bereich erfüllt die Bedingungen zum Studium im Fachbereich Design. Wer keine Fachhochschulreife hat, kann außerdem einen Antrag auf Feststellung der besonderen künstlerischen Begabung stellen, die das Studium ohne Fachhochschulreife oder Abitur möglich macht. Hierfür muss jedoch ein besonderes Verfahren durchlaufen werden. Fragen beantwortet der Studierendenservice (:: Seite 14) der Fachhochschule Düsseldorf oder das Dekanat (:: Seite 15) des Fachbereich Design.

## 2:: Praktikum

Neben der schulischen Qualifikation musst du erste designbezogene praktische Tätigkeiten nachweisen. Für den **Bachelor-Studiengang Kommunikationsdesign** wird die Bestätigung eines Praktikums von mindestens 13 Wochen Dauer erwartet. Geeignet sind alle Betriebe, in denen du grafische oder fotografische Erfahrungen sammeln kannst, also zum Beispiel Druckereien, Repro- oder Lithoanstalten, Layoutsetzereien, Fotoateliers, Werbeagenturen, Dekorationsabteilungen, Betriebe aus den Bereichen Messebau und Modellbau.

Einschlägige Ausbildungs- und Berufstätigkeiten (auch Bundeswehr- oder Zivildienstzeiten) werden auf die Praktika angerechnet. Abgeleistete Praktika, die zum Erlangen der Fachhochschulreife notwendig waren, werden ebenfalls auf die besonderen Einschreibungsvoraussetzungen angerechnet, wenn sie in den beschriebenen Bereichen absolviert wurden. Nähere Infos hierzu gibt es beim Studierendenservice (:: Seite 14).

Wenn du dich für den **Bachelor-Studiengang Applied Art and Design** bewirbst, ist der Nachweis einer mindestens zweijährigen Ausbildung in den Berufsfeldern Goldschmied/ Goldschmiedin, Silberschmied/Silberschmiedin, in einem verwandten metallverarbeitenden Beruf wie beispielsweise Kunstschmied/Kunstschmiedin, Metallbildner/Metallbildnerin, Feinmechaniker/Feinmechanikerin oder Zahn-techniker/Zahntechnikerin erforderlich. In Ausnahmefällen kann auch der Nachweis in anderen handwerklich-gestalterischen Berufsfeldern wie Tischler/Tischlerin, Schneider/ Schneiderin oder Hutmacher/Hutmacherin durch den Prüfungsausschuss anerkannt werden.

## 3:: Künstlerische Eignung

Alle Jahre wieder im **März** findet am Fachbereich Design der FH D das berüchtigte »Feststellungsverfahren der künstlerischen Eignung« statt. Wenn du dich fristgerecht bis zum **1. Februar**, 12 Uhr mittags, mit dem Online-Formular unter <http://www.fh-dus.de/eignung/> beworben hast, wirst du schriftlich zur Eignungsprüfung eingeladen. Zusammen mit dieser Einladung erhältst du das Thema für eine Hausarbeit (:: Seite 8), die du neben der »Mappe« (:: Seite 6) zum genannten Termin im Kolloquium (:: Seite 12) präsentierst.

Zu den Ergebnissen der Prüfung erhältst du eine schriftliche Bestätigung per Post. Wenn dir die künstlerische Eignung zuerkannt wurde, kannst du dich mit diesem Bescheid (und allen weiteren erforderlichen Unterlagen, siehe oben) endlich für einen Studienplatz bewerben. Das solltest du bis zum **15. Juli** erledigt haben, wenn du zum folgenden Wintersemester zu den Erstis an unserem Fachbereich gehören möchtest.

Aus der Note deiner Eignungsprüfung, deiner Schulabschlussnote und deinen Wartesemestern berechnet sich schließlich die Endnote, mit der du am Vergabeverfahren der Studienplätze teilnimmst.

# WAS HEISST HIER »KÜNSTLERISCHE EIGNUNG«?

## :: individuelle Voraussetzungen

Im folgenden Abschnitt beantwortet README die beliebtesten Fragen zum Thema Eignungsprüfung, die uns deine Vorgänger immer wieder gestellt haben. Wir dachten uns: Was die wissen wollen, kann auch für dich von Interesse sein. Et voilà...

### Was soll in die »Mappe«?

Die »Mappe« ist das größte Mysterium, mit dem sich jeder Anwärter des Design-Studiums beschäftigen muss. Viele BewerberInnen vor dir waren ratlos und wussten nicht, was genau erwartet wird. Zunächst einmal ist der Begriff »Mappe« missverständlich und darf nicht zu wörtlich genommen werden, da es sich nicht zwangsläufig um einen flachen Gegenstand handeln muss. Auch dreidimensionale Arbeiten sind erlaubt und erwünscht, wenn sie zusätzlich auf Papier dokumentiert sind. **Von deinen Arbeitsproben wird erwartet, dass sie dich und deine Interessen widerspiegeln.** Daher ist es ratsam, dass du dir selbst Aufgaben und Themen stellst und in den Darstellungsmedien arbeitest, die sich für dich und deine Ideen am besten eignen. In der Regel ist es sinnvoll, die Medien zu nutzen, in denen du dich wohl fühlst. Entscheidend ist: Bewirb dich, mach Werbung für dich und deine Fähigkeiten. **In erster Linie geht es darum, dass du dein Interesse an Design kommunizierst.** Das schaffst du am besten, indem du selbst deine eigenen Erwartungen erfüllst. Es geht um gestalterische Qualität, um die Bearbeitung eigener Aufgaben und besonders darum, dass ein Außenstehender deine Intention ohne weitere Erklärung erkennen kann.

## Was bedeutet »zehn Arbeiten«?

Wie du schon in der Beschreibung zum Inhalt der »Mappe« gelesen hast, ist es der Prüfungskommission wichtig, dass die Vorgaben möglichst uneingeschränkt bleiben. Das soll für dich als BewerberIn kein Hindernis sein, sondern es soll dir eine möglichst große gestalterische Freiheit offen lassen. Damit die Leistungen, die die »Mappen« repräsentieren sollen, dennoch vergleichbar sind, ist es notwendig, den Umfang etwas einzugrenzen. Was nun »zehn Arbeiten« sind, kann trotzdem stark variieren. Eine Arbeit kann aus einer Serie bestehen, oder sie findet auf nur einem »Blatt« statt, wenn der Aufwand vergleichbar groß war. Hier bedarf es deiner eigenen Urteilskraft: Breite deine Arbeiten probeweise bei dir zu Hause aus, so wie du es in der Eignungsprüfung machen wirst, und **beurteile selbst, ob dich deine Arbeiten angemessen repräsentieren**. Wenn das der Fall ist, wird dir kein Prüfer den Kopf abreißen, wenn es am Ende doch nur neun oder aber elf Arbeiten sind.

## Soll die »Mappe« einem roten Faden folgen?

Viele BewerberInnen glauben, die Arbeiten in der »Mappe« müssten sich idealerweise einem einzigen Thema unterordnen. Das ist eine Möglichkeit, weil die »Mappe« dadurch einheitlicher wirkt, aber es ist nicht zwingend vorgeschrieben. Generell gilt: **Erlaubt ist, was Spaß macht. Deiner Kreativität sind keine Grenzen gesetzt**. Scheue dich nicht vor provokanten oder abstrusen Themen. Wenn du sinnvoll und gefühlvoll damit umgehst, gibt es kaum Tabus. Es liegt natürlich an dir, den richtigen Weg zu finden. Allerdings sind kleine, lustige Themen oft besser umzusetzen als der große Weltschmerz. Mach es dir nicht unnötig schwer.

## Wann fängt man mit der »Mappe« an?

Viele BewerberInnen wie auch StudentInnen sind unter Zeitdruck besonders produktiv. Generell ist es aber ratsam, sich für die Erstellung der »Mappe« möglichst viel Zeit zu nehmen. Denn **Design unterliegt immer einem Entwicklungsprozess**. Selten lassen sich überzeugende Arbeiten auf die Schnelle aus dem Ärmel schütteln. Nimm dir Zeit und lass dich darauf ein. Vor allem ist es wichtig, dass du mit Spaß bei der Sache bist und dich nicht selbst unter Druck setzt.

## Muss ich ein Skizzenbuch haben?

Deine »Mappe« muss innerhalb von wenigen Minuten deine komplette Arbeitsweise vermitteln. Darum ist es wichtig, dass du nicht nur die Endergebnisse mitbringst, sondern auch den Arbeitsprozess dokumentierst. Bringe unbedingt Skizzen und Skizzenbücher mit. Und zeige, dass du nicht einfach nur hübsche Dinge abliefern willst. An einer perfekten Aktzeichnung kann man zwar ablesen, dass die Bewerberin oder der Bewerber gut Akte zeichnen kann. Besser ist aber, wenn du dazu **gute Ideen und Konzepte** präsentierst. Die Arbeiten müssen den PrüferInnen etwas erzählen können. Im Zweifel ist die gute Idee fast wichtiger als die makellose Ausführung.

## Wo ist der Unterschied zwischen »Mappe« und Hausarbeit?

Neben den zehn Arbeiten aus deiner »Mappe« musst du bei der Eignungsprüfung eine Hausarbeit präsentieren, für die jedes Jahr ein neues Thema gestellt wird. Dieses wird dir zusammen mit der Einladung zur Prüfung mitgeteilt, so dass du für die Bearbeitung etwa vier Wochen Zeit hast.

Hier liegt schon der wesentliche Unterschied zur »Mappe«: Im Gegensatz zu deinen zehn Arbeitsproben, mit denen du in Themenwahl und Umsetzung dein individuelles Interesse am gewählten Studiengang ausdrücken kannst und sollst, bearbeiten bei der Hausarbeit alle BewerberInnen das gleiche Thema in der gleichen Zeit. Durch die Vergleichbarkeit kann die Prüfungskommission einsehen, in welchem Maß du befähigt bist, **gestalterische Probleme zu erkennen, Lösungswege zu finden und Lösungen zu realisieren.**

Hierauf wird besonderes Augenmerk gelegt, also unterschätze die Bedeutung der Hausarbeit nicht.

### Wie kann ich die Qualität meiner Arbeiten beurteilen?

Ein wichtiges Beurteilungskriterium ist, dass die Arbeitsproben deine Intention kommunizieren.

**Sie sollten möglichst selbsterklärend sein,** so dass ein Außenstehender erkennt, was du aussagen möchtest, ohne dass du daneben stehen und die Arbeit erklären musst. Selbstverständlich setzt das voraus, dass deine Arbeiten überhaupt auf einem Konzept, einer Idee aufbauen, und nicht einfach nur »schön« sind. Siehe »Muss ich ein Skizzenbuch haben?«. Aus diesem Grund sind Arbeiten aus Schule und Ausbildung meistens problematisch, weil die Aufgabenstellungen nicht von dir stammen oder nur das Ziel verfolgen, ein hübsches Bild zu schaffen. Bedenke, dass eine gute Note im Kunst-LK nicht unbedingt etwas mit dem Designstudium zu tun hat.

**Sei dir bewusst darüber, was Design bedeutet und lass dich inspirieren.** Siehe »Wie kann ich mich vorbereiten? :: Nützliche Tipps für alle, die es ernst meinen«. (:: Seite 10) Über die Design-Beurteilung kannst du viel lernen, indem du dir ein Bild von den Arbeiten anderer Designer wie auch Design-Studenten oder -Bewerber machst. Frage dich, was gutes Design ausmacht, und versuche dann, deine Arbeiten zu verbessern.

## Wie soll ich meine Arbeiten in der Prüfung präsentieren?

Selbstverständlich geht die Prüfungskommission stets sorgfältig mit deinen Werken um. Deshalb ist es auch nicht erforderlich, die Arbeiten aufzuziehen. Wenn es aber zu deinem gestalterischen Prinzip gehört, alles auf Pappen aufzukleben, dann bedenke dabei auch die Anordnung und die handwerkliche Qualität. Als Hintergrundfarbe eignet sich ein dezentes Dunkelgrau gut. Wenn du es begründen kannst, darfst du aber auch zu Neon-Farben greifen...

Verzichten solltest du jedoch auf Klarsichtfolien, denn diese können je nach Lichteinfall wie ein Spiegel wirken, so dass von deinen Arbeiten nur wenig zu erkennen ist. Außerdem haben die PrüferInnen so keine Chance, eventuell haptische Feinheiten deiner Werke wahrzunehmen. Auch Ringbuch-Ordner sind nicht die optimale Wahl für unsere Art der Präsentation. Wenn du deine Arbeiten auf den Tischen ausbreitest, können alle PrüferInnen gleichzeitig durch deine Werke stöbern. In einem Ringordner kann nur einer gut blättern. Einzelne Arbeiten können natürlich in Form von Booklets oder Ähnlichem vorliegen. Dreidimensionalen Arbeiten solltest du nicht nur fotografisch dokumentieren, sondern nach Möglichkeit auch im Original mitbringen.

## Wie wichtig sind die Beratungen der FH D?

Jede Hochschule tickt anders. Und selbst für die gleichen Studiengänge können die Erwartungen von Hochschule zu Hochschule stark abweichen.

**Da du dich an der FH D bewerben möchtest, ist diese deshalb auch die erste Adresse für deine Fragen und Probleme.**

Die Anbieter der unzähligen externen Mappenkursen haben sicher nicht den Ein- und Durchblick in die FH D, den wir haben. Daher bietet die fachschaft design\* (:: Seite 15) der FH D jedes Jahr mehrere Termine für die Mappenberatung an. Es wird dringend empfohlen, diese Termine wahrzunehmen. Siehe auch »Wie kann ich mich vorbereiten?

:: Nützliche Tipps für alle, die es ernst meinen«. (:: Seite 10)

## Muss ich Computerkenntnisse besitzen?

Es ist in jedem Fall hilfreich, über derartige Kompetenzen zu verfügen – vorausgesetzt wird es jedoch nicht. Zumindest solltest du ein gewisses **autodidaktisches Talent** haben, da am Fachbereich Design keine Seminare zum Erlernen gängiger Computerprogramme angeboten werden.

# WIE KANN ICH MICH VORBEREITEN?

## :: Nützliche Tipps für alle, die es ernst meinen

### 1. Schritt :: Selbstreflexion

Frag dich selbst!

Um dich erfolgreich für das Designstudium zu bewerben, solltest du dir bewusst darüber sein, was du kannst und was du willst.

Was bedeutet Design überhaupt? Welche Vorbilder hast du? Warum möchtest du Designer werden? Warum möchtest du ausgerechnet an der FH D studieren? Warum Kommunikationsdesign oder Applied Art and Design?

### 2. Schritt :: Input

Lass dich inspirieren, sammle Ideen, aber kopiere nicht!

Damit du nicht in deinem Thema versackst, ist es wichtig, die Augen stets offen und überall zu haben. Du solltest deine Auseinandersetzung nicht auf dein eigenes Thema beschränken, sondern immer auch mal rechts und links schauen, was dort passiert. Ideen bekommst du vor allem, wenn du dich nicht zu sehr auf das »Füllen« der »Mappe« versteifst.

- :: **Sieh dich auf der Internetseite der FH D (:: Seite 14) um. Dort gibt es viele Infos über Studentendarbeiten, Auszeichnungen, Ausstellungen und Literatur.**
- :: **Bei der fachschaft design\* (:: Seite 15) bekommst du sowohl via E-Mail als auch persönlich Infos und Hilfestellungen, falls du dringende Fragen hast. Außerdem hast du die Möglichkeit, die Termine zur Mappenberatung (:: Seite 9) wahrzunehmen.**
- :: **Besuche unbedingt den Rundgang (:: Seite 15), der am Ende jedes Semesters stattfindet. Hier kannst du dir die Abschlussarbeiten der Absolventen live und in Farbe ansehen.**
- :: **Am Tag der offenen Tür (:: Seite 14) stehen dir tatsächlich alle Türen offen und es gibt eine Menge Infos für alle Studieninteressierten.**
- :: **Sieh dir außerdem regelmäßig Ausstellungen an und informiere dich über namhafte Designer, damit du mitreden kannst.**

### 3. Schritt :: Kritik von Außen

Frag die, die sich auskennen!

Es ist immer hilfreich, dir die Meinung von anderen anzuhören. Konstruktive Kritik, die dich weiterbringt, bekommst du aber in den seltensten Fällen von Eltern oder Freunden, weil sie dir oft zu nahe stehen, um objektiv zu bleiben. Frag lieber diejenigen, die sich auskennen, und – noch wichtiger – die wissen, worauf es an der FH D ankommt: Die fachschaft design\* (:: Seite 15) bietet jedes Jahr Mappenberatungen (:: Seite 9) an, die jeweils im Herbst auf der Internetseite [www.fachschaftdesign.de](http://www.fachschaftdesign.de) bekannt gegeben werden. Hier bist du genau an der richtigen Adresse.

Bring zur Mappenberatung (:: Seite 9) unbedingt so viele Arbeiten wie möglich mit. Hier geht es noch nicht darum, dass du deine Auswahl der zehn Arbeiten zeigst, sondern deine »Berater« wollen sich einen Überblick verschaffen. **Lass also die »kreative Vorarbeit« nicht zu Hause, denn vielleicht sagt sie viel mehr aus als das Endergebnis.** Du kannst dich auf konstruktive Kritik einstellen, die während des Designprozesses Gold wert ist. Denke also daran, dass die Kritik nie persönlich gemeint ist, sondern dich und deine Arbeiten vorantreiben soll.

# WAS ERWARTET MICH IN DER PRÜFUNG?

## :: Einblick in den Ablauf der Eignungsprüfung

Wenn der Tag der Eignungsprüfung gekommen ist, wirst du schon am Eingang der FH einen Hinweis finden, in welchen Raum du dich begeben sollst. Dort findest du eine Menge nervöser Prüflinge und ein paar Leute der Fachschaft (:: Seite 15). Setz dich, nimm dir nen Keks (wahlweise auch Kaffee o.ä.) und stell dich am besten auf mehrere Stunden Wartezeit ein. Du wirst aufgerufen, wenn es soweit ist. Dann dauert es nicht mehr lange und dir wird ein leerer Raum zur Verfügung gestellt, in dem du fix alles ausbreitest, was du präsentieren möchtest.

**Denke daran, von der Stecknadel bis zum Internetanschluss alles Nötige für deine Präsentation selbst mitzubringen.**

Wenn die Prüfungskommission, die aus mehreren ProfessorInnen und StudentInnen besteht, den Raum betritt, kann's endlich losgehen. Du stellst dich und deine Arbeiten vor und erzählst von deinen Intentionen und Interessen. Lass dich nicht aus der Balance bringen, falls die PrüferInnen währenddessen quer durch den Raum schwirren. Sie möchten in der Kürze der Zeit einen Eindruck von deinen Fähigkeiten gewinnen. **Es interessiert die PrüferInnen, wer du bist, also werden sie dich auch ordentlich ausfragen.** Dies können Fragen zu deiner Person, deinen Vorkenntnissen, zu Praktika oder auch Ausbildungen sein, die du bereits gemacht hast. Eventuell sind deine Hobbys oder Zukunftspläne von Interesse oder Aktuelles aus der Welt. **Stell dich auf ungewöhnliche Fragen ein und versuche, dich nicht zu verstellen.**

Im Anschluss an das Kolloquium zieht sich die Prüfungskommission zu einer kurzen Absprache zurück. »Mappe« (:: Seite 6), Hausarbeit (:: Seite 8) und Präsentation werden gesondert bewertet. In jeder der drei Kategorien musst du mindestens die Note 4,0 erreichen, damit deine künstlerische Eignung (:: Seite 5) festgestellt ist. **Nachdem sich die Kommission besprochen hat, wird dir in der Regel mündlich mitgeteilt, ob du bestanden hast oder nicht.** Die einzelnen Noten werden dir zu diesem Zeitpunkt nicht genannt. Anschließend darfst du nach Hause gehen. Oder hüpfen!

# WAS MACHE ICH, WENN ICH NICHT BESTANDEN HABE?

## :: Ausblick für Wiederholungstäter

Wenn du die Eignungsprüfung nicht bestanden hast, ist das im ersten Moment natürlich ganz schön enttäuschend. Trotzdem solltest du die Kritik nicht persönlich nehmen oder dich davon entmutigen lassen. Wenn du von deinen Fähigkeiten überzeugt bist, lass dich nicht von deinen Plänen abhalten. Egal, wie es gelaufen ist, du hast in jedem Fall eine wertvolle Erfahrung gesammelt, die dir von Nutzen sein kann, falls du dich erneut bewirbst. Du weißt, wie alles abläuft, und kannst dich auf das Wesentliche besinnen.

Okay, du hast die Entscheidung getroffen, es im folgenden Jahr noch einmal zu versuchen. Super. Jetzt hast du ein Jahr Zeit, dich erneut vorzubereiten. README gibt dir ein paar Tipps mit auf den Weg, damit du die Zeit nicht ratlos vor leeren Blättern verbringst.

**1::** Frage dich, was dich interessiert. Lies Bücher zu diesen Themen, sieh dir Filme an und besuche Ausstellungen. Was auch immer dich interessiert, es prägt deine Persönlichkeit. Also werde ein Spezialist darin, aber kein Fachidiot. Schließlich wird Design für Menschen gemacht. Und wie will man Design für Menschen machen, von deren Welt man keine Ahnung hat?

**2::** Die ultimative Motivation für gutes Design ist es, sich über schlecht gemachtes Design aufzuregen und es besser machen zu wollen. Oder sind dir ausgeblichene, grünliche Fotos von Lebensmitteln auf den Schildern von Pommesbuden egal?

**3::** Denke groß! Komm raus aus deinem kleinen Mappenkokon. Sieh dir die Welt an – wann, wenn nicht jetzt?

**4::** Falls es zur Weltreise nicht reicht: Orte, die du nicht kennst, müssen nicht weit entfernt sein. Fahre doch mal an deiner Haltestelle vorbei, bis hin zur Endstation, und lasse den Ort auf dich wirken. Wo auch immer du dich aufhältst: Versuche, die Welt mit anderen Augen zu sehen.

**5::** Besuche die FH D auch ohne eingeschrieben zu sein. Wenn du dir die Zeit nimmst, unseren Fachbereich etwas näher kennen zu lernen, kannst du sicher besser einschätzen, worum es bei uns geht.

**6::** Bemühe dich um unterschiedliche Praktika. Vielleicht schlummern in dir Interessen und Fähigkeiten, von denen du noch gar nichts weißt!?

**7::** Ganz egal, ob Tagebuch oder Skizzenbuch – dein kreativer Output muss irgendwo landen. Notiere jede Idee, auch wenn du sie blöd, unwichtig oder belanglos findest. Man weiß nie, ob man sie nicht doch irgendwann gebrauchen kann.

**8::** Vitamin B ist alles. Und dazu kann jeder Menschen aus allen Bereichen zählen, der dir weiterhilft oder einfach nur eine andere Sichtweise der Dinge gibt: Selbst die ältere Frau, die dir ihre Lebensgeschichte erzählt und dafür sorgt, dass du deine Welt etwas anders siehst.

# WO BEKOMME ICH NOCH MEHR INFOS?

## :: Adressen, Links und Termine

### FACHHOCHSCHULE DÜSSELDORF

Standort Campus Nord  
Josef-Gockeln-Straße 9  
40474 Düsseldorf  
Fon +49 211-4351-0  
www.fh-duesseldorf.de

#### Anfahrt mit dem ÖPNV ab Hbf

Stadtbahnlinien U78 und U79  
Haltestelle Golzheimer Platz  
oder Theodor-Heuss-Brücke

### Zentraler Studierendenservice/ Immatrikulationsbüro

Raum H54 / H53  
Fon +49 211 4351 -688, -689, -691  
Fax +49 211 4351 693

Allgemeine Öffnungszeiten  
Mo bis Do 9:30 bis 12:00 Uhr  
Mi 13:00 bis 15:30 Uhr

Das Immatrikulationsbüro steht bei **organisatorischen Fragen** hilfreich zur Seite.

### Zentrale Studierendendenberutung

Raum H2 / H7  
Fon +49 211 4351 -684,  
-685, -687  
Fax +49 211 4351 683  
studienberatung@fh-duesseldorf.de

Allgemeine Öffnungszeiten  
Mo bis Do 9:30 bis 12:00 Uhr  
Mi 13:00 bis 15:30 Uhr

Die Zentrale Studienberatungsstelle ist meist die erste Anlaufstelle für alle Studierwilligen. Sie befasst sich mit **allgemeinen Fragen und Problemen**, die sich rund um das Thema Studium ergeben.

**Downloadservice** für Anträge u.a.  
www.fh-duesseldorf.de/  
a\_fh/c\_studierendenservice/downloads

### Tag der offenen Tür

Einmal im Jahr, jeweils Ende Januar, veranstaltet die FH D einen Tag der offenen Tür, an dem sich alle Fachbereiche vorstellen.

## FACHBEREICH DESIGN

Georg-Glock-Straße 15  
 40474 Düsseldorf  
 Fon +49 211-4351-201  
 Fax +49 211-4351-203  
 design@fh-duesseldorf.de

Das Sekretariat bzw. das Dekanat des FB Design ist die richtige Anlaufstelle für **fachbezogene Studienberatung**. Hier werden z.B. Fragen zur studiengang-bezogenen künstlerisch-gestalterischen Eignungsfeststellungsprüfung beantwortet.

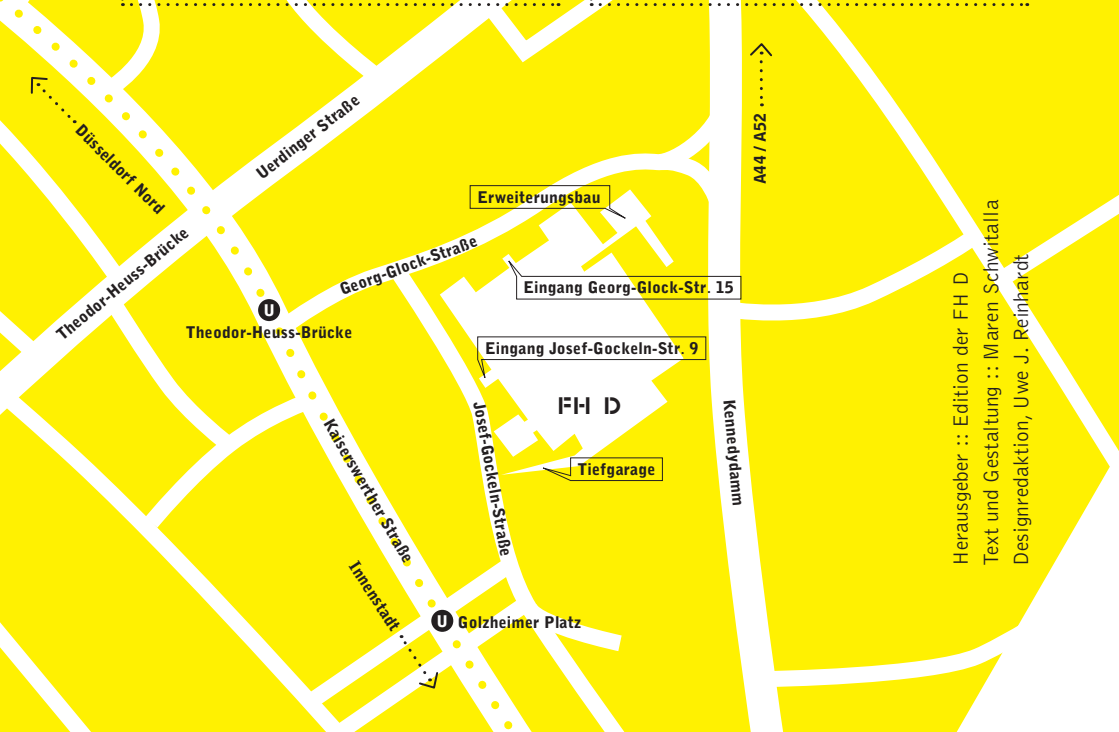
### Rundgang

Jeweils am Ende eines Semesters (Mitte Februar und Mitte Juli) präsentiert der Fachbereich Design die Abschlussarbeiten der frisch gebackenen Absolventen. Der Besuch des Rundgangs ist ein Muss für alle Studieninteressierte.

## Fachschaftsrat Design (fachschaft design\*)

Raum NE24 (neben dem ASTA-Büro)  
 Fon +49 211 4351-532  
 post@fachschaftdesign.de  
 www.fachschaftdesign.de

Der Fachschaftsrat ist Ansprechpartner für alle Studierenden des Fachbereichs bei Fragen rund ums Studium. Der Rat – bestehend aus studentischen Vertretern – kümmert sich um die BewerberInnen im Rahmen der **Mappenberatung** sowie in den Tagen der **Eignungsprüfungen**. Er betreut die Studienanfänger in der Einführungswoche und vertritt den Fachbereich auf Messen wie der »Einstieg Abi« in Köln. Desweiteren hat er in der Vergangenheit durch seine **Betreuung und Organisation** verschiedene Vorträge und Veranstaltungen ermöglicht und organisiert.



Herausgeber :: Edition der FH D  
 Text und Gestaltung :: Maren Schwitalla  
 Designredaktion, Uwe J. Reinhardt

README ist ein Leitfaden für alle Studieninteressierten, die sich für einen Bachelorstudiengang am Fachbereich Design der Fachhochschule Düsseldorf bewerben möchten.

README wird dich, lieber Bewerber/liebe Bewerberin, an der Hand nehmen und dir – ergänzend zu den Beratungen der FH D – die wichtigsten Infos vermitteln, die du für eine erfolgreiche Bewerbung brauchst.

README fängt die typischen Fehler ab, räumt mit den häufigsten Missverständnissen auf und hilft dir bei allen grundlegenden Fragen rund um das Thema »Mappenprüfung«.

Also: README!