

ADC Talent Award Hochschul-Kreativindex 2025 - Anwendungsbereiche

| Anwendungsbereich | Top Hochschulen | Auszeichnung | Bronze | Silber | Gold | Grand Prix - Abschlussarbeit | Grand Prix - Semesterarbeit | Punkte Gesamt |
|--|---|--------------|--------|--------|------|------------------------------|-----------------------------|---------------|
| CONCEPT | | | | | | | | |
| BRAND IDENTITY/ BRAND DESIGN | | | | | | | | |
| <p>Corporate Identity/Corporate Design, auch Brand Identity/Brand Design oder kurz Branding genannt. Es handelt sich um ein multimediales und modulares Gestaltungssystem für Unternehmen und Marken, das ideell eine konsistente Botschaft vermittelt, um Identität zu schaffen. Durch audiovisuelles Design wird sichergestellt, dass eine Organisation, ein Unternehmen, ein Verband, eine Institution, ein Produkt oder eine Dienstleistung im Sinne der Identität wahrgenommen und wiedererkannt wird.</p> | 1. Technische Hochschule Augsburg | 5 | 2 | 2 | 1 | | | 23 |
| | 2. Hochschule Niederrhein | 4 | 2 | 2 | | | | 16 |
| | 3. Duale Hochschule Baden-Württemberg (DHBW) Ravensburg | 1 | 1 | 2 | | | | 11 |
| | 4. HTWG Hochschule Konstanz | 1 | 2 | | | | | 9 |
| | 5. Hochschule Bielefeld | | 1 | 1 | | | | 6 |
| | Fachhochschule Salzburg | | 1 | 1 | | | | 6 |
| | 6. Hochschule RheinMain | 1 | | 1 | | | | 5 |
| | 7. AMD Akademie für Mode & Design München | | | 1 | | | | 4 |
| | 8. AMD Akademie für Mode & Design Düsseldorf | 2 | | | | | | 2 |
| | Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst Hildesheim (HAWK) | 2 | | | | | | 2 |
| | Mediadesign Hochschule Berlin | 1 | | | | | | 1 |
| | Design Factory International | 1 | | | | | | 1 |
| | Hochschule der Medien Stuttgart | 1 | | | | | | 1 |
| | FSG Freie Schule für Gestaltung | 1 | | | | | | 1 |
| ADVERTISING/ BRAND COMMUNICATION | | | | | | | | |
| <p>Werbung und Markenkommunikation dienen dazu, Produkte, Dienstleistungen oder Anschauungen zu fördern und die Aufmerksamkeit und das Interesse der Menschen zu wecken. Sie erfolgt über verschiedene Medien wie zum Beispiel Internet, soziale Medien, Zeitschriften, Fernsehen und Radio.</p> <p>Das Ziel der Werbung ist nicht auf den reinen Verkauf beschränkt. Sie kann auch dazu dienen, die Markenbekanntheit zu steigern, das Ansehen einer Marke zu prägen, Informationen bereitzustellen, die Kundenbindung zu fördern und sogar das Verhalten von Menschen zu beeinflussen, beispielsweise in Bezug auf umweltschonende Praktiken oder soziale Normen</p> | 1. Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst Hildesheim (HAWK) | 6 | 4 | 4 | 1 | | | 36 |
| | 2. Miami Ad School Europe | 1 | 2 | 4 | 1 | | | 27 |
| | 3. IU Internationale Hochschule Hamburg | 1 | | 3 | 1 | | | 19 |
| | 4. Filmakademie Baden-Württemberg | 1 | 1 | 2 | 1 | | | 17 |
| | 5. Hochschule Niederrhein | 2 | 3 | | 1 | | | 14 |
| | 6. Duale Hochschule Baden-Württemberg (DHBW) Ravensburg | 5 | | 1 | | | | 9 |
| | 7. Fachhochschule Salzburg | 2 | | | 1 | | | 8 |
| | 8. Hochschule Wismar | 1 | | | 1 | | | 7 |
| | 9. Berufsschule für Medien und Kommunikation | | | | 1 | | | 6 |
| | Hamburg Media School | | | 1 | | | | 4 |
| | 10. Hochschule der Medien Stuttgart | | | 1 | | | | 4 |
| | Hochschule RheinMain | | 2 | | | | | 4 |
| | 11. European School of Design Frankfurt | 3 | | | | | | 3 |
| | 12. HTWG Hochschule Konstanz | | 1 | | | | | 2 |
| | Kunstschule Wandsbek | | 1 | | | | | 2 |
| | 13. Media University of Applied Sciences (ehemals HMKW) | 1 | | | | | | 1 |
| DIGITAL PRODUCTS / USER EXPERIENCE | | | | | | | | |
| <p>Ein digitales Produkt ist eine Softwareanwendung, die auf elektronischen Geräten wie Computern und Smartphones verwendet wird. Es kann verschiedene Formen annehmen, z. B. Apps, Websites und Multimedia-Inhalte, und bietet spezifische Funktionen, Dienstleistungen oder Unterhaltung. Im Gegensatz zu physischen Produkten sind digitale Produkte rein virtuell.</p> <p>User Experience (abgekürzt UX, deutsch Nutzererfahrung) bezieht sich auf die Eindrücke, die eine Person bei der Interaktion mit einem digitalen Produkt, einer App, einer Website oder einem digitalen Service hat. Dazu gehören Benutzerfreundlichkeit, Zugänglichkeit, Zufriedenheit und User Interface Design (UI). User Experience zielt darauf ab, die Interaktion nicht nur effizient, sondern auch unterhaltsam, lehrreich und/oder bereichernd zu gestalten.</p> | 1. Fachhochschule Salzburg | 1 | 2 | | 1 | 1 | | 21 |
| | 2. Duale Hochschule Baden-Württemberg (DHBW) Ravensburg | 3 | 1 | 1 | 2 | | | 21 |
| | 3. Mediadesign Hochschule München | | | 1 | 1 | | | 10 |
| | 4. Hochschule Darmstadt | 3 | 1 | 1 | | | | 9 |
| | 5. Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst Hildesheim (HAWK) | 3 | 1 | 1 | | | | 9 |
| | 6. Hochschule Niederrhein | | 1 | 1 | 1 | | | 8 |
| | 7. Universität für angewandte Kunst Wien | | | | 1 | | | 6 |
| | Technische Hochschule Augsburg | | 1 | 1 | | | | 6 |
| | 8. Hochschule Kaiserslautern | 1 | | 1 | | | | 5 |
| | 9. Mediadesign Hochschule Berlin | 1 | | 1 | | | | 5 |
| | 10. Hochschule RheinMain | 1 | 2 | | | | | 5 |
| | 11. Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd | | | 1 | | | | 4 |
| | 12. Hochschule Wismar | | 2 | | | | | 4 |
| | 13. HTWG Hochschule Konstanz | 1 | 1 | | | | | 3 |
| | Technische Hochschule Würzburg-Schweinfurt | | 1 | | | | | 2 |
| | FSG Freie Schule für Gestaltung | | 1 | | | | | 2 |
| | 14. Fachhochschule Dortmund | | 1 | | | | | 2 |
| | 15. Miami Ad School Europe | | 1 | | | | | 2 |
| | 16. European School of Design Frankfurt | | 1 | | | | | 2 |
| | 17. Media University of Applied Sciences (ehemals HMKW) | 2 | | | | | | 2 |
| | 18. Hochschule Ravensburg-Weingarten | 1 | | | | | | 1 |
| | 19. HAW Hamburg | 1 | | | | | | 1 |
| | 20. Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hof | 1 | | | | | | 1 |
| SPATIAL EXPERIENCE / EXTENDED REALITY | | | | | | | | |
| <p>Spatial Experience ist die nicht nur funktionale, sondern auch emotionale Vermittlung von Botschaften mit Hilfe des Mediums Raum und bezieht sich auf die physische und/oder virtuelle Wahrnehmung und Erfahrung eines Menschen in einem Raum. Dieses Erlebnis dient immer einem Zweck oder verfolgt ein Ziel, sei es für ein Unternehmen, eine Marke oder eine kulturelle Institution.</p> <p>Extended Reality vermischt die Grenzen zwischen realer und digitaler Welt und umfasst Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) und Mixed Reality (MR). VR taucht in digitale Welten ein, AR fügt der realen Welt digitale Elemente hinzu und MR kombiniert beides. Anwendungsbereiche sind Spiele, Training, Medizin, Marketing und Industrie.</p> | 1. Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst Hildesheim (HAWK) | 3 | 4 | 2 | 4 | | | 43 |
| | 2. Fachhochschule Salzburg | 2 | 4 | 1 | 3 | | | 32 |
| | 3. Duale Hochschule Baden-Württemberg (DHBW) Ravensburg | 3 | 3 | 1 | 2 | | | 25 |
| | 4. Hochschule Kaiserslautern | 2 | 4 | 2 | 1 | | | 24 |
| | 5. Hochschule RheinMain | 5 | 2 | 3 | | | | 21 |
| | 6. Hochschule der Medien Stuttgart | 1 | 2 | 2 | | | | 13 |
| | 7. Bauhaus-Universität Weimar | | 1 | 1 | 1 | | | 12 |
| | 8. Hochschule Niederrhein | 1 | | 1 | 1 | | | 11 |
| | 9. Hochschule Mainz | 1 | 2 | | 1 | | | 11 |
| | 10. HTWG Hochschule Konstanz | 1 | 2 | 1 | | | | 9 |
| | Staatliche Akademie der Bildenden Künste Stuttgart | | | | 1 | | | 6 |
| | 11. Technische Hochschule Augsburg | 2 | | 1 | | | | 6 |
| | Technische Hochschule Würzburg-Schweinfurt | 2 | 2 | | | | | 6 |
| | 12. Mediadesign Hochschule München | 1 | | 1 | | | | 5 |
| | 13. Hochschule Wismar | 1 | | 1 | | | | 5 |
| | 14. Hochschule für Technik Stuttgart | 1 | | 1 | | | | 5 |
| | 15. Hochschule Darmstadt | 1 | | | | | | 5 |
| | 16. Folkwang Universität der Künste | | | 1 | | | | 4 |
| | 17. Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle | | | 1 | | | | 4 |
| | 18. Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hof | | 1 | | | | | 2 |
| | 19. Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd | | 1 | | | | | 2 |
| | 20. Muthesius Kunsthochschule | | 1 | | | | | 2 |
| | University of Europe for Applied Sciences | | 1 | | | | | 2 |

Punktwertung

| Gewinnstufe | Punkte |
|--------------|--------|
| Grand Prix | 10 |
| Gold | 6 |
| Silber | 4 |
| Bronze | 2 |
| Auszeichnung | 1 |

Der ADC Talent Award Hochschul-Kreativindex basiert auf den prämierten Arbeiten des ADC Talent Award 2023-2025 und zeigt die Ergebnisse der erfolgreichsten Hochschulen pro Anwendungsbereich (maximal die zehn besten Plätze).

| | | | | | | | | | |
|---|-----|--|----|---|---|---|--|--|-----|
| | 13. | Fachhochschule Potsdam | | 1 | | | | | 2 |
| | | Hochschule Düsseldorf | | 1 | | | | | 2 |
| | | Hochschule Bielefeld | | 1 | | | | | 2 |
| | | European School of Design Frankfurt | 2 | | | | | | 2 |
| | | Designschule München | 2 | | | | | | 2 |
| | | Hochschule Pforzheim | 1 | | | | | | 1 |
| | 14. | | | | | | | | |
| EDITORIAL PRODUCTS / CORPORATE PUBLISHING PRODUCTS | | | | | | | | | |
| <p>Editorial Produkte umfassen gestaltete Verlagszeugnisse mit redaktionellem Inhalt wie Artikel und Berichte. Diese Produkte werden typischerweise von Medienunternehmen, Verlagen und Autoren erstellt, um Informationen und Meinungen zu vermitteln. Das Spektrum reicht von Zeitschriften, Zeitungen, Blogs bis hin zu Büchern und ähnlichen Publikationen.</p> <p>Ein Corporate Publishing Produkt ist eine Publikation, die von einem Unternehmen erstellt wird, um Informationen über das Unternehmen oder seine Aktivitäten zu verbreiten. Dies kann in Form von Zeitschriften, Kundenmagazinen, Blogs und Jahresberichten geschehen, um die Marke und die Botschaften des Unternehmens zu fördern.</p> | | | | | | | | | 147 |
| | 1. | Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst Hildesheim (HAWK) | 10 | 4 | 1 | | | | 22 |
| | 2. | Bauhaus-Universität Weimar | 2 | 3 | 1 | 1 | | | 18 |
| | 3. | Fachhochschule Salzburg | 4 | 2 | 2 | | | | 16 |
| | 4. | HAW Hamburg | | 1 | 1 | 1 | | | 12 |
| | 5. | Hochschule RheinMain | 4 | 1 | 1 | | | | 10 |
| | | Duale Hochschule Baden-Württemberg (DHBW) Ravensburg | 2 | 4 | | | | | 10 |
| | 6. | Designschule München | | 1 | 1 | | | | 6 |
| | 7. | Hochschule Wismar | 1 | | 1 | | | | 5 |
| | | Design Factory International | 1 | 2 | | | | | 5 |
| | 8. | University of Europe for Applied Sciences | | 2 | | | | | 4 |
| | | Media University of Applied Sciences (ehemals HMKW) | 2 | 1 | | | | | 4 |
| | 9. | Fachhochschule Aachen | 1 | 1 | | | | | 3 |
| | | Universität für angewandte Kunst Wien | 1 | 1 | | | | | 3 |
| | | Hochschule Düsseldorf | 1 | 1 | | | | | 3 |
| | | Technische Hochschule Augsburg | 3 | | | | | | 3 |
| | 10. | Technische Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm | | 1 | | | | | 2 |
| | | Münster School of Design | | 1 | | | | | 2 |
| | | Folkwang Universität der Künste | | 1 | | | | | 2 |
| | | Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main | | 1 | | | | | 2 |
| | | Technische Hochschule Würzburg-Schweinfurt | 2 | | | | | | 2 |
| | | Muthesius Kunsthochschule | 2 | | | | | | 2 |
| | | Mediadesign Hochschule Berlin | 2 | | | | | | 2 |
| | 11. | Hochschule für Künste Bremen | 1 | | | | | | 1 |
| | | Hochschule Darmstadt | 1 | | | | | | 1 |
| | | Fachhochschule Dortmund | 1 | | | | | | 1 |
| | | AMD Akademie Mode & Design München | 1 | | | | | | 1 |
| | | Hochschule Hannover | 1 | | | | | | 1 |
| | | Akademie für Illustration und Design Berlin | 1 | | | | | | 1 |
| | | htk academy Hamburg | 1 | | | | | | 1 |
| | | Kunstschule Wandsbek | 1 | | | | | | 1 |
| | | Universität der Künste Berlin | 1 | | | | | | 1 |

| CRAFT | | | | | | | | | |
|--|-----|--|---|---|---|---|---|---|----|
| GRAPHIC DESIGN / MOTION DESIGN | | | | | | | | | |
| <p>Grafikdesign ist die statische visuelle Kommunikation von Informationen und Konzepten durch die Verwendung von Bildern, Typografie, Farben und Formen. Es umfasst die Gestaltung von Grafiken, Illustrationen, Typografie und visuellen Elementen, um Botschaften ansprechend und effektiv zu vermitteln. Grafikdesign findet in vielen Bereichen Anwendung, z. B. Werbung, Printmedien und Branding.</p> <p>Motion Design ist bewegte visuelle Kommunikation von Informationen und Konzepten durch die Verwendung von Videos, Animationen, Bildern, Typografie, Farben und Formen. Es umfasst die Gestaltung von bewegten visuellen Elementen in Videos, Werbespots, Film opening credits und anderen bewegten Medien konzentriert.</p> <p>Animation und Motion Design wird fälschlicher Weise oft synonym verwendet, deshalb zur besseren Unterscheidung: Motion Design verhält sich zur Animation wie Grafikdesign zur Illustration.</p> | 1. | Fachhochschule Salzburg | 1 | 1 | 5 | 2 | | | 35 |
| | 2. | Duale Hochschule Baden-Württemberg (DHBW) Ravensburg | 3 | 2 | | 2 | | 1 | 29 |
| | 3. | Technische Hochschule Augsburg | 5 | 2 | 1 | 2 | | | 25 |
| | 4. | Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst Hildesheim (HAWK) | 2 | 3 | 3 | | | | 20 |
| | 5. | Filmakademie Baden-Württemberg | 4 | 1 | 1 | 1 | | | 16 |
| | 6. | Hochschule RheinMain | 4 | 3 | 1 | | | | 14 |
| | 7. | Hochschule Niederrhein | 2 | 1 | 1 | | | | 8 |
| | 8. | Universität für angewandte Kunst Wien | | | | 1 | | | 6 |
| | 9. | AMD Akademie Mode & Design München | 1 | | 1 | | | | 5 |
| | | Hochschule Mainz | | | 1 | | | | 4 |
| | | Merz Akademie Stuttgart | | | 1 | | | | 4 |
| | 10. | HAW Hamburg | | 2 | | | | | 4 |
| | | Hochschule Düsseldorf | | 3 | | | | | 6 |
| | | Technische Hochschule Würzburg-Schweinfurt | 4 | | | | | | 4 |
| | 11. | Hochschule der Medien Stuttgart | 1 | 1 | | | | | 3 |
| | | Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hof | 1 | 1 | | | | | 3 |
| | | University of Europe for Applied Sciences | | 1 | | | | | 2 |
| | | Hochschule Bremerhaven | | 1 | | | | | 2 |
| | | Hochschule Bielefeld | | 1 | | | | | 2 |
| | 12. | Berufsschule für Medien und Kommunikation | | 1 | | | | | 2 |
| | | Muthesius Kunsthochschule | | 1 | | | | | 2 |
| | | Design Factory International | | 1 | | | | | 2 |
| | | AMD Akademie Mode & Design Düsseldorf | 2 | | | | | | 2 |
| | | Fachhochschule Potsdam | 1 | | | | | | 1 |
| | | Hochschule Ravensburg-Weingarten | 1 | | | | | | 1 |
| | 13. | Hochschule Hannover | 1 | | | | | | 1 |
| | | Bauhaus-Universität Weimar | 1 | | | | | | 1 |
| | | HTWG Hochschule Konstanz | 1 | | | | | | 1 |
| | | LUCA School of Arts | 1 | | | | | | 1 |
| FILM / ANIMATION | | | | | | | | | |
| <p>(Real-)Film nutzt bewegte Bilder, um Geschichten und Emotionen zu vermitteln. Filme werden für die Kino- und Fernsehindustrie, aber auch für die Werbung produziert. Sie umfassen insbesondere Schauspiel, Regie, Kamera, Schnitt und Ton, um eine kohärente visuelle Erzählung zu schaffen.</p> <p>Animation verwendet bewegte Bilder, um Geschichten und Emotionen zu vermitteln. Animationen werden Bild für Bild erstellt und schnell hintereinander abgespielt, um den Eindruck von Bewegung zu vermitteln. Dies kann in Zeichentrickfilmen, 3D-Animationen, Stop-Motion, GIFs und anderen Formen geschehen. Animationen werden für die Kino- und Fernsehindustrie, aber auch für die Werbung produziert.</p> | 1. | Filmakademie Baden-Württemberg | 4 | 8 | 1 | 8 | 1 | | 82 |
| | 2. | Hochschule für Fernsehen und Film München | 2 | 4 | 4 | 1 | | | 32 |
| | 3. | Fachhochschule Salzburg | 2 | 1 | 2 | 1 | | | 18 |
| | 4. | Hochschule Kaiserslautern | | | | 2 | | | 12 |
| | 5. | Technische Hochschule Würzburg-Schweinfurt | 2 | 1 | 1 | | | | 8 |
| | 6. | Hochschule für Kommunikation und Gestaltung Stuttgart | | | 1 | | | | 4 |
| | 7. | Duale Hochschule Baden-Württemberg (DHBW) Ravensburg | 3 | | | | | | 3 |
| | | Bauhaus-Universität Weimar | | 1 | | | | | 2 |
| | 8. | Universität für angewandte Kunst Wien | | 1 | | | | | 2 |
| | | Hochschule Ravensburg-Weingarten | | 1 | | | | | 2 |
| | | Hamburg Media School | 2 | | | | | | 2 |
| | 9. | FH Münster/ Münster School of Design | 1 | | | | | | 1 |
| | | HTWG Hochschule Konstanz | 1 | | | | | | 1 |
| | | Mediadesign Hochschule München | 1 | | | | | | 1 |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| PHOTOGRAPHY / ILLUSTRATION | | | | | | | | | |
| <p>Fotografie ist die Kunst und Technik, statische Bilder mit Hilfe von Licht und einer Kamera auf lichtempfindlichem Material einzufangen, um Momente, Szenen oder Objekte in Form von Fotos festzuhalten. Sie wird häufig in Büchern, Zeitschriften, der Werbung und vielen anderen Medien verwendet, um Informationen oder Emotionen zu vermitteln.</p> <p>Illustration ist die kreative Praxis des Zeichnens, Malens oder Gestaltens von Bildern, um eine Idee oder eine Geschichte visuell darzustellen. Sie wird häufig in Büchern, Zeitschriften, der Werbung und vielen anderen Medien verwendet, um Informationen oder Emotionen zu vermitteln.</p> | 1. | Technische Hochschule Würzburg-Schweinfurt | 5 | 3 | 2 | 1 | | | 25 |
| | 2. | Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst Hildesheim (HAWK) | 6 | 6 | 1 | | | | 22 |
| | 3. | Hochschule Wismar | | | | 1 | | 1 | 16 |
| | | Hochschule Düsseldorf | | | 1 | 2 | | | 16 |
| | 4. | Fachhochschule Dortmund | | 2 | 1 | 1 | | | 14 |
| | 5. | HTWG Hochschule Konstanz | 2 | 2 | | 1 | | | 12 |
| | 6. | AMD Akademie Mode & Design München | | | | 1 | | | 6 |
| | 7. | Universität der Künste Berlin | 1 | | 1 | | | | 5 |
| | | Hochschule RheinMain | 3 | 1 | | | | | 5 |
| | 8. | Fachhochschule Salzburg | | | | 1 | | | 4 |
| | | Staatliche Akademie der Bildenden Künste Stuttgart | | | | 1 | | | 4 |
| | 9. | Technische Hochschule Nürnberg | 1 | 1 | | | | | 3 |
| | | Technische Hochschule Augsburg | 1 | 1 | | | | | 3 |
| | 10. | Hochschule für Kommunikation und Gestaltung Stuttgart | | 1 | | | | | 2 |
| | | Design Factory International | 2 | | | | | | 2 |
| | | Duale Hochschule Baden-Württemberg (DHBW) Ravensburg | 1 | | | | | | 1 |
| | | Hochschule der Medien Stuttgart | 1 | | | | | | 1 |
| | | HTW Berlin | 1 | | | | | | 1 |
| | | Media University of Applied Sciences (ehemals HMKW) | 1 | | | | | | 1 |
| | 11. | Berufsschule für Medien und Kommunikation | 1 | | | | | | 1 |
| | | Bauhaus-Universität Weimar | 1 | | | | | | 1 |
| | | Hochschule Osnabrück | 1 | | | | | | 1 |
| | | Hochschule München | 1 | | | | | | 1 |
| | | Kunstschule Wandsbek | 1 | | | | | | 1 |
| | | Hochschule Mainz | 1 | | | | | | 1 |
| COPYWRITING / STORYTELLING | | | | | | | | | |
| <p>Copywriting ist die Kunst des Verfassens von Texten oder Inhalten mit dem Ziel, Aufmerksamkeit zu erregen, Interesse zu wecken und eine bestimmte Botschaft zu vermitteln. Copywriting wird häufig in Werbung, Marketing, Medien und anderen Kommunikationsbereichen eingesetzt, um Produkte, Dienstleistungen oder Ideen zu bewerben und zu verkaufen.</p> <p>Storytelling ist die Kunst des Erzählens. Es beinhaltet das Erzählen von Geschichten, um Informationen, Emotionen oder Botschaften zu vermitteln. Storytelling wird in verschiedenen Bereichen wie Marketing, Film, Literatur und Kommunikation eingesetzt, um Menschen zu fesseln, zu informieren und zu unterhalten. Kreatives Schreiben bzw. kreative Textgestaltung: von der Headline bis zur Longcopy, von unterschiedlichen redaktionellen Beiträgen bis hin zu Geschichten, welche sowohl kommerzielle als auch ideale Botschaften beinhalten.</p> | 1. | Fachhochschule Salzburg | 1 | 1 | | 1 | | 1 | 19 |
| | 2. | Duale Hochschule Baden-Württemberg (DHBW) Ravensburg | 3 | 1 | 1 | 1 | | | 15 |
| | | Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst Hildesheim (HAWK) | | 1 | | 1 | | | 8 |
| | 3. | Filmakademie Baden-Württemberg | | 1 | | 1 | | | 8 |
| | | Berufsschule für Medien und Kommunikation | | 1 | | 1 | | | 8 |
| | 4. | Miami Ad School Europe | | | 1 | | | | 4 |
| | 5. | European School of Design Frankfurt | 1 | 1 | | | | | 3 |
| | | Technische Hochschule Augsburg | 1 | 1 | | | | | 3 |
| | | ecosign/Akademie für Gestaltung | 1 | | | | | | 1 |
| | | Hochschule Niederrhein | 1 | | | | | | 1 |
| | | Universität für angewandte Kunst Wien | 1 | | | | | | 1 |
| | 6. | Technische Hochschule Deggendorf | 1 | | | | | | 1 |
| | | Technische Hochschule Würzburg-Schweinfurt | 1 | | | | | | 1 |
| | | Media University of Applied Sciences (ehemals HMKW) | 1 | | | | | | 1 |
| | | Hochschule der Medien Stuttgart | 1 | | | | | | 1 |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| AUDIO / SOUND DESIGN / MUSIC | | | | | | | | | |
| | 1. | Fachhochschule Salzburg | 1 | 2 | 1 | 2 | | | 52 |
| | 2. | Filmakademie Baden-Württemberg | 3 | 1 | | 2 | | | 21 |
| | 3. | Hamburg Media School | | | | 1 | | | 6 |

| | | | | | | | | | |
|---|----|--|---|--|---|--|--|--|---|
| <p>Audio Design ist die kreative Gestaltung von Klang und Ton in verschiedenen Medien, um Stimmungen und Botschaften zu vermitteln. Es umfasst die Auswahl, Aufnahme und Anordnung von Musik, Soundeffekten und Sprechern, um ein ansprechendes Hörerlebnis in Projekten wie Filmen, Spielen, Werbung usw. zu schaffen. Das Ziel ist ein optimales audiovisuelles Erlebnis.</p> <p>Im Gegensatz zum allgemeineren Begriff Audio Design konzentriert sich Sound Design auf die spezielle Gestaltung von Klängen und Geräuschen, um die visuelle oder erzählerische Erfahrung zu verstärken.</p> <p>Musik ist die Kunst, Töne und Klänge zu arrangieren, um Emotionen und Stimmungen auszudrücken. Sie kann mit Instrumenten, der menschlichen Stimme oder elektronischen Mitteln erzeugt werden und spielt in vielen kulturellen, künstlerischen und unterhaltenden Kontexten eine zentrale Rolle.</p> | 4. | Berufsschule für Medien und Kommunikation | | | 1 | | | | 4 |
| | 5. | Hochschule RheinMain | 3 | | | | | | 3 |
| | 6. | Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst Hildesheim (HAWK) | 1 | | | | | | 1 |
| | | | | | | | | | |

| EXPERIMENT COMMUNICATION ARTS | | | | | | | | | | 141 |
|---|-----|--|---|---|---|---|---|--|---|-----|
| <p>Communication Arts ist die kreative und experimentelle Verschmelzung von Kommunikationsdesign und Kunst, bei der visuelle, audiovisuelle und multimediale Elemente eingesetzt werden, um Botschaften und Ideen auf innovative und künstlerische Weise zu vermitteln. Diese Disziplin betont die kreative Freiheit und das Experiment, oft an der Grenze zwischen Design und Kunst.</p> | 1. | Fachhochschule Salzburg | 4 | 2 | | 3 | 1 | | | 36 |
| | 2. | Duale Hochschule Baden-Württemberg (DHBW) Ravensburg | 8 | 3 | 2 | | | | | 22 |
| | 3. | Technische Hochschule Würzburg-Schweinfurt | 3 | 2 | 2 | | | | | 15 |
| | | Merz Akademie Stuttgart | | 1 | | 1 | | | | 8 |
| | 4. | Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst Hildesheim (HAWK) | 4 | | 1 | | | | | 8 |
| | | Technische Hochschule Augsburg | | 4 | | | | | | 8 |
| | | Hochschule RheinMain | 6 | 1 | | | | | | 8 |
| | 5. | Bauhaus-Universität Weimar | 1 | | | 1 | | | | 7 |
| | | Hochschule Düsseldorf | 1 | | | 1 | | | | 7 |
| | 6. | Filmakademie Baden-Württemberg | | 1 | 1 | | | | | 6 |
| <p>Creative Technology verbindet Technologie und Kreativität, um innovative Lösungen für Kunst, Design und Unterhaltung zu entwickeln. Dazu gehören Software, Hardware, Programmierung und Elektronik für interaktive Installationen, Medienkunst, digitale Spiele und andere kreative Anwendungen.</p> | 7. | Media University of Applied Sciences (ehemals HMKW) | 1 | | 1 | | | | | 5 |
| | 8. | Fachhochschule Potsdam | | | 1 | | | | | 4 |
| | | Hochschule für Fernsehen und Film München | | 1 | | | | | | 2 |
| | 9. | Hochschule Mainz | | 1 | | | | | | 2 |
| | | Hochschule Niederrhein | 2 | | | | | | | 2 |
| | 10. | Universität für angewandte Kunst Wien | 1 | | | | | | | 1 |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| CREATIVE DIGITAL TECHNOLOGY | | | | | | | | | | 187 |
| <p>Creative Technology verbindet Technologie und Kreativität, um innovative Lösungen für Kunst, Design und Unterhaltung zu entwickeln. Dazu gehören Software, Hardware, Programmierung und Elektronik für interaktive Installationen, Medienkunst, digitale Spiele und andere kreative Anwendungen.</p> | 1. | Fachhochschule Salzburg | 1 | | 1 | 2 | 1 | | | 27 |
| | 2. | Duale Hochschule Baden-Württemberg (DHBW) Ravensburg | 6 | | | 3 | | | | 24 |
| | 3. | Hochschule Kaiserslautern | 2 | | | 3 | | | | 20 |
| | 4. | Hochschule der Medien Stuttgart | | 1 | 1 | 2 | | | | 18 |
| | 5. | Hochschule Wismar | | | | 1 | | | 1 | 16 |
| | 6. | Hochschule RheinMain | 3 | 3 | | | | | | 9 |
| | 7. | Technische Hochschule Würzburg-Schweinfurt | 2 | | | 1 | | | | 8 |
| | | Technische Hochschule Augsburg | | 2 | 1 | | | | | 8 |
| | 8. | Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst Hildesheim (HAWK) | 5 | 1 | | | | | | 7 |
| | | Hochschule Niederrhein | | | | 1 | | | | 6 |
| <p>Creative Technology verbindet Technologie und Kreativität, um innovative Lösungen für Kunst, Design und Unterhaltung zu entwickeln. Dazu gehören Software, Hardware, Programmierung und Elektronik für interaktive Installationen, Medienkunst, digitale Spiele und andere kreative Anwendungen.</p> | 9. | Mediadesign Hochschule Berlin | | | | 1 | | | | 6 |
| | | Mediadesign Hochschule Düsseldorf | | | | 1 | | | | 6 |
| | | Muthesius Kunsthochschule | | | | 1 | | | | 6 |
| | | University of Europe for Applied Sciences | | 1 | 1 | | | | | 6 |
| | 10. | Bauhaus-Universität Weimar | | | | 1 | | | | 4 |
| | | Hochschule Mainz | | 2 | | | | | | 4 |
| | 11. | HTWG Hochschule Konstanz | 1 | 1 | | | | | | 3 |
| | | Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hof | | 1 | | | | | | 2 |
| | 12. | Fachhochschule Dortmund | | 1 | | | | | | 2 |
| | | Miami Ad School Europe | 1 | | | | | | | 1 |
| <p>Creative Technology verbindet Technologie und Kreativität, um innovative Lösungen für Kunst, Design und Unterhaltung zu entwickeln. Dazu gehören Software, Hardware, Programmierung und Elektronik für interaktive Installationen, Medienkunst, digitale Spiele und andere kreative Anwendungen.</p> | 13. | Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd | 1 | | | | | | | 1 |
| | | Hochschule Hannover | 1 | | | | | | | 1 |
| | | Brand University of Applied Sciences | 1 | | | | | | | 1 |
| | | Fachhochschule Potsdam | 1 | | | | | | | 1 |