

kompakt

Gamesmarkt

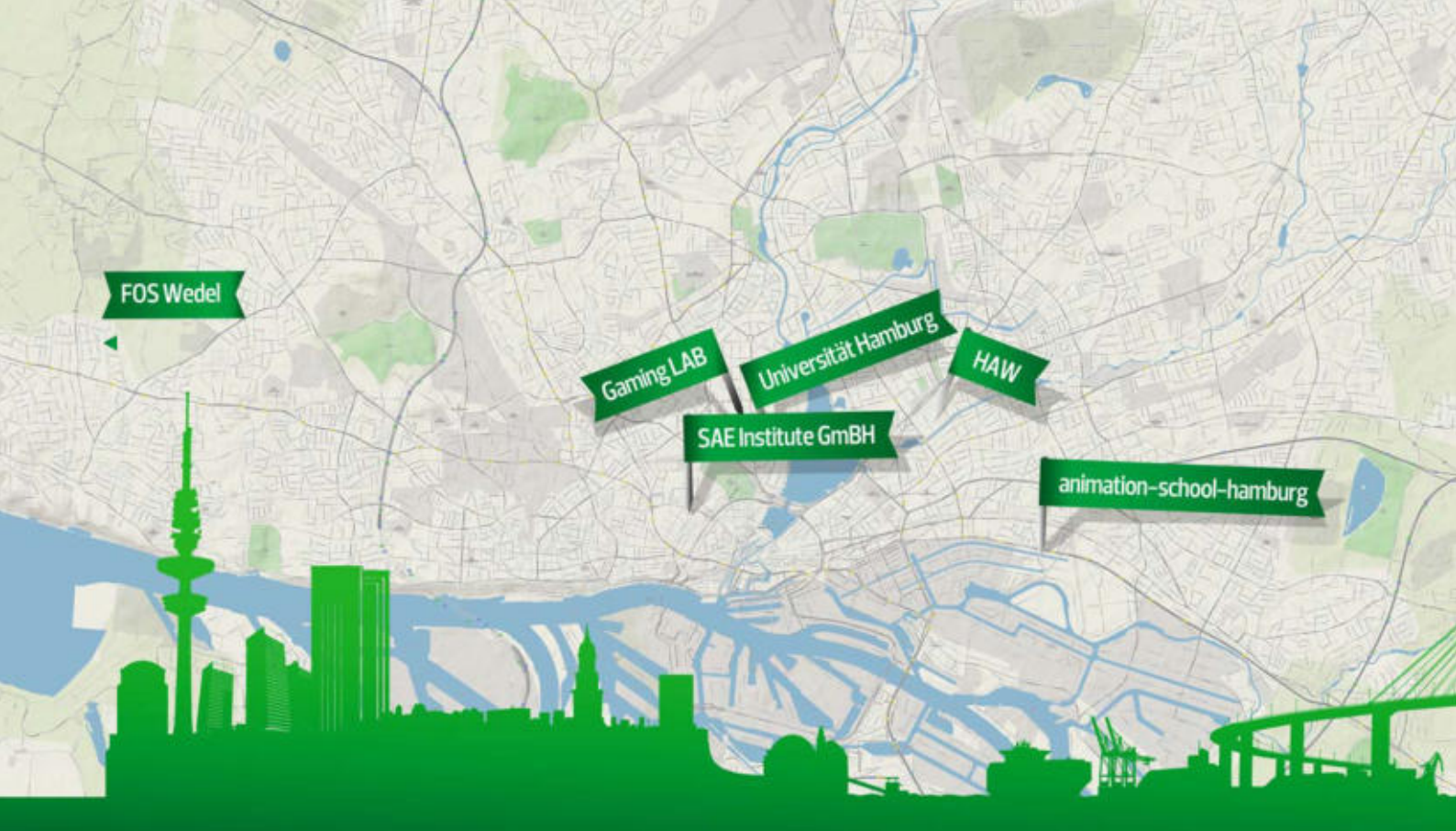
Gamesausbildung in Deutschland



Inhalt

Die GamesMarkt-Serie „Gamesausbildung in Deutschland“ stellt Studiengänge an öffentliche und privaten Bildungsträgern in Deutschland vor, die sich im engeren und weiteren Sinne mit Computer- und Videospiele befassen vor.

| | |
|----|--|
| 4 | Hamburg Fachkräfte: Woher nehmen und nicht stehlen? (Stand: März 2013) |
| 12 | Berlin/Brandenburg Berliner Spezialitäten (Stand: April 2013) |
| 22 | Bayern (Teil 1) Kräftiger Aufwind im Gamesland Bayern (Stand: Mai 2013) |
| 30 | Bayern (Teil 2) Kräftiger Aufwind im Gamesland Bayern (Stand: Juni 2013) |
| 36 | Frankfurt/Rhein-Main Enaus, enuff, enibber, enunner und enei (Stand: Juni 2013) |
| 44 | Baden-Württemberg Der Südwesten gibt Gas (Stand: Juli 2013) |
| 52 | Nordrhein-Westfalen (Teil 1) Da geht noch was in NRW (Stand: August 2013) |
| 60 | Nordrhein-Westfalen (Teil 2) Näher dran an Professoren und Praxis (Nachtrag) (Stand: August 2013) |
| 62 | Niedersachsen/Bremen Gute Bedingungen, kaum klassische Gamesfirmen (Stand: September 2013) |
| 71 | Thüringen/Sachsen/Sachsen-Anhalt Mitteldeutsche Schmieden (Stand: Oktober 2013) |
| 76 | Mecklenburg-Vorpommern Nordöstliche Aufschläge (Stand: November 2013) |
| 80 | Rheinland-Pfalz Trier – allein auf weiter Flur (Stand: Januar 2014) |



Fachkräfte: Woher nehmen und nicht stehlen?

Der Fachkräftemangel in der deutschen Gamesindustrie ist eklatant. Spezifische Gamesausbildungen an Universitäten, Fachhochschulen und privaten Einrichtungen sind zwar immer noch dünn gesät. Aber es gibt sie. Beispielsweise in Hamburg und Umgebung.

Am Abend des 1. April 2009 schien die Gameswelt für einen kleinen Moment in Ordnung. Nach gut zwei-

jährigem Vorlauf und so manchen politischen Querelen war in der Münchner BMW-Welt zum ersten Mal der Deutsche Computerspielpreis (DCP) verliehen worden. Aber noch während sich die Veranstalter sattsam am Erfolg dieser schwierigen Geburt erfreuten, wurden sie auch schon wieder mit der schönsten Wirklichkeit konfrontiert. Mitglieder von Bündnis 90/Die Grünen hatten sich aufgeschwungen, das harmonische Schauspiel von BIU, G.A.M.E. und BKM zu stören. Man könne, so ihre Kritik, das DCP-Preisgeld für die Förderung von Computerspielen als Kulturgut viel sinnvoll-

er investieren – z. B. in die Ausbildung und finanzielle Förderung kleiner Entwickler. „Satte 300.000 Euro ist der Großen Koalition der Deutsche Computerspielpreis jährlich wert. So aber bekämpft man weder den eklatanten Fachkräftemangel in der Branche, noch fördert man die Qualifizierung von Spieleentwicklerinnen und -entwicklern“, betonten Grietje Staffelt, die damalige medienpolitische Sprecherin der Grünen-Fraktion, und Malte Spitz, bis heute Mitglied im Bundesvorstand von Bündnis 90/Die Grünen. „Wir fordern schon lange ein Bündel von Maßnahmen für die Computerspiel-

DIE SCHLAGZEILEN
JEDERZEIT UND ÜBERALL





Fakten zur Hamburger Gamesbranche

Ganze 155 Unternehmen rechnete die gamecity:Hamburg im Jahr 2012 in der Hansestadt der Wertschöpfungskette Games zu. Dabei sind nur die Firmen einbezogen, die mindestens 50 Prozent ihres Umsatzes mit Games erwirtschaften. Neben den deutlich über 3000 Festangestellten gibt es in Hamburg rund 500 Freelancer, die der Gamesbranche zuarbeiten. Strukturell überwiegen Firmen kleinerer Größe. Die Top-4-Unternehmen stellen jedoch nach wie vor etwa ein Drittel aller Beschäftigten.

qualifiziertem Personal. Nahezu nichts lässt sie unversucht, um an geeignete Leute zu kommen, um ihren Bedarf zu decken. Doch woher nehmen und nicht stehlen?

In der mit dieser GamesMarkt-Ausgabe beginnenden Standortserie wollen wir in den kommenden Monaten einen differenzierten Blick auf den Bereich der Gamesausbildung in Deutschland werfen. Wie ist es darum an den verschiedenen Standorten bestellt? Was ist möglicherweise wo in Planung? Sind die Angebote überhaupt bedarfsgerecht? Oder schießen sie am Ziel vorbei? Die Hansestadt Hamburg soll hierbei den Auftakt machen. Die Wahl fiel auch deshalb auf die Elbmetropole, weil die Gamecity:Hamburg-Protagonisten immer mal wieder durch pfiffige Initiativen und Aktionen die Aufmerksamkeit der Branche (und darüber hinaus) gen Norden lenken.

Hervorzuheben ist hier etwa der zweimonatlich stattfindende HR-Stammtisch, an dem die Personalmanager der dortigen Gamesunternehmen natürlich nicht teilnehmen, um sich gegenseitig den Fachkräftemangel vorzujammern, sondern um Ideen zu entwickeln, die diesen Missstand beheben.

„Wie man es auch dreht und wendet, eigentlich gibt es nur vier Möglichkeiten, um an Talente zu kommen“, sagt Achim Quinke, Projektleiter Gamecity:Hamburg: „Erstens: Man wirbt sie beim Konkurrenten ab. Das hilft der Branche allerdings nicht wirklich weiter. Zweitens: Man holt sich einen fertigen Informatiker von irgendeiner

deutschen Uni und bringt ihm alles bei, was er für den Job können muss. So hat die Branche das schon vor zehn Jahren gemacht, und so macht sie das heute noch immer. Drittens: Man greift sich einen Absolventen eines Gamesstudiengangs einer Universität, FH oder privaten Einrichtung. Die entsprechenden Angebote in Deutschland gibt es aber alle noch nicht lange, wenn wir die Games Academy mal außen vor lassen, und der Output

„Wie man es auch dreht und wendet, eigentlich gibt es nur vier Möglichkeiten, um an Talente zu kommen.“

Achim Quinke, Gamecity:Hamburg

ist gering. Und viertens: Ich suche mir einen Mitarbeiter im Ausland.“ Wer dann auch noch einen Mitarbeiter mit Senior-Erfahrung benötigt, fährt Quinke beredt fort, kann die Punkte zwei und drei sofort



**Achim Quinke, Projektleiter
Gamecity:Hamburg**

branche. Dazu gehören gezielte Aus- und Weiterbildungsinitiativen sowie eine finanzielle Förderung der kleinen Spieleentwicklerinnen und -entwickler, damit ihre kreativen Ideen am Markt eine Chance haben.“

Das Staffelt-Spitz-Timing war perfekt gewählt, und nicht wenige in der Branche dachten: „Gut gebrüllt, Löwe!“ Allein, den richtigen Worten wollten keine rechten Taten folgen. Zwar wurden inzwischen quer durch die Republik an verschiedenen Standorten spezielle Förderprogramme aufgelegt, die insgesamt zur Verfügung stehenden Mittel fallen jedoch recht überschaubar aus. Manche finden das „besser als nichts“, andere sehen hier (politisch korrekt) noch „einiges Potenzial“, tatsächlich ist jenes Volumen aber ein schlechter Treppenwitz – jedenfalls verglichen mit den Abermillionen Euronen, die bei der deutschen Filmförderung munter sprudeln. Dieser Umstand ändert allerdings nichts an jenem beanstandeten Fachkräftemangel, der nach wie vor virulent und eklatant ist. Händeringend sucht die Gamesbranche nach

KONTAKT

**GamingLAB/
Uni Hamburg**

Fakultät für Erziehungswissenschaft, Psychologie und Bewegungswissenschaft
Mollerstr. 10

20146 Hamburg

Ansprechpartner:
Jun. Prof. Dr. Alexander Unger

E-Mail: alexander.unger@uni-hamburg.de

Web: www.alexanderunger.net;
http://blogs.epb.uni-hamburg.de/gaminglab/

streichen. Und da das Abwerben nichts bringt, drängt sich die Fernsuche förmlich auf. Als der HR-Stammtisch mit seiner Analyse zu diesem Ergebnis kam, waren die Gamecity-Recruiting-Touren geboren. Vier Stück davon fanden bisher statt und führten eine Delegation Hamburger Gamesunternehmen in die Niederlande, nach Berlin, Thüringen und Ende letzten Jahres nach Kopenhagen, wo sie an verschiedenen Hochschulen um Mitarbeiter warben. Mit messbarem Erfolg? „Im Bereich Praktika auf jeden Fall“, bestätigt Achim Quinke. „Inwieweit daraus aber auch Festanstellungen entstanden sind, das tracken wir nicht.“ Gehen wir also mal davon aus, dass diese an sich gute Aktion von einem überschaubaren Erfolg gekrönt war. Warum also personalbeschaffungsmäßig weiter in die Ferne schweifen – sind die hiesigen Bildungsträger doch so nah. Und damit zurück auf Los! und in den Hamburger Heimathafen. Scannt man diesen Großraum, stößt man sofort auf die **Universität Hamburg**. Laut Wikipedia ist sie mit rund

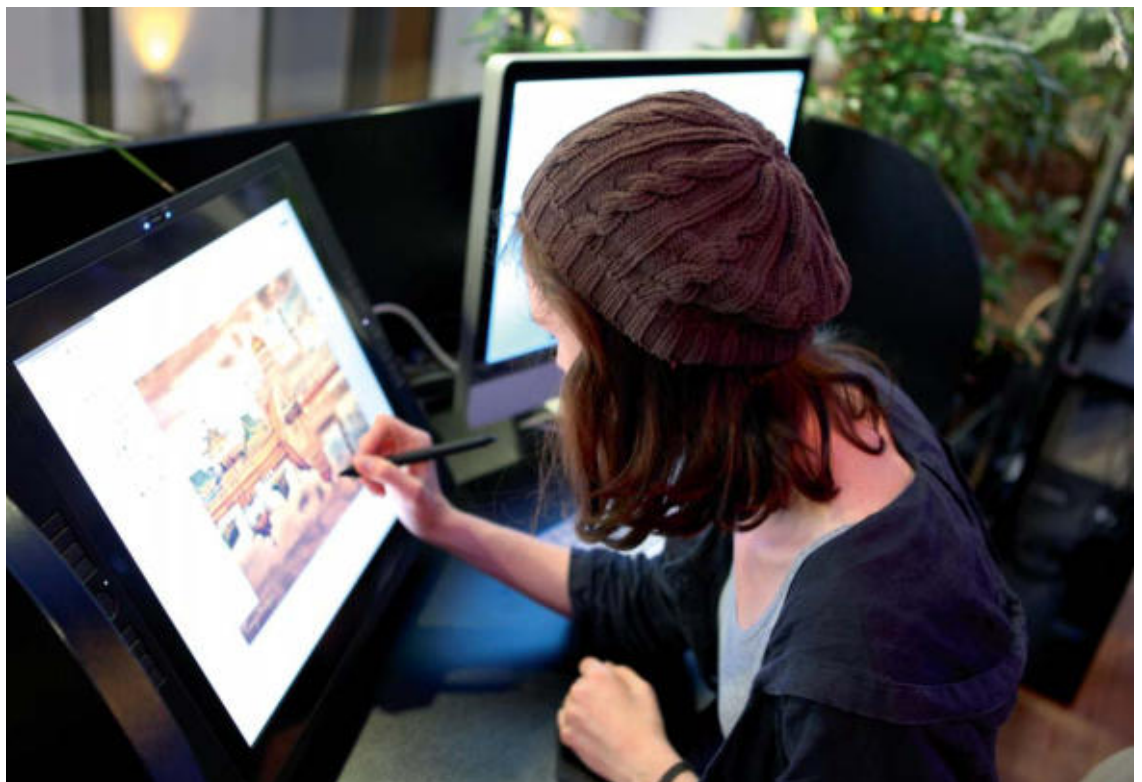
40.000 Studierenden, sechs Fakultäten und 150 Studiengängen die größte Universität in der Freien und Hansestadt Hamburg, die größte Forschungs- und Ausbildungseinrichtung in Norddeutschland und eine der größten Hochschulen Deutschlands. Doch wer in diesem Füllhorn nach einem Gamesstudengang forscht, wird enttäuscht. Natürlich kann man dort in Informatik seinen Bachelor oder Master machen, ein etwas spezialisierteres Angebot im Kontext Games gibt es aber nicht. Und in absehbarer Zeit ist hier laut Campus Center und Studienberatung Informatik auch nichts in Planung.

Volltreffer HAW

Allenfalls an der Fakultät für Erziehungswissenschaft, Psychologie und Bewegungswissenschaft keimt ein zartes Pflänzchen. Dort wurde am 23. Januar 2013 das **GamingLAB** unter der Leitung von Prof. Rudolf Kammerl, Jun. Prof. Dr. Alexander Unger (beide vom Arbeitsbereich

Medienpädagogik, Letzterer fungiert als Ansprechpartner) und Andreas Hedrich (Medienzentrum) eröffnet. Dieses GamingLAB versucht, das Medium Computerspiele in Rahmen der medienpädagogischen Ausbildung von Lehramtsstudierenden zu etablieren und so einen Beitrag zur Förderung der Medienkompetenz von Lehrern zu leisten. Ein feiner und notwendiger Ansatz, für HR-Verantwortliche der Spieleindustrie gibt's hier allerdings nichts zu holen.

Einen Volltreffer landet man hingegen bei der **Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW)**. An der Fakultät Design, Medien und Information (DMI) wird im Department Medientechnik seit dem Sommersemester 2010 der „Games Master“ angeboten, ein Teilstudiengang „Games“ des Studiengangs „Zeitabhängige Medien/Sound - Vision - Games (M.A.)“. Die Stadt Hamburg hatte schon früh erkannt, dass die boomende Gamesbranche mit einem Fachkräftemangel zu kämpfen hatte, und leistete die Anschubfinanzierung für den



Die SAE-Ausbildung ist sehr praxisorientiert. Den Stoff, der im Unterricht vermittelt wurde, kann der Studierende an den Workstations üben, üben, üben. Die Öffnungszeiten der Übungsräume lassen ausreichend Zeit, um Gelerntes anzuwenden

Games Master. Der Teilstudiengang, der gezielt und praxisnah für die Produktionsbedingungen in der Computerspieleindustrie ausbildet, wurde von Prof. Gunther Rehfeld geplant, entwickelt und aufgebaut. Informatiker und Designer arbeiten hier gemeinsam an der Produktion von Spieleprototypen und vertiefen ihr theoretisches Wissen in spielnahen Inhalten. Seit März 2012 wird Prof. Gunther Rehfeld dabei durch Prof. Ralf Hebecker unterstützt.

Das Interesse an diesem Angebot ist groß, allerdings müssen Bewerber einen anerkannten Bachelor oder ein Diplomstudium der Bereiche Design (Kommunikation, Grafik, Interaction, Medien usw.) oder Informatik (Medieninformatik, Media Systems, Angewandte Informatik) abgeschlossen haben. Die Verbindung von Praxis und Theorie wird hier großgeschrieben. Deshalb finden sich unter den Gastdozenten viele bekannte Namen aus der Computerspielebranche, die neben dem wissenschaftlichen Personal der HAW als Lehrbeauftragte oder im Rahmen von Workshops ihr Wissen an die Studierenden weitergeben. Der Games Master hat ein eigenständiges Profil und Curriculum. Pro Jahrgang stehen 20 Studienplätze zur Verfügung, die dann vier bis fünf Teams bilden und als Kern über drei Semester ein großes



Prof. Gunther Rehfeld hat den Games Master geplant, entwickelt und aufgebaut

Projekt realisieren müssen. Nicht ohne – berechtigten – Stolz merkt Prof. Rehfeld an, dass ein Projekt aus dem zweiten Jahrgang, „Groundplay“, beim Deutschen Computerspielpreis 2013 in der Kategorie Bestes Nachwuchskonzept nominiert wurde.

Feines GamecityLab

Darüber hinaus beheimatet die Hochschule für Angewandte Wissenschaft Hamburg das GamecityLab von HAW und Gamecity:Hamburg, das als ein Ort konzipiert wurde, an dem sich Firmen aus

der Region, die sich im weitesten Sinn mit der Computer-basierten oder -unterstützten Spieleherstellung beschäftigen, mit der Hochschule und untereinander vernetzen können. Ein weiteres Beispiel der fruchtbaren Zusammenarbeit von HAW und Gamecity:Hamburg stellt die Ringvorlesung „Games“ dar, die seit nunmehr sechs Jahren stattfindet und ein umfassendes und differenziertes Bild dieses dynamischen Medienbereichs zeigt und für alle Interessierten zugänglich ist.

Bei der weiteren Suche nach Gamesausbildungen in Hamburg stößt man schnell auf **SAE Institute**. Diese Einrichtung ist weltweit mit 56 Standorten vertreten; allein acht gibt es in Deutschland. Die Hamburger Schule ging zwar bereits vor 20 Jahren an den Start, Ausbildungen im Bereich Games bietet sie aber erst seit Herbst 2011 an. Genauer weiß Özgür H. Sönmez, Schulleiter bzw. Manager SAE Hamburg, zu berichten: „Die beiden Gamesstudiengänge ‚Game Art & 3D Animation‘ und ‚Game Programming‘ schließen nach 18 Monaten und je nach Studiengang mit dem ‚Game Art & 3D Animation Diploma‘ oder dem ‚Game Programming Diploma‘ ab. Wer hingegen den ‚Bachelor of Arts (Honos.) Interactive Animation‘ oder den ‚Bachelor Of Science (Hons.) Games Programming‘ an-

KONTAKT

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW)

Fakultät Design Medien Information (DMI) – GamecityLab

Department Medientechnik Kunst- und Medienkampus Hamburg Finkenau 35 22081 Hamburg

Ansprechpartner: Prof. Gunther Rehfeld

E-Mail: gunther.rehfeld@haw-hamburg.de

Web: www.gamesmaster-hamburg.de;

http://www.mt.haw-hamburg.de/index.php

Die Fächer im Games Master (HAW)

Semester 1

Game Projekt Teil 1

Game Design Document

Theorie und Vertiefung 1

Game Theorie, Game Produktion 1, Vertiefung, z.B. Modelling, Programmierung

Wahlpflicht 1

z.B. Game- und Leveldesign, Community, Dramaturgie

Innovative Anwendungen

Künstl./wissenschaftliches Arbeiten, wissenschaftliches Seminar

Semester 2

Game Projekt Teil 2 (Entwicklung)

Theorie und Vertiefung 2

Entrepreneurship, Game Produktion 2.

Vertiefung 2, z.B. 3D-Animation

Wahlpflicht 2

z.B. Concept Art, E-Learning, Machinima, Balancing, Storytelling

Semester 3

Game Projekt Teil 3

(Finalisierung)

Masterthesis

Gamesausbildung SAE Institute Hamburg

Das Game Art & 3D Animation Bachelor Program richtet sich an jene Personen, die einen Einstieg in die Spieleindustrie als Game Designer oder Game Artist anstreben. Angehende Spieleprogrammierer wählen das Game Programming Bachelor Program.

Game Art & 3D Animation

Game Programming

SAE DIPLOMA (18 MONATE)

Zulassungsvoraussetzung: Abitur oder mind. 17 Jahre & Realschulabschluss, leistungsfähiges Notebook*

Drawing & 2D Graphics

3D Asset Creation

3D Animation

Content Creation Pipeline

Rendering & Visualization

Game Development (Abschlussprojekt)

Object-oriented Programming

Web & Mobile Development

Application Development

2D Game Programming

3D Game Programming

Game Development (Abschlussprojekt)

Game Art & 3D Animation Diploma

Game Programming Diploma

BACHELOR PROGRAM (24 MONATE, INKLUSIVE SAE DIPLOMA)

Zulassungsvoraussetzung: Abitur oder meistens 18 Jahre & Realschulabschluss, Englischkenntnisse, leistungsfähiges Notebook*

SAE Diploma wie oben beschrieben (18 Monate) & Bachelor, Fächer wie folgt:

Business, Legal & History

Marketing & Presentation

Advanced Industry Production

(Bachelor Abschlussarbeit)

Business, Legal & History

Marketing & Presentation

Advanced Industry Production

(Bachelor Abschlussarbeit)

Bachelor of Arts (Hons.)

Interactive Animation

Bachelor of Science (Hons.)

Games Programming

* Das Notebook ist für Unterrichtsmitschriften erforderlich und sollte über eine WLAN/WPA2-Verschlüsselung, einen gängigen Browser sowie ein Flash-Plug-in verfügen. Equipment für die Spieleproduktion stellt das SAE Institute in seinen Räumlichkeiten bereit.

strebt, muss noch weitere sechs Monate die SAE-Schulbank drücken, in denen sich der Unterricht dann auf die entsprechenden Bachelor-Themen fokussiert. Alles in allem ist ein SAE-Bachelor also binnen 24 Monaten zu erlangen."

Diese Bachelor-Studienabschlüsse sind im Vergleich mit anderen Bachelor-Studiengängen, etwa an Hochschulen, zwar schnell zu haben, doch dafür haben sie aber auch ihren Preis. Rund 4290 Euro pro Semester muss der Studierende dafür hinblättern.

Darüber hinaus stellt sich zudem die Frage nach der allgemeinen Anerkennung. Beide Bachelor-Abschlüsse sind, so Schulleiter Özgür H. Sönmez, vergleichbar mit dem Bachelor an deutschen Universitä-

ten. „Da SAE Institute hierzulande aber nicht den Status einer Universität genießt, sind die SAE-Abschlüsse durch eine enge Zusammenarbeit mit der Londoner Middlesex University validiert.“ Die Kooperation ist dergestalt, dass die Middlesex University die SAE-Lehrpläne in allen Fachbereichen nicht nur kennt, sondern auch teilweise gemeinsam mit SAE erarbeitet hat. Zudem ist SAE autorisiert, für die umfangreichen Abschlussarbeiten der Bachelor-Absolventen, die zum Tragen des Titels „Bachelor Hons.“ oder „Bachelor Honors“ befähigen, sogenannte Creditpoints der Middlesex University zu vergeben. Konkret: 30 an der Zahl, die dem Absolventen bei einem anschließenden Masterstudiengang ange-

rechnet werden. So er denn einen Master-Studiengang anstrebt – zum Beispiel an der Folkwang Universität der Künste in Essen, mit denen SAE beispielsweise auch zusammenarbeitet.

Die SAE-Studiengänge sind bekannt dafür, dass sie sich durch eine starke Praxisorientierung auszeichnen. Sönmez: „Das heißt, wir vermitteln im Theorieteil nur so viel Wissen wie unbedingt notwendig, damit der Absolvent gleich anfangen kann, praktisch zu arbeiten. Das Verhältnis von Theori zu Praxis bewegt sich zwischen 20:80 und 25:75. Hatte der Student beispielsweise 2,5 Stunden Photoshop-Unterricht, kann er danach in den Übungsraum gehen, um dort an den Workstations sein frisch erworbenes Wissen praktisch zu trainieren. Aus diesem Grund haben wir montags bis freitags von 10 Uhr bis 24 Uhr und samstags von 10 Uhr bis 22 Uhr geöffnet. In dieser Zeit hat der Student permanente Betreuung.“

Auf die Frage, ob die SAE-Absolventen denn fachlich so weit sind, dass sie sofort in der Industrie eingesetzt werden können, oder ob sie anschließend noch einen gewissen Feinschliff benötigen, erläutert der Head Instructor Interactive Entertainment, der Fachbereichsleiter, Christoph Graf: „In den 18 Monaten (Diploma) bzw. 24 Monaten (Bachelor), die die Studenten bei uns sind, arbeiten sie zwar sehr praxisorientiert und erhalten auch sehr viele Grundlagen vermittelt, z. B. in Programmiersprachen, Programmierertechniken, Game-Engines, Modellierung, Animation usw. Bei dieser Fülle an Stoff kann man aber natürlich nicht immer ins Detail gehen. Zudem hat auch jedes Unternehmen seinen eigenen Workflow, will sagen: Der notwendige Feinschliff bleibt nie ganz aus. Das ist aber kein Nachteil, im Gegenteil. Erfahrungsgemäß begrüßen es die Unternehmen sogar, dass sie die Absolventen noch nach ihren individuellen Anforderungen ‚formen‘ können. Auf je-

den Fall sind unsere Absolventen aber qualifiziert, um einen entsprechenden Job in der Industrie auszuüben."

Das mag jetzt auf den ersten Blick so klingen, als sei das Ende des Fachkräftemangels, zumindest in Hamburg, fast in Sicht. Doch weit gefehlt, bremst Christoph Graf: „Da wir erst seit Herbst 2011 Gameausbildung in Hamburg anbieten, wurde bislang nur ein Diploma-Studiengang mit 16 Absolventen beendet, von denen aber einige in die Verlängerung gegangen sind, um den Bachelor abzulegen. Die nächsten Abschlussklassen stehen im April und dann wieder im September dieses Jahres an.“ Gleichwohl stellt sich spontan ein Bild ein, das die späteren Arbeitgeber zeigt, wie sie am Schulausgang auf die „Blitz“-Studierenden der SAE lauern, um sie abzufangen. Da muss auch Fachbereichsleiter Graf laut lachen: „Vielmehr kommen die Gamesun-



Christoph Graf, Head Instructor Interactive Entertainment, kurz: Fachbereichsleiter



Özgür Sönmez ist der Schulleiter bzw. Manager SAE Institute Hamburg

ternehmen zu uns ins Haus, für Firmenpräsentationen oder einen Workshop z. B. Umgekehrt führen wir auch Exkursionen in die Industrie durch. Zudem gehören Branchenexperten zu unserem Dozentenstamm. Grundsätzlich sorgen wir dafür, dass die Studenten sehr früh

und schnell Kontakt zu Gamesfirmen bekommen, damit sie sich ein realistisches Bild davon machen können, was sie dort erwartet.“ Neben den genannten Bildungsträgern gibt es in Hamburg noch die **animation-school-hamburg**, deren Projektleiter Manfred Behn ist. Dabei

KONTAKT

SAE Institute GmbH

Feldstraße 66
20359 Hamburg

Ansprechpartner:
Özgür H. Sönmez
(Manager
SAE Hamburg)

E-Mail: o.sonmez@sae.edu

Christoph Graf
(Head Instructor Interactive Entertainment)

E-Mail: c.graf@sae.edu

Web:

www.hamburg.sae.edu/de/home/



Übungsraum der SAE Institute Hamburg mit Workstations

KONTAKTE

animation-school-hamburg

c/o Stiftung
Berufliche Bildung
Wendenstr. 493
20537 Hamburg

Ansprechpartner:
Manfred Behn
(Projektleiter)

E-Mail: info@
animation-school-
hamburg.de

Web: www.animation-
school-hamburg.de/
hallo.php

**Fachhochschule
Wedel
Gemeinnützige
Schulgesellschaft
mbH**

Computer Graphics &
Virtual Environments
Feldstraße 143
D - 22880 Wedel

Ansprechpartner:
Prof. Dr. Christian-A.
Bohn

E-Mail:
bohn@fh-wedel.de

Web:
cg.fh-wedel.de
www.fh-wedel.de/

handelt es sich um eine sehr kleine, aber feine Einrichtung. Dort wird zwar, weiß Achim Quinke zu berichten, „sehr viel Liebe und Mühe in die Ausbildung investiert, die Absolventen landen aber zu 90 Prozent in Animationsstudios. Zudem sind die Überschneidungen mit Gamesstudios geringer, als manche das gern hätten.“

Mit der Erwähnung der animation-school wäre die Hamburger Gamesausbildungstour eigentlich beendet, wenn man sich sklavisch an die Grenzen des Stadtstaates hielte. Da die Sklaverei aber Geschichte ist, bewegen wir uns einfach 23 Kilometer Luftlinie in Richtung westliche Agglomeration Hamburgs an der Unterelbe.

Dort liegt die zum schleswig-holsteinischen Kreis Pinneberg gehörende Stadt Wedel. Sie ist Sitz der staatlich anerkannten privaten **Fachhochschule Wedel**. Privat heißt, wer hier seinen Bachelor of Science in der Regelstudienzeit von sieben Semestern ablegt, zahlt pro Semester einen Obulus von 1170 Euro, also ein Viertel dessen, was etwa bei SAE fällig wird. Allerdings ist der Studierende dafür bei SAE, wo es keine Semesterferien gibt, bereits nach 24 Monaten fertig, während er in Wedel nach dreieinhalb Jahren (inklusive Semesterferien, besser: vorlesungsfreie Zeit) seinen Abschluss in der Tasche hat. Natürlich gibt es zwischen den Bachelors bei SAE und der FH Wedel oder auch an der HAW noch weitere, inhaltliche und qualitative Unterschiede. Diese auszuführen, würde an dieser Stelle aber zu weit führen. Im Kontext Games ist an der FH Wedel Prof. Dr. Christian-A. Bohn (Professor für Computergrafik und Virtuelle Realität) die erste Adresse. Seine Zuständigkeit umfasst sämtliche Veranstaltungen der Computergrafik und der Virtuellen Realität in Bachelor- und Master-Studiengängen; zudem hat er die Leitung des Virtual Reality Labors inne. „Der Studiengang Informatik ist derjenige, der

sich bei uns mit Games befasst, und hier insbesondere die Medieninformatik“, sagt Prof. Dr. Bohn und ergänzt: „Studierende dieses Fachs beschäftigen sich mit dem Zusammenspiel von Medien und Computern. Kern des Studiums ist die Entwicklung und Anwendung von Softwarelösungen zur Gestaltung multimedialer Inhalte. Auf dem Stundenplan stehen Programmierung, Softwaredesign, Internettechnologien, Computergrafik und Computeranimation. Hinzu kommen medienspezifische Inhalte der Audio-/Videobearbeitung. Außerdem stehen betriebswirtschaftliche und rechtliche Grundlagen auf dem Lehrplan. Da uns die Studenten nach Abschluss ihres Studiums bislang von der Spieleindustrie quasi aus den Händen gerissen worden sind, haben wir bisher keinen ausgewiesenen Gamesstudiengang angeboten, planen allerdings einen, der zum Jahresende in das Angebot der FH



**Prof. Dr. Christian-A. Bohn, Prof. für
Computergrafik und VR an der FH Wedel**

Wedel eingebaut werden soll.“ Und wieso dann doch dieser Sinneswandel? Dazu Bohn: „Wir haben bislang immer den Standpunkt vertreten, dass wir die Ausbildung für Games unter dem Fokus Medieninformatik durchführen. Und weil die inhaltliche Anforderung, gerade auch seitens der Industrie, breiter, wissenschaftlicher sowie mathematischer aus-

gerichtet ist, sahen wir keine Notwendigkeit, einen speziellen Studiengang Games anzubieten. Wir mussten allerdings feststellen, dass sich die Studierenden dadurch nicht richtig haben davon überzeugen lassen, diesen Weg bei uns einzuschlagen, da er nicht ausdrücklich mit dem Begriff Games gelabelt war. Das werden wir nun mit dem geplanten Gamesstudiengang ändern. Wie dieser dann heißt, steht noch nicht fest. Der Titel soll aber darauf hinweisen, dass Spiele ein wesentlicher Bestandteil sind. Kurzum: Ja, wir werden einen neuen Studiengang im Bereich Games, der sechs Semester umfassen wird, anbieten, werden aber inhaltlich bei unserer fundierten Ausbildung bleiben.“ An der FH Wedel können Bachelor oder Master erworben werden, sagt Prof. Bohn, „wobei diejenigen, die dann direkt in der Spieleindustrie anfangen, fast alle den Bachelor-Abschluss haben. Wer sich für den Master entscheidet, orientiert sich zumeist in eine andere berufliche Richtung, jenseits der Spielebranche. Ehrlicherweise muss man aber auch sagen, dass der Master in der Spieleindustrie nicht wirklich gebraucht wird. Abgesehen davon, dass ein Master-Absolvent für den Arbeitgeber auch viel teurer wäre.“

Zu hoher Bedarf

Fazit: In Hamburg und Umgebung gibt es Bildungsträger, die Studierende für den Einsatz in der Gamesindustrie präparieren, wenngleich sie dort noch den individuellen Feinschliff erhalten müssen. Trotzdem reicht dieser Output längst nicht aus, wie Achim Quinke bestätigt: „Die Absolventen, die in Hamburg jedes Jahr auf den Markt kommen, sind schlichtweg zu wenige, um den tatsächlichen Bedarf an Fachkräften zu decken.“ Daran dürfte sich auch auf Sicht leider nichts ändern.

Harald Hesse

Wie bilden deutsche Gamesunternehmen Nachwuchs aus? Wo hakt es noch? Wir haben exemplarisch vier Studios am Standort Hamburg befragt.



Goodgame,
Dr. Christian Wawrzinek



Innogames,
Jan Wilfarth



Daedalic,
Steffen Boos



Gamigo,
Patrick Streppel

Betriebliche Ausbildung

Welche betriebsinternen Ausbildungsgänge bietet Ihr Unternehmen an?

Fachinformatiker Systemintegration oder Anwendungsentwicklung. Außerdem etliche Traineeships, z. B. für Produktmanagement, Flash Development, Grafik- oder Gamedesign.

Fachinformatiker Anwendungsentwicklung oder Systemintegration. Duales Studium an der FOM für Wirt.-Informatik, Business Administration oder Intern. Management (Bachelor und Master).

Kauffmann/Kauffrau für Marketingkommunikation, Fachinformatiker für Anwendungsentwicklung.

Fachinformatiker Anwendungsentwicklung, Mediengestalter(in) Digital und Print, Gestaltung und Technik (Digital).

Wie hoch ist der Anteil Auszubildender am Personal?

400 Mitarbeiter, davon 15 Trainees und ein Azubi.

200 Mitarbeiter, davon 13 Auszubildende und duale Studenten.

40 Mitarbeiter, davon zwei Auszubildende.

100 Mitarbeiter, davon zwei Auszubildende.

Welchen Handlungsbedarf sehen Sie bei Politik/Verbänden, um die Ausbildung für Sie als deutsches Gamesunternehmen zu verbessern?

Es gibt zu wenig ausgebildete IT-Fachkräfte, obwohl immer mehr Arbeitsplätze im Online-sektor entstehen. Hier sehe ich Unternehmen wie Politik gleichermaßen in der Pflicht, mehr Ausbildungsplätze in IT-Berufen zu schaffen.

Ein Praktikum/Praxissemester sollte im Studium Pflicht sein. Der Berufsschulenlehrstoff muss an die aktuellen Standards der Softwareentwicklung angepasst sein, auch Aspekte der Webentwicklung (Sicherheitsrisiken) vermitteln.

Eine bessere Anpassung an Industriebedürfnisse. Die Möglichkeit, Gamedesign im Rahmen einer klassischen, dualen Ausbildung zu erlernen, fehlt völlig.

Für Onlinegames-Publisher gibt es keine zielgerichtete Ausbildung. Community Manager wird zu wenig Bedeutung beigemessen, obwohl es maßgeblich zum Spielerfolg beiträgt. Es würde von einer interdisziplinären Ausbildung profitieren.

Stichwort akademische Ausbildung: Bilden Unis/FHs bedarfsgerecht für Ihre Anforderungen aus?

Viele ganz essenzielle Bereiche werden nicht ausreichend vermittelt, wie z. B. „Free-to-Play“, „Performance-Marketing“ oder die Programmiersprachen „PHP“ und „Flash“.

In Einzelfällen gibt es Optimierungsbedarf, besonders in den Bereichen Entwicklung, Gamedesign und Grafik. Oft fehlt der Praxisbezug.

Viele unserer Neuzugänge kommen von Unis/FHs und sind im Regelfall bedarfsgerecht ausgebildet.

Viele Hochschulen bilden primär Entwickler aus. Das kommt auch indirekt uns zugute, trotzdem brauchen wir auch Personal für den Publishingbereich. Hier sind Studiengänge nach wie vor rar.

Findet ein Austausch mit örtlichen Unis/FHs/privaten Hochschulen statt? Wenn ja, in welcher Form?

Jährliche Firmenkontaktmesse an der FH Wedel, Gastvorlesungen an Uni HH und HAW. Firmenführungen für Studenten.

Firmenführungen für Studenten, Besuch von Hochschulmessen und -vorträgen, Auftritt von Gastdozenten.

Gründer sind Gastdozenten in ganz Deutschland, Kontakte zur HAW Hamburg und HTW Berlin, Firmenbesuche.

Zusammenarbeit mit BITS Iserlohn, gern auch Unterstützung lokaler Hochschulen, sofern für Publishing relevant.



Berliner Spezialitäten

Wer sich in Berlin-Brandenburg für Games-affine Ausbildungen oder Studiengänge interessiert, wird durchaus fündig. Insbesondere das Angebot an privaten Bildungsträgern ist beeindruckend. Entsprechend ausgeprägt ist der Wettbewerb. Doch auch hier ist nicht alles Gold, was glänzt.

Wenn am 25. April kurz nach 14 Uhr das Berliner Café Moskau, also der Schauplatz, wo die Entwicklerkonferenz Quo Vadis stattfindet, aus Sicherheitsgründen schließen muss, ist der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware schuld. Warum? Weil dort um 14.30 Uhr eine Informationsveranstaltung „Enter the Game – Berufsperspektiven in der Computer- und Videospieleindustrie“ geplant ist. Dort präsentieren Vertreter der Games Academy sowie der Unternehmen Bigpoint, GameGenetics und kunststoff in 45 Minuten Berufsbilder und beantworten Fragen. Das wäre an sich unproblematisch. Allerdings hat der BIU alle Schülerinnen und Schüler Berlins zwischen 14 und 16 Jahren dazu eingeladen. Und das

sind viele. Sehr viele. Falls auch nur ein Promille der in der Bildungsstatistik der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft ausgewiesenen Schüler in besagter Altersklasse jener Einladung folgen sollte, wird es in der Location eng; kommen mehr, geht der Laden in die Knie. Wie auch immer, eine nette Idee ist es allemal, schließlich sucht die Gamesbranche händeringend nach Fachkräften und lässt nichts unversucht, um mit jungen Talenten in Kontakt zu treten und diese für ihre Zwecke zu gewinnen. Da riskiert man auch schon einmal den Sturm aufs Café. Und fürs Image ist es ja auch ganz gut.

Spaß beiseite. Wir bleiben aber in der Region. Nachdem GamesMarkt in

Ausgabe 7/2013 bereits die Ausbildungssituation im Bereich Games am Standort Hamburg und Umgebung beleuchtet hatte, nehmen wir uns nun den Standort Berlin-Brandenburg zur Brust. Wie es ist um das Thema Gamesausbildung in der Hauptstadt-, Wirtschafts- und Metropolregion mit rund 4,8 Millionen Einwohnern (Quelle: Wikipedia; Stand: 2008) bestellt? Was wird geboten, ist möglicherweise in Planung? Mit einigem Respekt nähern wir uns dem Standort und der Aufgabe. Als erste Orientierungsmarke dient der „Ausbildungskompass Games“ des bereits erwähnten BIU, der für Berlin sage und schreibe 21 und für Brandenburg immerhin noch sechs Studiengänge für eine Karriere in der



Gamesbranche ausweist. Na dann, frisch ans Werk.

Wir nähern uns von Norden. Hier treffen wir auf die **Universität der Künste Berlin**. Die Fakultät Gestaltung bietet zwar tatsächlich einen Bachelor- und Master-Studiengang „Visuelle Kommunikation“ an, bei dem sich Studierende mit Planung, Realisierung und Vermittlung sichtbarer Informationen in zwei oder drei Dimensionen und derlei mehr beschäftigen. Aber ein Modul Games? Nein, sagt die Studienberatung, da sei man hier fehl am Platze. Jeder greift mal daneben. Also weiter.

Wir klopfen beim **L4 Institut** an. Da wird laut Ausbildungskompass Games ein Studiengang „3D-Design & Gamedesign“ angeboten. Leider scheitern wir auch bei diesem Versuch, fündig zu werden. Denn: „Kein Anschluss unter dieser Nummer.“ Über Umwege hören wir von einer Insolvenz und einem angeblichen, aber nicht bekannten neuen Investor. Berlin, ick hör' dir trapsen! Hamburg war zwar kleiner, die Trefferquote aber höher. Egal. Nächster Versuch.

Jetzt: **Berliner Technische hochschule (btk) Hochschule für Gestaltung**. Laut

bemühtem Kompass gibt es dort einen Studiengang „Gamedesign“. Wir sprechen vor – und laufen erneut ins Leere, erhalten aber die vielversprechende Auskunft, dass fürs Wintersemester 2014 ein solcher Studiengang geplant sei. Immerhin. Eine harte News. Und der Reporter freut sich. Nach drei Fehlgriffen bei der Suche nach gamesaffinen Studiengängen keimt der Zweifel an der Kompass-Qualität. Aber: Einer geht noch: **Humboldt-Universität zu Berlin, Institut für Informatik**. Wir machen's kurz: Informatik? Ja. Games? Nein. Und damit lassen wir den Kompass Kompass sein.

Blind steuern wir die **Games Academy GmbH** in der Rungestraße 20 an. Da weiß der Reporter, was er hat, saß er doch einst quasi an der Wiege dieser Ausbildungsstätte, die im Jahr 2000 von Thomas Dlugaiczyk, dem heutigen geschäftsführenden Gesellschafter und Rektor, gegründet worden war. (Für die Jüngeren unter den Lesern sei noch erwähnt, dass dieser Thomas D. auch zu den Mitbegründern der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, kurz: USK, zählt.) Aufgrund ihrer relativ langen Geschichte schmückt sich diese Einrichtung mit dem selbst verliehenen Prädikat „erste und europaweit führende Akademie für die Ausbildung von professionellen Game Designern, Game Programmierern, Digital Artist und Game Producern“ und verfügt seit 2007 über einen zweiten Standort in



Academy-Chief Thomas Dlugaiczyk

Frankfurt am Main und seit 2010 über einen weiteren im kanadischen Vancouver. Als Geschäftsfelder weist ein Fact Sheet „berufsbegleitende Aus- und Weiterbildungen mit Spezialisierung in den Bereichen digitale und interaktive Medien“ aus. Der Dozentenstamm der Games Academy ist über die Jahre auf 150 Experten angewachsen, die junge Talente in Game Design, Game Art & Animation, Game Programming, Game Production sowie Film Art & Animation ausbilden. Die Zahl der ehemaligen Studierenden, die heute in der Gamesindustrie arbeiten, teils an exponierter Stelle, ist Legion. Und dass der Strom an Nachwuchskräften made in Games Academy nicht abreißt, stellt sie Jahr für Jahr anschaulich unter Beweis. Allein im Jahrgang 2011/12 zählte die Games Academy 180 Studenten,



Die Games Academy in der Rungestraße 20 wurde im Jahr 2000 von Thomas Dlugaiczyk gegründet und versteht sich als erste und europaweit führende Akademie

KONTAKT

Berliner Technische hochschule (btk) Hochschule für Gestaltung

Bernburgerstraße
24–25

10963 Berlin

Web: www.btk-fh.de

Mail: info@btk-fh.de

Studienangebot: Planen für WS 2014 einen Studiengang Gamedesign

Technische Universität Berlin

Straße des 17. Juni 135
10623 Berlin

Web: www.tu-berlin.de

www.eecs.tu-berlin.de/menue/studium_und_lehre/studiengaenge/informatik/informatiku_berlin/

Studienangebot:

Informatik/Computer-

graphics

Studienangebot:

Informatik/Computer-

graphics

Games Academy GmbH

Geschäftsführender
Gesellschafter: Thomas

Dlugaiczyk

Rungestraße 20

10179 Berlin

Web: www.games-academy.de

Mail: info@games-academy.de

Mail: info@games-academy.de

Mail: info@games-academy.de

KONTAKT

S4G School for Games GmbH

Gubener Straße 47
Comeniushöfe
(Aufgang B)
10243 Berlin

Ansprechpartner:
Enrico Rappsilber
(Head of Education /
Managing Partner)
Felix Wittkopf (PR &
Marketing/Managing
Partner)

Web: www.school4games.net

Mail: info@school4games.net



S4G-Schulleiter Enrico Rappsilber

2012/13 sind es 200. Und nicht ohne Stolz wirbt die Einrichtung unter anderem damit, dass 80 Prozent ihrer Absolventen einen Job finden.

Damit verlassen wir diesen Ausbildungstempel und bewegen uns rund zwei Kilometer Luftlinie in östlicher Richtung in die Gubener Straße 47 zur **S4G School for Games GmbH**, die sich nicht nur in räumlicher Nähe zur Games Academy befindet. Vielmehr haben sich die vier S4G-Gründer, die ihren Traum vom eigenen international vernetzten und modernen Bildungsunternehmen für interaktive Medien 2011 verwirklichten, ihre Sporen über Jahre im Dienst der Games Academy verdient. Die S4G fokussiert indes die Aus- und Weiterbildung von professionellen Entwicklern für Online- und Browsergames sowie Mobile-Games und Applikationen für Smartphones. Dazu Schulleiter Enrico Rappsilber, der vor allem für die Konzeption, Planung und Or-



Felix Wittkopf (r.) ist an der S4G u. a. für den Bereich Ausbildungsberatung zuständig

ganisation der Aus- und Weiterbildungen, Lehrkräfte und Prüfungen an der S4G verantwortlich zeichnet und zudem in den Bereichen Business Development und B2B-Trainings aktiv ist: „Die S4G, die im Juni zwei Jahre alt wird, ist inhaltlich auf Online- und Mobilegames ausgerichtet. Wir sind allerdings keine reine Ausbildungsstätte wie die anderen Bildungseinrichtungen, sondern bieten auch Weiterbildungen und B2B-Firmenschulungen an, d. h., wir gehen in die Unternehmen und schulen etwa in Unity oder andere Programmiersprachen, Projektmanagement, Kommunikationstraining u. v. m. Kurzum, wir sprechen mit unseren verschiedenen Angeboten drei Zielgruppen an: junge Talente, die eine Gamesausbildung anstreben, dann Menschen, die im Job sind, sich aber weiterbilden oder umschulen wollen, und schließlich Unternehmen, die Kompetenzentwicklungen für ihre Mitarbeiter nach-

fragen.“ Im Bereich Ausbildung bietet die S4G drei Programme an: Online Game Development, Online Game Engineering und Online Game Graphics. Diese eignen sich laut Rappsilber für alle kreativen Berufseinsteiger, die professionell in der Gamesindustrie arbeiten wollen. „Das Hauptziel ist der erfolgreiche Einstieg unserer Absolventen in eine Juniorposition bei einem Gamesunternehmen. Projektarbeiten, bei denen die Studierenden eigene Games entwickeln, sind fester Bestandteil der Ausbildung. Sie finden in fachübergreifenden Teams statt und dienen dazu, das Erlernte direkt praktisch anzuwenden und so eine wichtige Bewerbungsgrundlage zu schaffen. Um allen Studierenden ein direktes Sprungbrett in die Industrie zu bieten, ist ein Betriebspraktikum wichtiger Bestandteil des vierten Semesters. Somit sind unsere Absolventen mit dem S4G-Diploma, einem anerkannt-

Die S4G School for Games GmbH befindet sich in der Gubener Straße, Comeniushöfe, und ging 2011 an den Start. Im Juni dieses Jahres begeht sie ihr zweijähriges Bestehen



ten Zertifikat, optimal auf den Arbeitsmarkt vorbereitet.“ Und Rappsilber ergänzt: „Unser S4G-Diploma ist eine anerkannte und BAföG-geförderte Berufsausbildung in Berlin. Da in Deutschland aber die Bildungshoheit bei den Ländern selbst liegt, kann es sein, dass dieses Diploma in anderen Bundesländern nicht direkt anerkannt wird. Ein wichtiger Punkt ist, dass wir trotz der bei uns gepflegten Praxisrelevanz sehr uninhaltlich ausbilden. Da wäre das ECTS-System zu nennen, das die Lernleistungen in Form von Creditpoints transparent macht und europaweit anerkannt ist. D. h., ein Credit sind 30 Stunden, die der Teilnehmer in Vor-Ort-Maßnahmen, in Selbstlernen oder Prüfungsvorbereitungen investiert hat. Ein Bachelor hat 180 Credits, unsere Ausbildung hat 120. Wer also nach der Ausbildung bei uns noch ein Studium anhängen will, kann sich sein Diploma an der jeweiligen Hochschule anrechnen lassen, wodurch er im Idealfall eine Verkürzung des Studiums um drei Semester hat. Umgekehrt werden Creditpoints, die ein Kandidat mitbringt, auch bei uns angerechnet, was zu einer Verkürzung der Ausbildung führen kann.“ Das Dozenten-team der S4G kommt ausschließlich aus der Spieleentwicklung, ist also hauptberuflich in der Spieleproduktion tätig und bildet ein Netzwerk aus mehreren Hundert Entwicklern in Berlin und darüber hinaus. „Da aber Entwickler nicht zwangsläufig auch gute Trainer sind, verstehen wir es auch als unsere Aufgabe, diese Befähigung zu fördern. Konkret bieten wir Trainerkurse an, in denen wir didaktisches Know-how vermitteln. Und wenn wir gute Trainer haben, arbeiten wir mit denen natürlich langfristig zusammen.“

Unweit des Flughafens Tegel auf einem großzügigen Campus in der Sol-



Peter Duhr steht SAE Institute Berlin als Manager vor



Philipp Stettin, Fachbereichsleiter Games SAE Institute Berlin

tauer Straße 18–22 befindet sich der Sitz eines dritten privaten Bildungsträgers: **SAE Institute Berlin**. Dort durchlaufen derzeit insgesamt 45 Studierende die Gamesstudiengänge. Die Berliner Schule existiert zwar bereits seit 1988, also deutlich länger als die Games Academy, die Studiengänge „Game Art & 3D Animation“ und „Game Programming“, die anfangs beim Qantm Institute beheimatet waren und heute den fünften Fachbereich des SAE Institute darstellen, werden aber erst seit 2007 angeboten. Beide Gamesstudiengänge schließen nach 18 Monaten mit dem „Game Art & 3D Animation Diploma“ oder dem „Game Programming Diploma“ ab. Wer jedoch einen akademischen Abschluss anstrebt, muss noch ein industriere-

levantes Teamprojekt und die Honours Work schreiben, um den „Bachelor of Arts (Hons.) Interactive Animation“ oder den „Bachelor of Science (Hons.) Games Programming“ verliehen zu bekommen. Alles in allem ist ein SAE-Bachelor also binnen 24 Monaten zu erlangen. Die SAE-Studiengänge sind für ihre starke Praxisorientierung bekannt. Und da die entsprechenden Angebote an allen Standorten des SAE Institute identisch sind, können die Studenten während ihrer Ausbildung beispielsweise nach Hamburg oder München wechseln. Wie die anderen Bildungseinrichtungen arbeitet auch die SAE Berlin hauptsächlich mit Dozenten aus der Industrie zusammen. Dazu Philipp Stettin, Fachbereichsleiter Games: „Dadurch ist der Austausch

KONTAKT

SAE Institute Berlin

Soltauer Straße 18/22
13509 Berlin

Ansprechpartner:
Philipp Stettin (Fachbereichsleiter „Games“)

Mail: p.stettin@sae.edu

Peter Duhr
(Manager SAE Berlin)

Mail: p.duhr@sae.edu

Web: berlin.sae.edu

Mail: berlin@sae.edu

Macromedia Akademie Berlin

Mehringdamm 33
10961.0 Berlin

Mail: info.bmhmk.org

Web: www.macromedia-ausbildung.de

Mediadesign Hochschule

Lindenstraße 20–25
10969 Berlin

Ansprechpartner: Prof. Thomas Langhanki
(Professor für Game-design, Studienleiter)

Mail: t.langhanki@mediadesign-fh.de

Dirk Waldhoff
(Karriereservice)

Mail: d.waldhoff@mediadesign-fh.de

Web: www.mediadesign.de

Mail: info-ber@mediadesign-fh.de

Die Berliner SAE befindet sich auf einem großzügigen Campus in der Soltauer Straße 18–22



mit den Unternehmen selbst auch sehr rege. Und da die Gamesindustrie ein sehr dynamisches Feld ist, ist der Austausch mit ihr ein fortlaufender Prozess." Und wie ist es um die Chancen der Absolventen auf einen Arbeitsplatz bestellt? Dazu betont Stettin: „Wer unsere Ausbildungsgänge durchläuft, kann auf Junior-Level in die Spieleindustrie einsteigen. Diese Einsatzgebiete müssen nicht zwingend auf dem lokalen Markt sein. Ein Studierender, der seine Abschlussarbeit auf der gamescom präsentiert hatte, wurde beispielsweise von einem polnischen Entwickler eingestellt. Auf jeden Fall haben unsere Absolventen am Ende des Kurses ein so umfangreiches Portfolio und so viel Know-how aufgebaut, dass sie sich überall in der Industrie bewerben können.“

Bei der nächsten Anlaufstelle, der **Macromedia Akademie Berlin** am Mehringdamm 33, verweilen wir nur ganz kurz, um den Hinweis auf die

entsprechende Homepage („einfach googeln!“) unterzubringen. Seitens der Einrichtung bestand kein besonderes Informationsbedürfnis, auch auf Nachfrage nicht.

Also weiter auf der Bildungstour. Nächster Halt: Lindenstraße 20–25, **Mediadesign Hochschule Berlin (MD.H)**, die in Düsseldorf und München noch weitere Standorte unterhält. Hier in Berlin treffen wir auf Prof. Thomas Langhanki, Studienleiter Gamedesign, ein alter Hase in der Spielebranche. Bereits 1994 hatte er mit dem Spiel „Pizza Connection“ von sich reden gemacht und war vier Jahre später einer von vier geschäftsführenden Gesellschaftern des Spieleentwicklungskombinats, vielen besser bekannt als SEK-Ost. Seit 2010 fungiert er nun schon als Professor für Gamedesign an der Berliner MD.H. Das kam nicht von ungefähr, schließlich harmonisiert sein Profil mit dem Leitbild der Einrichtung, die nach ihrem Selbstverständnis

„eine der führenden Hochschulen für Medien und Design Deutschlands ist und in allen relevanten Medienbereichen den Nachwuchs von morgen ausbildet, der dabei von der besonderen Nähe der Mediadesign Hochschule zum Medienmarkt profitiert“. Langhanki kommt gleich zur Sache: „Zunächst einmal legen wir einen sehr starken Akzent auf den Entwurf bzw. die Konzeption von Spielen, zumal jedes Spiel – sei es digital oder analog – als Entwurf beginnt. Den zweiten Schwerpunkt markiert die enge Verzahnung der MD.H mit der örtlichen Industrie. Zu unseren Partnerunternehmen zählt z. B. Wooga. Diese Nähe bedingt den permanenten Austausch mit der Industrie, der in den letzten Jahren verstärkt von Social und Online-Gaming geprägt war. Auf diese Weise sind etwa in enger Kooperation mit Wooga zwei Projekte (u. a. „Urban Seed“) entstanden, in deren Verlauf wir Prototypen entwickelt haben. Zudem bewegen wir

GAME:DUELL

bringing people together to have a good time with games!

WANTED TOP PROFESSIONALS



TOP JOBS

- VP IT/SOFTWARE ENGINEERING
- SENIOR MOBILE DEVELOPER
- SENIOR MOBILE WEB DESIGNER
- SENIOR GAME DEVELOPER HTML5
- HEAD OF SOCIAL AND MOBILE GAMES

Apply
now!

LEARN MORE ABOUT
THE GAMEDUELL TEAM

Curious? Check our open positions and join us!

gameduell.com/jobs



uns auch im Bereich Serious Games. Hier existiert beispielsweise eine Zusammenarbeit mit der Climate Media Factory, eine Kooperation der Hochschule für Film und Fernsehen Konrad Wolf mit dem Potsdam-Institut für Klimafolgenforschung. Unser Part hierbei war die spielerische Umsetzung des Themas als Onlinegame, das auf Facebook veröffentlicht wurde. Ein weiteres Kooperationsprojekt war die Entwicklung eines 2D-Games mit Bigpoint: ‚Trainee Trouble‘, das später für den Dt. Entwicklerpreis nominiert war.“

Zum Angebot der MD.H gehören zwei Gamedesignstudiengänge: Bachelor of Science und Master of Arts. Das Bachelor-Studium umfasst sieben Semester (Regelstudienzeit), wobei im 3. und 5. Semester die Spezialisierung stattfindet, während das 6. Semester ein Praxissemester ist, und das 7. Semester mit der Abschlussarbeit endet. Der Wissensaufbau erfolgt systematisch – von Grundlagen der Spieleentwicklung und Gestaltungstechniken über praktische Übungen bis zu komplexen Softwareanwendungen. Der Master-Studiengang, der auf den Bachelor aufsetzt, dauert vier Semester (Regelstudienzeit). Langhanki ergänzt: „Ein wichtiger Aspekt sowie Zielsetzung in der Umsetzung unserer Ausbildungen ist die Förderung fachübergreifender Zusammenarbeit mit den anderen Disziplinen an unserer Hochschule, also etwa Mediadesign oder Digital Film Design. Das geschieht häufig im Rahmen von Workshops, in

denen Studierende der unterschiedlichen Richtungen gemeinsam an Projekten arbeiten.“ Der erste Berliner Studienjahrgang sei 2006 gestartet, fährt er fort, „d. h., wir haben in Berlin seither rund 80 Gamedesigner mit einem staatlich anerkannten Abschluss in die Arbeitswelt entlassen. Pro Jahrgang nehmen wir Bachelor-Gruppen mit maximal 24 Studierenden auf, wobei sich die Gruppengröße erfahrungsgemäß im Schnitt um die 20 bewegt. Der Master-Kurs ist bewusst etwas kleiner gewählt; viele der Master-Studierenden sind dabei bereits während des Studiums in Unternehmen tätig.“

Dann schaltet sich Dirk Waldhoff ins Gespräch ein, der bei der Berliner MD.H für den Karriereservice zuständig ist. Diese Funktion beschreibt er „als Coach der Studierenden und der Alumni sowie als Bindeglied zwischen der Industrie, der Hochschule und Studierende/Absolventen“ und betont, dass das Angebot des Karriereservice an allen MD.H-Standorten mit jeweils ein bis zwei Personen ein gewichtiges Unterscheidungsmerkmal im Wettbewerb der Bildungsträger sei: „Dieses persönliche Coaching über das Studium hinaus ist einzigartig.“ Doch damit nicht genug. „Über die individuellen Beratungsangebote hinaus haben wir Veranstaltungsformate entwickelt, um Unternehmen und den Nachwuchs zusammenzubringen. Dazu gehört etwa, dass wir die Unternehmen in die Hochschule einladen. Umgekehrt gehen wir aber auch in die Unterneh-

men. So finden z. B. regelmäßig ‚Job-Talks‘ statt, bei denen Industrievertreter, Personaler und Gamesentwickler die besonderen Möglichkeiten, aber auch die Anforderungen und Ansprüche der Unternehmen an künftige Mitarbeiter darstellen und die Studierenden direkte Einblicke in das Unternehmen bekommen.“ Außerdem gibt er zu bedenken: „Das Fachwissen der Studierenden ist fraglos die eine Seite. Bestandteil der Ausbildung ist aber auch die Entwicklung der Persönlichkeit des Studierenden – und die Vorbereitung auf die Bewerbung und den Berufseinstieg. Wenn der Student ins Vorstellungsgespräch geht, muss er, auch wenn ich das Wort nicht schätze, eine gute Performance abliefern. Über individuelle Coachings haben die Studierenden – und auch die Alumni – jederzeit die Möglichkeit, sich auf solche Gespräche vorzubereiten. Das wird sehr gern in Anspruch genommen, übrigens auch von den Ehemaligen, die ihren Job wechseln wollen. Der Austausch mit und die Nähe zu den Ehemaligen sind mir sehr wichtig, um das MD.H-Netzwerk kontinuierlich auszubauen. Mittlerweile rekrutieren mehr und mehr Ehemalige aus den Reihen der nachfolgenden Generationen ihre Mitarbeiter. Davon profitieren natürlich alle gleichermaßen.“ Zudem veranstaltet die MD.H regelmäßig zum Abschluss des Studiums eine Werkschau, sagt Waldhoff, auf der die Studenten ihre Arbeiten präsentieren können. Zu diesem Recruitingevent,

KONTAKT

htw Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin

Wilhelminenhofstr. 75a
12459 Berlin

Web: games.
htw-berlin.de

Mail: games@
htw-berlin.de

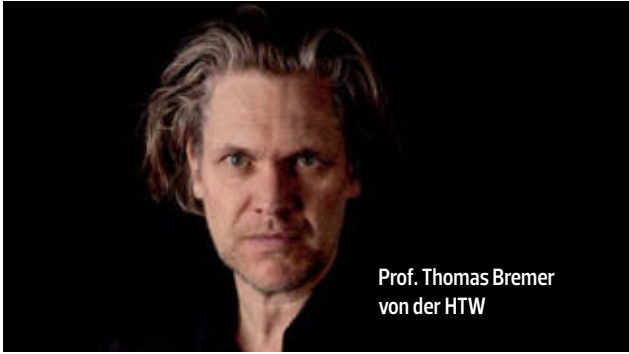
Ansprechpartner: Professor Thomas Bremer (Leiter des Studiengangs Game Design und Koordinator des Forschungsclusters Gamelabs)

Mail: thomas.bremer@
htw-berlin.de

Web: http://gamedesign.htw-berlin.de
www.htw-berlin.de

(v. l.) Bild 1:
Das „Urban Seed“-
Projekt war eine
Kooperation von
MD.H mit Wooga
Bild 2: MD.H-
Studienleiter Prof.
Thomas Langhanki
Bild 3: Dirk Waldhoff
Karriereservice der
MD.H
Bild 4: Maquette,
Studentische Arbeit
1. Semester 2012
der HTW
(Foto: Brandhorst)





Prof. Thomas Bremer
von der HTW

das sich an allen drei MD.H-Standorten etabliert hat, „laden wir Unternehmensvertreter ein, die das Angebot gern wahrnehmen. Hier konnten bereits zahlreiche Nachwuchskräfte direkt aus der Hochschule heraus gewonnen werden. Ein weiteres Angebot des Karriereservice ist das digitale Stellenforum, das von Studierenden und Alumni aller drei Standorte genutzt wird. Hier werden Stellenausschreibungen kostenlos veröffentlicht, die uns von Unternehmen geschickt werden.“

Wie bei allen privaten Hochschulen oder Bildungsträgern fallen auch bei der MD.H Studiengebühren an, über die sich diese Einrichtungen finanzieren. Natürlich werden die Studieninteressenten hinsichtlich der Finanzierung des Studiums individuell beraten. Es bieten sich immer verschiedene Möglichkeiten an, die auch auf der Website der MD.H einsehbar sind. „Darüber hinaus“, erklärt Dirk Waldhoff, „beteiligen wir uns an einer noch recht jungen Initiative des Bundes-

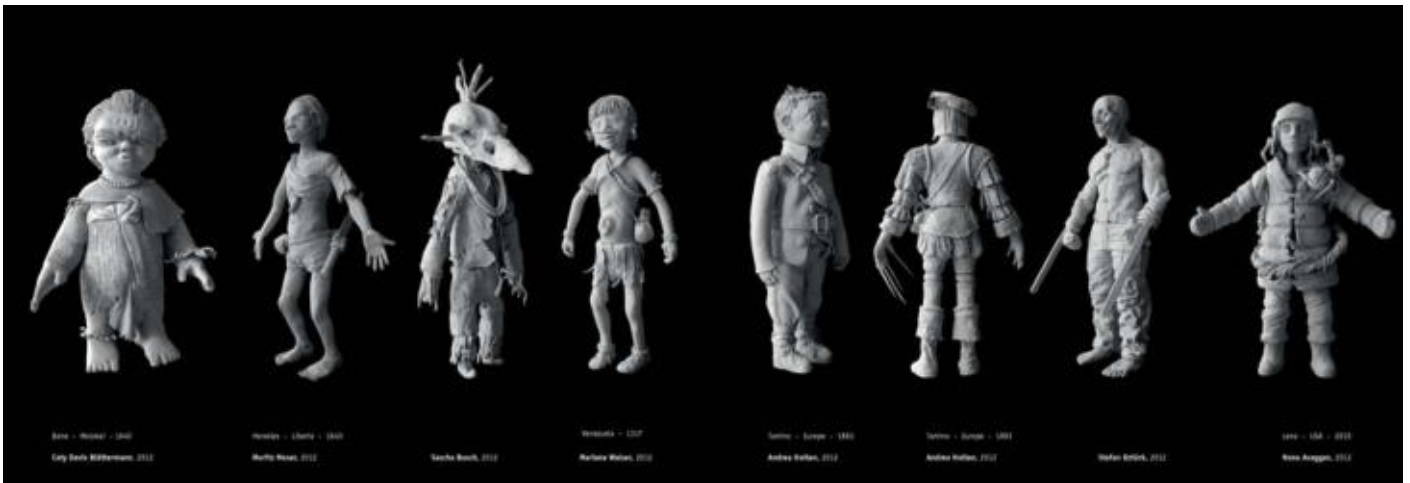
ministeriums für Bildung und Forschung zur Vergabe sogenannter ‚Deutschlandstipendien‘. Die werden zur Hälfte vom Bund und zur anderen Hälfte von privaten Förderern getragen. Die monatliche Mindestförderung seitens des privaten Förderers beträgt ein Jahr lang 150 Euro. Der Staat gibt ebenfalls 150 Euro monatlich hinzu.“ Für die unterstützenden Firmen sei das eine sehr gute Möglichkeit, schon frühzeitig den Kontakt zu Studierenden herzustellen und sich in der Hochschule zu positionieren. „Das Berliner Entwicklerstudio Wooga war von Beginn an dabei und hat bereits zwei angehende Game-designer gefördert – zur Freude aller Beteiligten. Beide wurden aktiv in interessante Projekte einbezogen, und einer der beiden arbeitet nach Auslaufen seines Stipendiums als Werkstudent im Unternehmen.“

Das war eine Menge Holz, das erst einmal zu verarbeiten ist. Doch bevor wir uns der nächsten Gamesausbildungsstätte zuwenden, setzt Prof. Thomas Langhanki noch einen saftigen Schlussakkord: „Sie werden keine Ausbildungsstätte finden, die mehr Praxisprojekte mit den Studierenden umsetzt als wir.“

Schaun wir mal. Nächste Station ist die staatliche **Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin, kurz: HTW**, in der Wilhelminenhofstraße 75a. Unser Gesprächspartner ist Prof. Thomas Bremer, Sprecher des Studiengangs Game Design und Leiter und Koordi-

nator des Forschungsclusters game-labs. Er hat 2006 den Forschungsbereich Digitale Spiele aufgebaut, als zweiter Bereich folgte später Game Technology, mit Schwerpunkt auf der Medieninformatik im Bachelor- und Master-Studiengang. 2008 entwickelte Bremer dann das Konzept des Bachelor-Studiengangs Game Design, der im Wintersemester 2009/2010 die ersten 40 Studierenden aufgenommen hat. Der Studiengang Game Design umfasst sieben Semester und 210 Credits, was nicht weniger bedeute, „als dass sich die Studierenden nach Abschluss des Studiums de facto 6300 Stunden mit digitalen Spielen beschäftigt haben. Will sagen: alle Module des Studiengangs Game Design befassen sich mit digitalen Spielen. 3,5 Jahre lang machen die Studenten nichts anderes als Spiele zu entwickeln.“ Beeindruckende Zahlen. Noch beeindruckter ist der Reporter, als Prof. Bremer (bildlich gesprochen) einen weithin sichtbaren Grenzpfahl in den HTW-Campusboden rammt: „Wir leisten Pionierarbeit. Der Bachelor-Studiengang Game Design an der HTW Berlin ist derzeit bundesweit das einzige Studienangebot dieser Art an einer staatlichen Hochschule.“

Das ist ein Statement. Jetzt aber Butter bei die Fische. Dieser Einladung folgt Bremer gern und erzählt von „Brutkästen“, „Sandkästen“ und „Auswilderung“. Im O-Ton klingt das so: „Alle Module des Studiengangs



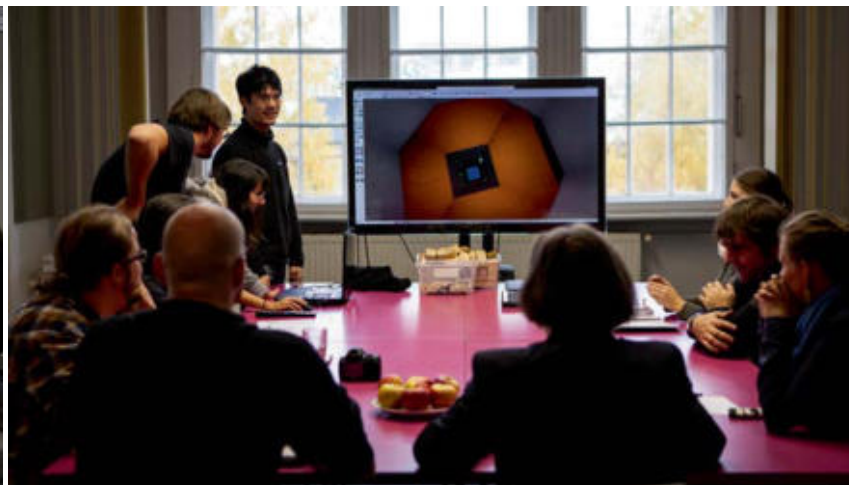
Game Design befassen sich mit digitalen Spielen. Die Schwerpunkte innerhalb des Studiums liegen auf Game System Design und Game Art, wofür wir keine separaten Studiengänge brauchen. Vielmehr haben wir ein modulares Konzept ausgearbeitet, mit dem wir unterschiedliche Spezialisierungen ermöglichen. Ganz gleich, welchen Schwerpunkt die Studierenden später setzen wollen, im ersten Jahr müssen alle dasselbe Programm absolvieren. Das nennen wir ‚Brutkasten‘. Die Studierenden lernen Informatik, auch wenn sie Artists werden wollen, Spielentwurf, Theorie des Spiels, Gestaltungsgrundlagen/Visual Development, auch wenn sie Systemdesigner werden wollen, und sie haben englischen Sprachunterricht, ebenfalls mit dem Thema Games. Das dritte bis fünfte Semester heißt bei uns ‚Sandkasten‘ und ist geprägt von einem hohen Projektstudienanteil. Im dritten und vierten Semester macht die Arbeit an Spielprojekten ein Drittel der gesamten Zeit aus, im fünften Semester noch mehr, sogar zwei Drittel. Das sind Volumen, die normalerweise nicht im Bachelor-Studiengängen realisiert werden. Die Projekte selbst, mit denen sich die Studierenden befassen, basieren auf ihrer eigenen Konzeption, die sie innerhalb von uns gegebener Rahmenvorgaben realisieren. Diese Spielprojekte werden durch ein Coaching von Professoren und Dozenten aus der Industrie be-

gleitet. Dazu gibt es Milestone-Präsentationen, zu denen wir nochmals Gäste aus der Industrie einladen. Im Coaching, bei Milestones und Ausstellungen bekommen die Studierenden ungeschminktes Feedback, konstruktive Kritik. Den Kontakt zur Industrie organisiere ich zusammen mit Susanne Brandhorst für interessierte Studierende ab dem ersten Semester, z. B. bei der jährlichen Carrier Fair, Summershow, Parties, abendliche Veranstaltungen, durch Dozentinnen und Dozenten z. B. von Berliner Entwicklern. Nach dem ‚Sandkasten‘ beginnt im 6. und 7. Semester die sogenannte ‚Auswilderung‘. D. h., am Ende des 6. Semesters absolvieren die Studierenden ein verpflichtendes Praktikum in einem Unternehmen der Spielindustrie, an welches sich direkt die Bachelor-Arbeit anschließen kann. Bereits hier werden Studierende mitunter direkt in Festanstellungen übernommen. Natürlich haben die Studierenden mit Abschluss einen Bachelor-Titel in der Hand. Sehr viel wichtiger aber sind die Kompetenzen, welche sie während des Studiums erwerben und in Form von Arbeiten in ihrem Portfolio präsentieren können. Das schätzen die Unternehmen ganz besonders, weil das Portfolio ihre tatsächlichen Skills belegt. Der Bachelor ist darauf ausgerichtet, dass der Absolvent am Ende tatsächlich Spiele entwickeln kann.“ Ein Master-Studiengang, merkt Prof. Bremer an, werde derzeit aufgrund

der großen Nachfrage geplant. Apropos Nachfrage: Wie groß ist die denn beim Bachelor-Studiengang, zumal es sich hierbei ja um einen staatlichen Studiengang handelt und keine Studiengebühren erhoben werden? Bremer: „Die Bewerbungszahlen sind sehr hoch. Wir führen jährlich einen umfangreichen und anspruchsvollen Eignungstest durch. I2012 haben 355 Personen am Eignungstest teilgenommen, 40 Studienplätze hatte die Kommission zu vergeben.“ Und wie läuft das Auswahlverfahren? Dazu nur so viel: „Aus den Bewerbern suchen wir uns Studierende auf Basis eines umfangreichen Kriterienkatalogs aus und laden zum Prüfungsgespräch ein. Wer das besteht, hat den Studienplatz.“ Und wie ist es um die Jobaussichten bestellt? Dazu wiederum Bremer: „Der Bachelor-Studiengang ist 2009 gestartet und hat jetzt die ersten Absolventen, 14 an der Zahl; 26 Studenten haben noch um ein Semester verlängert. Und bei denen, die das Studium in der Regelstudienzeit abschließen, sieht es beruflich ganz gut aus. Der eigentliche Schwall an Absolventen kommt aber erst in den nächsten Jahren.“ Dann lenkt Bremer die Aufmerksamkeit auf einen weiteren Bereich: „Wir sind nicht nur ein Studiengang, sondern betreiben auch anspruchsvolle Forschung im Bereich der digitalen Spiele. In den gamelabs. Hier arbeiten zehn Professoren und wissenschaft-

Linkes Bild: Studienalltag in der Grundlehre Gestaltung an der HTW (Foto: Brandhorst)

Mittleres Bild: Eine studentische Projektgruppe der HTW im wöchentlichen Coaching (Foto: Marcus Roesse)



KONTAKT

**Fachhochschule
Potsdam
Fachbereich Design
Interaction Design
Lab**

Pappelallee 8–9
14469 Potsdam

Web:
www.fh-potsdam.de
Studienangebot:
Interfacedesign
(Bachelor of Arts)

**Universität
Potsdam Institut
für Informatik**

August-Bebel-Str. 89
14482 Potsdam

Web: www.cs.uni-
potsdam.de

Mail: gf-leiter@
cs.uni-potsdam.de
Studienangebot: kein
Gamesmodul, For-
schungsschwerpunkt
liegt auf Lernspielen

liche Mitarbeiter, plus über 20 studentische Hilfskräfte in Studioatmosphäre. Da wir dort selbst technisch entwickeln, haben wir das Know-how der Spielentwicklung größtenteils in-house und können uns permanent mit den allerneuesten Technologien beschäftigen, wie dies oft in Unternehmen aus ökonomischen Gründen nicht möglich wäre. Die gamelabs sind auch einer von acht Forschungsclustern an der HTW Berlin. Mit insgesamt fast vier Millionen Euro Drittmitteln gehört dieser Bereich zu den forschungsstärksten und engagiertesten an der Hochschule.“

Das war's, denkt der Reporter: umfassend informiert. Was will man mehr? Doch dann wird es noch einmal richtig spannend, regelrecht philosophisch, sozialphilosophisch, um genau zu sein. Also wieder Prof. Bremer: „Wir definieren uns jedoch nicht, wie ein klassisches Hochschulstudium, sondern sehen uns als learning community – ein Team aus Lehrenden und Lernenden. Auch die Dozentinnen und Dozenten verstehen den Studiengang als Wissensraum, der kontinuierlich weiterentwickelt werden kann. Dieses Verständnis ist auch zwingend notwendig und sichert die hohe Qualität. Denn was zu Beginn eines Studiums für die Industrie *state of the art* ist, ist am Ende eines Stu-

diums veraltet. Wir vermitteln Methoden, mit denen die Studierenden sich selbst *up to date* halten können. Dazu gehört es eben, dass wir eine Community schaffen, die sich über die Spiele austauscht. Das heißt, auch die jüngeren Semester lernen mit und von den älteren. Das ist ein sehr dynamischer und sozialer Lernprozess. Wir arbeiten sehr intensiv an Methoden, dieses Wissen auszutauschen. Wir entwickeln also nicht nur Spiele, sondern vor allen Dingen gestalten und entwickeln wir hier einen Raum, indem Studierende sich entwickeln können, um Spiele zu konzipieren, gestalten und zu produzieren. Und wenn die dann tolle Spiele oder Projekte entwickeln, bin ich als Lehrkörper erfolgreich und ich weiß: Die Constraints waren geeignet, die Coachings waren gut, und die entsprechenden Skills sind ausgeprägt worden. Und deswegen“, kommt Bremer zum Schluss, „deswegen können wir auch die hohen Anforderungen an die Studenten formulieren.“ Und wie sehen die weiteren Pläne aus? „Nachdem der Bachelor-Studiengang Game Design nun voll aufgewachsen ist, sind unsere weitergehenden Ziele der Aufbau eines Master-Studiengangs sowie die Entwicklung und Etablierung eines Gründungs- und Ansiedlungskonzepts.“

Bevor wir nun – schlauer als zuvor – die Bildungsarena Berlin-Brandenburg wieder verlassen, unternehmen wir noch eine Stippvisite nach Potsdam. Mal sehen, was uns da noch begegnet. Wir fassen uns kurz: Die **Fachhochschule Potsdam**, Fachbereich Design Interaction Design Lab, führt unter ihren Studiengängen einen Interfacedesign (Bachelor of Arts). Leider bleibt die schriftliche Anfrage unbeantwortet. Die **Universität Potsdam DIGAREC Zentrum Europäische Medienwissenschaft** Institut für Künste und Medien, ja, da gab es mal einen Studiengang Ludic Interfaces (Master of Arts), der gleichzeitig an vier Standorten (Salford, Valencia, Linz und Potsdam) angeboten wurde. Laut Studienberatung ist dieses Projekt aber ausgelaufen. Und an der **Universität Potsdam, Institut für Informatik**, gibt es kein konkretes Gamesmodul. Vielmehr liege der Forschungsschwerpunkt hier auf Lernspielen, also Serious Games. Und bei der **Hochschule für Film und Fernsehen (HFF)**, die zugleich Gesellschafter des **Erich Pommer Instituts** ist, schaut der Interessierte gleich ganz in die Röhre. Entweder gibt es noch kein Angebot (Erich Pommer Institut) oder es ist nicht „unser Schwerpunkt“ (HFF), weshalb es „momentan keine Studiengänge“ in dieser Richtung gebe.

Der Bildungsreisende in Sachen Games will dieses letzte Abwinken nicht recht bedauern, lange genug währte die Recherche, die viele interessante Gespräche und so manchen, auch überraschenden Einblick in die unterschiedlichen Bildungsträger am Standort Berlin-Brandenburg bescherte. Instrukтив war sie allemal. Offensichtlich tut sich was in Sachen Ausbildung in deutschen Ländern. Ob der Output und die Qualität am Ende den Anforderungen genügen, das weiß am besten die Industrie zu sagen. Einige Aussagen, die wir eingefangen haben (vgl. Seite 18), lassen ein differenziertes Bild erahnen.

Harald Hesse



Feedbackrunde an
der HTW zu den
Arbeits- und
Lernergebnissen
(Foto: Brandhorst)



Kräftiger Aufwind im Gamesland Bayern

Der Vorwurf, dass Bayern nicht die gleiche positive Einstellung gegenüber der Gamesbranche hat wie andere Standorte in Deutschland, beruht auf einem gewaltigen Irrtum. Allein im Bereich der Gamesausbildung an öffentlichen und privaten Einrichtungen ist im ganzen Freistaat eine enorme Dynamik zu beobachten, die auch die schärfsten Kritiker eines Besseren belehrt.

Es ist noch nicht so lange her, da galt vielen in der Gamesbranche die Beziehung zwischen dem Freistaat Bayern und Computerspielen als schwer gestört. Allzu häufig hatten Heckenschützen aus der weiß-blauen Deckung komfortabler Ministersessel heraus gegen diesen jungen und aufstrebenden Zweig der Kultur- und Kreativwirtschaft scharf geschossen und für nachhaltigen Kollateralschaden gesorgt. Nicht vergessen ist der vom damaligen Innenminister und späteren Ministerpräsidenten Günther Beckstein

populär gemachte politische Kampfbegriff der „Killerspiele“ oder auch der skandalöse Vergleich des Innenministers Joachim Herrmann von 18er-Titeln mit „Kinderpornografie“, von dem er hemmungslos eine Verbotforderung für die „Tötungstrainingssoftware“ ableitete. Bis heute sind jene populistischen Verunglimpfungen fest im kollektiven Bewusstsein der Branche gespeichert. Doch die Industrie wusste sich zu revanchieren. Als sie auf der Suche nach einem neuen Standort für die bis dahin in Leipzig beheimatete

Games Convention und München in der engeren Auswahl war, erhielt Köln den Zuschlag, und der bayrische Medienstandort stand vor einem selbst verschuldeten Scherbenhaufen. Wie es um die Gameswirtschaft im flächengrößten Bundesland heute wohl bestellt wäre, wenn Teile des damaligen bayerischen Kabinetts besonnener agiert hätten? Aber genug des rückwärtsgewandten Bavaria-Bashings, das sein Ziel inzwischen fraglos um alpine Höhenmeter verfehlt. Längst weht im politischen Bayern beim



Thema Games ein gänzlich anderer Wind. Seine Stärke resultiert aus vielen, teils kleinen Initiativen aus der Gamesszene, aber auch aus der Unterstützung aus dem politischen Lager, das sie über die Jahre befördert hat. Stellvertretend sei hier der 2006 gegründete Verein Videospieldkultur e. V. genannt, der sich seither für die politische, akademische und gesellschaftliche Anerkennung von Videospiele als wertvolles Kulturgut einsetzt. Maßgeblich beteiligt am Wandel durch Annäherung waren auch der ehemalige Medienminister Eberhard Sinner, auf dessen Konto u. a. der 1. Parlamentarische Spieleabend im Bayerischen Landtag im Jahre 2009 ging, der ehemalige Medienminister und heutige BLM-Präsident Siegfried Schneider sowie Minister Thomas Kreuzer. Zu nennen wären ebenso Prof. Dr. Klaus Schaefer, Geschäftsführer des FFF Bayern, Förderreferentin Dr. Michaela Haberlander, ebenfalls vom FFF Bayern, sowie Regierungsdirektorin Anette Lenz aus der Bayerischen Staatskanzlei und viele weitere „kleine Hände“, die im Baju-

warenland entspannungspolitisch an einem Strang gezogen haben. Mit Recht hat Siegfried Schneider in seiner Rede am 6. Mai anlässlich der Vorstellung der Studie „Gamesstandort Bayern“ im Gründerzentrum Werk 1 noch einmal darauf hingewiesen: „Wir haben in den vergangenen Jahren viel für den Gamesstandort Bayern gearbeitet. Ich greife nur drei Entscheidungen in meiner Zeit als Medienminister exemplarisch heraus: 1. das Positionspapier Computerspiele der Staatsregierung vom März 2009; 2. die Computerspieleförderung vom September 2009 (bisher wurden 41 Förderanträge bewilligt, die ein Fördervolumen von 2,2 Millionen Euro erreicht haben; Anm. d. Red.); und 3. die Delegationsfahrt mit der Gamesbranche nach Quebec/Montreal im August 2011 mit der Vereinbarung einer intensiveren Zusammenarbeit. Ich freue mich, dass Minister Kreuzer dies genauso weitergeführt hat.“ Dieser positive Klimawandel spiegelt sich auch im gesamten Bereich der Gamesausbildung in Bayern wider.

Im Zuge der Vorbereitungen für diesen Artikel hat der Reporter ganze 18 Einrichtungen identifiziert, private wie staatliche Bildungsträger, die sich inzwischen allein diesem Thema verschrieben haben, sei es mit eigenen Studiengängen, zumindest aber mit Games-affinen Modulen. „Um eben dieser Vielfalt des Gamesangebots an bayerischen Hochschulen und Universitäten ein Gesicht zu geben, hatte der **MedienCampus Bayern**, im September letzten Jahres an



Markus Kaiser, Geschäftsstellenleiter des MedienCampus Bayern e.V.

KONTAKT

MedienCampus Bayern e.V.

Geschäftsstellenleiter:
Markus Kaiser
Liebigstraße 8
80538 München
Tel.: 089/21 66 91-10
Mail: m.kaiser@mediencampus.de
Web: www.mediencampus.de und
www.medienviki.org



Foto: Heidegott, TU München

Prof. Gudrun Klinker, TU München



Foto: Andreas Battenberg, TU München

Studierende im Praktikumsraum des Studiengangs Informatik Games Engineering

KONTAKT

Technische Universität München

Fakultät für Informatik
Boltzmannstraße 3
85748 Garching
Studiengang-
verantwortliche:
Prof. Gudrun Klinker
Tel.: 089/28 91 82 15
Mail: klinker@in.tum.de
Web: www.in.tum.de
Studienangebot
Informatik: Games
Engineering
(Bachelor of Science)

der Technischen Universität München in Garching den ersten Games-Campus organisiert, ein bayernweites Treffen der Gamesprofessoren", sagt Markus Kaiser, der Geschäftsstellenleiter des MedienCampus Bayern e.V. Der 1989 gegründete MedienCampus Bayern ist der Dachverband für die Medienaus- und -fortbildung in Bayern und zählt 89 Mitglieder, die aus der ganzen Breite der Medienbranche stammen, darunter der Bayerische Rundfunk, Medienunternehmen, zahlreiche Hochschulen und Universitäten sowie Akademien. Im Bereich Games sind beispielsweise die Macromedia Hochschule für Medien und Kommunikation, die Mediadesign Hochschule München oder auch die Technische Universität München dabei. „Zu unseren originären Aufgaben zählt es, die Medienaus- und -wei-

terbildung in Bayern zu fördern, zu beraten, zu vernetzen und zu koordinieren“, fährt Kaiser fort und kommt wieder auf den GamesCampus zu sprechen: „Dieser bedeutete für manche Teilnehmer zu ihrer eigenen Überraschung eine Horizont-erweiterung. Denn im Vorfeld wurde die Veranstaltung durchaus mit kritischen Augen gesehen, da manche Professoren meinten, längst alle bayerischen Gameskollegen zu kennen, was sich aber schnell relativierte. Anders gesagt: Dieses erste Treffen war für viele Gamesprofessoren in Bayern die Initialzündung für einen regen Austausch zwischen den einzelnen Professoren und Einrichtungen.“
Netzwerker Kaiser sah sich interessanterweise bei den Vorbereitungen des ersten GamesCampus mit der gleichen Herausforderung konfron-

tiert wie der Reporter während seiner Vorrecherchen zu diesem Beitrag: „Trotz der Fülle war es durchaus schwierig, alle Hochschulen und Universitäten zu ermitteln, die im Segment Games in Bayern Flagge zeigen.“ Dafür führt Kaiser historische Gründe an: „Es gab in Bayern schließlich eine Zeit, da es nicht als sonderlich akademisch galt, sich mit dem Sujet Games zu befassen, weshalb die TU München und ab diesem Wintersemester auch die HAW Kempten die Ersten sind, die Games ausdrücklich im Namen ihres Studienangebots führen. Zuvor fanden sich ausgewiesene Gamesausbildungen ausschließlich in der Angebotsstruktur von privaten Bildungsträgern wieder. Nachdem die TU München aber mit dem Studiengang Games Engineering vorgeprescht war, ist die akademische Welt nun mächtig in Bewegung geraten und diskutiert vielerorts darüber, ob sie den Terminus Games nicht auch in ihre jeweiligen Studienangebote integrieren soll, um ein klares Signal zu setzen.“

Wenn die Technische Universität München schon vorgeprescht ist, wie Markus Kaiser beschrieb, soll sie nun auch den Vortritt haben bei der Vorstellung einiger exemplarischer Ausbildungsangebote im Land der Bayern. Erste Anlaufstelle ist also Garching bei München. Hier ist die **Fakultät für Informatik der Technischen Universität München** angesiedelt, deren Angebot seit dem

TU München Fakultätsgebäude
Mathematik und Informatik



Foto: Albert Schanger, TU München

Wintersemester 2011/2012 der Bachelorstudiengang „Informatik: Games Engineering“ ergänzt. Studiengangverantwortliche ist Prof. Gudrun Klinker. Sie ist spezialisiert auf die Themenfelder Mensch-Maschine-Interaktion, 3D, Augmented Reality und Virtuelle Realität, bei denen die Frage im Vordergrund steht, wie Menschen mit diesen komplizierten 3D-Welten interagieren. Allesamt Aspekte, die in der Spieleindustrie ganz relevant sind. Klinker erinnert sich bestens daran, wie es zur Installation des Studiengangs kam: „Dem Aufbau des Bachelorstudiengangs Informatik: Games Engineering an der TU München war eine längere Diskussion im Kollegium innerhalb der Fakultät vorausgegangen. Am Ende gab es die Übereinkunft, dass wir in der Informatik eine Menge an Technologie bereitstellen und fundierte Informatikkenntnisse vermitteln, die in der sich rasant entwickelnden Gamesbranche extrem nachgefragt werden. Hinsichtlich dieser spezifischen Anforderungen waren wir geradezu ideal aufgestellt. Und da wir Aspekte wie Computergrafik, Interaktionsmethoden, künstliche Intelligenz usw., die in unserem Masterstudiengang schon seit Jahren im Vordergrund stehen, durchaus auch früher vermitteln könnten, haben wir diese in Form des Bachelorstudiengangs Informatik: Games Engineering zum Wintersemester 2011/2012 umgesetzt. Umgekehrt können wir durch diese Ausrichtung auf Spiele auch Forschungsinhalte mit einbringen und weiter vertiefen. Kurzum: Einerseits liefern wir mit diesem Angebot in Richtung Gamesbranche, andererseits ist die enge Anbindung des sehr interessanten Anwendungsbereichs Games an die Informatik auch für uns sehr fördernd.“ Das Interesse seitens der Studierenden war von Anfang an groß, sagt Klinker: „Wir hatten fürs erste Jahr vorsichtig mit 60 Bewerbungen gerechnet, es waren letztlich aber 181 Studierende, die mittlerweile im vierten Semester

sind. Für den zweiten Jahrgang haben sich dann 150 immatrikuliert.“ Bewerbungen für diesen Studiengang kann sich übrigens jeder, Interessierte müssen lediglich ein Eignungsfeststellungsverfahren durchlaufen. „Das wird von Studentenseite zwar immer argwöhnisch beäugt“, berichtet Klinker. „Dabei handelt es sich aber nicht um einen Numerus clausus. Jeder, der geeignet ist, kann dieses Studium beginnen, wenn er ein deutsches Abitur oder ein Äquivalent aus dem Ausland hat. Die sehr guten Bewerber bekommen sofort die Zusage, bei Kandidaten mit gemischten Zensuren findet zusätzlich ein persönliches Gespräch statt, in dem der Bewerber sehr gut argumentieren kann, warum er dieses Studium unbedingt absolvieren möchte. Und dann zeigen wir uns auch einsichtig.“ Die Berufsperspektiven für die Absolventen dieses Studiengangs sind rosig. Dazu Klinker: „Wer den Bachelorstudiengang Informatik: Games Engineering (Regelstudienzeit: sechs Semester) erfolgreich abschließt, verfügt über ein breites, fundiertes Wissen, das neben Serious Games, Gamification, Informationsvisualisierung oder 3D-Interaktion alle Kernbereiche der Informatik abdeckt, sodass die beruflichen Einsatzmöglichkeiten längst nicht nur auf die Gamesbranche beschränkt sind. Als weitere berufliche Einsatzfelder kommt zum Beispiel auch die Automobilindustrie, die Medizin oder der Finanzsektor in Betracht, also alle Bereiche, in denen Daten analysiert oder simuliert werden. Außerdem kann der Bachelor mit ganz kleinen Zusatzkursen, die man auch schon vorher belegen kann, nahtlos in unseren Masterstudiengang Informatik wechseln.“ Der Studiengang hat sich binnen der letzten zwei Jahre so gut entwickelt, dass Gudrun Klinker zufolge „inzwischen auch projektbezogene Kooperationen mit der Industrie eingegangen werden, aktuell etwa im vierten Semester im Bereich Social Gaming. D. h., wir arbeiten durchaus



gern mit der Branche zusammen und akzeptieren auch Studienleistungen, die in der Industrie erbracht werden. Man kann bei uns – nicht nur im Games Engineering, sondern auch in der Informatik – Bachelorarbeiten im industriellen Umfeld machen.“ Jedes Jahr werde auch Industrievertreter in die Vorlesungen eingeladen, um mit Fokus auf die Gamesstudierenden Vorträge zu halten über ihren Ansatz, wie sie sich

Prof. Dr. Tobias Breiner von der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Kempten. Dort startet am 1. Oktober ein Bachelorstudiengang „Informatik: Game Engineering“. Die Bewerbungsfrist läuft derzeit

„Wir hatten fürs erste Jahr mit 60 Bewerbungen gerechnet, es waren aber letztlich 181 Studierende.“

Prof. Gudrun Klinker von der TU München, Fakultät Informatik

in der Gamesbranche positionieren und welche Prioritäten sie dabei setzen. Was wiederum auch der Orientierung der Studierenden diene. Außerdem ist die Fakultät Informatik derzeit dabei, einen Masterstudiengang Informatik: Games Engineering zu konzipieren, der voraussichtlich ab dem nächsten Jahr das bisherige Angebot ergänzen wird. Und abschließend betont Prof. Klinker: „Wir bekommen großen Zuspruch für unser Tun seitens der Politik. Und ich bin überzeugt, dass diese Bemühungen auch viele Früchte tragen

KONTAKT

Hochschule für
Angewandte
Wissenschaften
Kempten

Prof. Dr. Tobias Breiner
Bahnhofstraße 61
87435 Kempten
Tel.: 08 31/2 52 30

Web:
www.hs-kempten.de
Mail: tobias.breiner@
fh-kempten.de

Studienangebote
Bachelor Informatik –
Game Engineering
(ab 1. Oktober 2013,
Bewerbungsfrist läuft)
Bachelor Informatik
mit Schwerpunkt Game
Engineering
Master Angewandte
Informatik mit Modulen
im Game Engineering



Campus der Hochschule für Angewandte
Wissenschaften, Kempten

werden. Zumal die Tatsache, dass die TU München einen Bachelorstudiengang Informatik: Games Engineering anbietet, einige Aufmerksamkeit erzeugt hat, nicht nur bayernweit.“ Wohl wahr, denkt der Reporter, und wendet sich der nächsten Station zu, der **Hochschule für Angewandte Wissenschaften Kempten**, zu deren Studienangeboten seit zwei Jahren der Bachelor Informatik mit Schwerpunkt Game Engineering, der gegenwärtig 70 Studierende zählt, sowie der Master Angewandte Informatik mit Modulen im Game Engineering gehört. Hier lehrt Prof. Dr. Tobias Breiner, der im März 2011 dem Ruf für das Lehrgebiet Game Engineering im Studiengang Informatik an die Hochschule Kempten folgte. Zuvor war er Professor für Computergrafik an der SRH Hochschule Heidelberg, wo er als Studiendekan an der Fakultät für Informatik den Studienschwerpunkt Gameentwicklung aufbaute. In diesem Zusammenhang konzipierte er den ersten

europäischen Bachelorstudiengang für Virtuelle Realitäten und akkreditierte diesen erfolgreich. Breiner ist Autor von über 50 Veröffentlichungen. Sein bislang letztes Buch, „Exponentropie“, handelt u. a. von den Gefahren und Chancen von Computerspielen, was neben dem Thema „Fraktales Modellieren für Gamelevels“ auch eines seiner Forschungsschwerpunkt darstellt. Er ist mehrfacher Preisträger. So erhielt er 2012 den „Preis des Bayerischen Staatsministeriums für herausragende Lehre“, 2010 den „SRH Award“ für sein Studiengangskonzept „Sieger“ und 2009 den „Best Teaching Award“, der den Professor mit der besten Didaktik auszeichnet. Doch lassen wir Tobias Breiner selbst zu Wort kommen, der sogleich eine top aktuelle Information bereithält: „Bis jetzt war es an der Hochschule Kempten möglich, einen Bachelorstudiengang Informatik mit einem Schwerpunkt Game Engineering zu absolvieren. Ab diesem

Herbst, konkret ab 1. Oktober – die Bewerbungsfrist läuft –, wird nun ein eigenständiger Studiengang Informatik – Game Engineering (Bachelor of Science) das Angebot ergänzen, dessen Inhalte komplett auf Games mit einer starken technischen Orientierung ausgerichtet sein werden. Dieses neue Angebot resultiert letztlich aus dem grundsätzlichen Interesse der Studierenden und der Unternehmen aus der Region, wobei die Nachfrage allerdings weniger aufseiten von Gamesfirmen als vielmehr aufseiten von artverwandten Unternehmen gegeben war.“ Diesen bemerkenswerten Umstand führt Tobias Breiner unter anderem auf das Thema Gamification zurück, das sich langsam herumgesprochen habe, sowie auf das gestiegene Bedürfnis der Unternehmen nach Simulations- oder Gamesexperten, um bestimmte Ansätze in den Unternehmen und Märkten spielerisch auszuprobieren. Breiner ist überzeugt, dass sich diese Aktivitäten an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Kempten über kurz oder lang positiv auf die Region auswirken werden: „Im Umland von Kempten gibt es bisher nur wenige, kleinere Studios. Aber die Erfahrung aus

Das Hauptgebäude
der Hochschule Augsburg
(kleines Bild) und
Studierende bei der Arbeit





Heidelberg zeigt, dass sich, wenn erst einmal eine Ausbildungsstätte samt Angebot existiert, zunehmend entsprechende Unternehmen im Umfeld ansiedeln und bestehende Unternehmen schneller wachsen. Außerdem wird es in der Folge sicherlich zu Ausgründungen der Hochschule kommen, die dann auch weiterhin die räumliche Nähe zur Ausbildungsstätte suchen.“ Wie dem Reporter über Dritte zu Ohren

kam, hat Prof. Breiner noch so manch weiterführende Ideen und Pläne im Kontext Games. Hier hielt er sich jedoch noch vollkommen bedeckt. Es dürfte sich aber lohnen, insbesondere für die Branche, die Hochschule Kempten nicht aus den Augen zu verlieren.

Nächster Stopp: **Hochschule Augsburg**. Rund 100 Kilometer in nord-nordwestlicher Richtung von Kempten entfernt. Hier treiben gleich zwei Gamesprofessoren ihr vielversprechendes Unwesen, Prof. Jens Müller und Prof. Thomas Rist. Wir reden mit Jens Müller, der zunächst einen kurzen Abriss der Gameshistorie seiner Wirkungsstätte liefert und dabei sogleich auf ein bayernweites Alleinstellungsmerkmal verweist: „Unseren Diplom-Studiengang Multimedia, den wir bereits 1996 eingerichtet hatten und der seinerzeit das erste Multimediaangebot in Bayern war, haben wir 2006/2007 auf die beiden Studiengänge Interaktive Medien (Ba-

chelor of Arts) und Interaktive Mediensysteme (Master of Arts) umgestellt. Mit dem Masterstudiengang haben wir zugleich die wichtigsten Themen zu Schwerpunkten erhoben, u. a. eben Game-Development. Hinzu kommt eine Besonderheit an unserer Hochschule, die in Bayern einmalig ist: Diese beiden Studiengänge sind zwar aus historischen Gründen der Fakultät Gestaltung zugeordnet, sie werden aber von den Fakultäten Informatik und Gestaltung komplett interdisziplinär durchgeführt. Das erfordert seitens der Studierenden zwar eine Doppelbegabung in Gestaltung und Informatik, was zugleich eine hohe Hürde darstellt, um in diesen Studiengang hineinzukommen. Andererseits erhalten die Studierenden auf diese Weise aber umfassende Grundlagen in beiden Bereichen vermittelt, was ihnen später mehr Möglichkeiten auf dem Arbeitsmarkt eröffnet. Dementsprechend werden die großen Gamesprojekte

KONTAKT

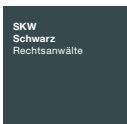
Hochschule Augsburg

Friedberger Straße 2
86161 Augsburg
Tel.: 08 21/55 86 34 01
Web: www.hs-augsburg.de/games
Studienangebote
Interaktive Medien (Bachelor of Arts)
Interaktive Mediensysteme (Master of Arts)
Games-Professoren:
Prof. Jens Müller
Tel.: +49 (0) 821/ 55 86 34 19
Mail: jmueller@fh-augsburg.de
Prof. Thomas Rist
Tel.: +49 (0) 821/ 55 86 34 99
Mail: Thomas.Rist@hs-augsburg.de

2. Update Games am Standort Bayern Marketing und Vertrieb bei App's und Browsergames – Werden die Rollen neu verteilt?

Eine Veranstaltung von

Gefördert von



FFF Bayern



Donnerstag, 13. Juni 2013

14.00 Uhr bis ca. 18.30 Uhr

The Charles Hotel
Sophienstraße 28
80333 München

Die Teilnahme ist für Sie kostenfrei.

Bitte melden Sie sich verbindlich per E-Mail an:
gamesseminar@skwschwarz.de

Wir freuen uns auf Sie!

Die Veranstaltung gibt einen Überblick über die Nutzungsbedingungen und den Datenschutz beim Mobile Gaming, die rechtlichen Fallstricke bei Mobile Sales, die digitale Distribution von App- und Browsergames und das hierfür erforderliche Marketing. Ferner werden die Show Cases „Die Welser“ und „Bernd das Brot und die Unmöglichkeiten“ vorgestellt.



Prof. Thomas Rist (l.) und Prof. Jens Müller von der Hochschule Augsburg

bei uns stets koedukativ begleitet, von meinem Kollegen Rist als Informatiker, der von der KI kommt und die Programmierung unterstützt, und von mir als Gestalter.“

Verständlicherweise werden aber längst nicht alle Studieninhalte auf dem Gamesaltar „geopfert“, räumt Jens Müller ein: „Wir versuchen zwar auch, den Gamesmarkt zu erobern, aber aus unserem Anspruch heraus sind Games nur eine Option neben anderen interaktiven Medien. Die

„Wir versuchen zwar, den Gamesmarkt zu erobern, Games sind aber nur eine Option neben anderen.“

Prof. Jens Müller, Hochschule Augsburg

Studenten können sich nach dem Studium entscheiden, ob sie tatsächlich in den Gamesmarkt wollen, oder ob sie sich mit den Erfahrungen aus dem Schwerpunkt Games anderen Bereichen zuwenden.“ Tendenziell strebten die Bachelorabsolventen einen Masterstudiengang an, weiß er zu berichten, was aber auch der jeweils aktuellen Marktlage geschuldet sei. Im Gamesbereich suche etwa die Hälfte der Bachelorstudenten nach dem Abschluss den Weg in die Selbstständigkeit, andere gingen in die Spieleindustrie. „Wir haben aber auch Fälle von Absolventen, die nach einem kurzen Zwischenstopp als Studiogründer doch in die Automom-

bilindustrie gewechselt sind. Daran zeigt sich, dass in den klassischen ingenieurtechnischen Berufen der Bedarf an Fachleuten, die mit Game-Engines arbeiten und sich im Bereich Games auskennen, groß ist und diese sehr gute Chancen auf dem eher traditionellen Arbeitsmarkt haben. Warum? Weil die ganze Sparte Games ein Innovationsmotor für die Entwicklung von Interfaces, für den Umgang mit Prototyping und kollaboratives Arbeiten mit den Methoden der Softwareentwicklung ist.“ Die Qualifizierung für den Studiengang an der Hochschule Augsburg geschieht Müller zufolge zunächst über eine Hausaufgabe, bei der es sich zurzeit um ein Spielkonzept handelt, das der Bewerber einreicht. Wer damit überzeugt wird, wird an die Hochschule eingeladen und muss einen Tag lang diverse Aufgaben bewältigen, u. a. künstlerische Aufgaben wie Zeichnen, ein Storyboard entwickeln und eine Informatikaufgabe lösen. Am Ende des Auswahlverfahrens erhalten 60 Studierende pro Jahrgang einen Studienplatz, von denen 50 bis 55 einen Abschluss schaffen. In der Spieleindustrie selbst landet dann schließlich nur ein kleiner Teil. Das ist, wie gesagt, abhängig von den individuellen Interessen der Studierenden und vom Bedarf am Arbeitsmarkt. Für das Praktikum, das die Augsburger Gamesstudenten absolvieren müssen, bestehen nach Prof. Jens Müller punktuell auch Kontakte in die

Spielindustrie, die nach München und bis in den Frankfurter Raum hinein reichen. Grundsätzlich seien diese aber noch ausbaufähig. Zwar müssen sich die Studenten das Praktikum selbst beschaffen, werden bei ihrer Suche aber von der Hochschule Augsburg unterstützt. Dazu Müller: „Wir haben im Studiengang eine Koordinationsstelle, die von Prof. KP Ludwig John wahrgenommen wird, der den Studierenden hilft und ihre Praktika begleitet. Dieses Angebot ist allerdings nicht branchenspezifisch ausgerichtet, wenngleich wir versuchen, das Netzwerk mit der Gamesindustrie weiter zu stärken. Um dieses Ziel zu erreichen, organisieren wir die sogenannte Geek Konferenz, die vor wenigen Wochen am 25. April zum ersten Mal durchgeführt wurde. Einerseits liefert sie Informationen zum Studienschwerpunkt Game-Development des Bachelorstudiengangs Interaktive Medien und des Masterstudiengangs Interaktive Mediensysteme, andererseits soll sie aber auch Studierenden die Möglichkeit bieten, den Kontakt zur Spieleindustrie herzustellen. Wir laden die Industrie aber nicht nur zu uns an die Hochschule ein, wir unternehmen auch sehr gern Exkursionen in die Unternehmen der Gamesbranche, wobei diese nicht nur im Großraum München beheimatet sein müssen.“ Und damit verlassen wir die Hochschule Augsburg. Aber allein die drei vorgestellten Einrichtungen sowie die Gamesinitiativen des MedienCampus Bayern bestätigen die eingangs skizzierte These vom frischen Wind, der inzwischen das gesamte Gamesland Bayern durchweht. Tatsächlich befindet sich der weiß-blaue Freistaat in der glücklichen Ausgangslage, über sehr viele Hochschulen zu verfügen, die sich mit Games befassen. Zu nennen wäre neben den bereits vorgestellten die **Hochschule Amberg-Weiden** mit Prof. Dr. Dieter Meiler, der verschiedene Module in dem Segment anbietet, die **Hochschule Ansbach** mit Prof. Dr.-Ing. Müller-Feuerstein, der u. a. ein kleines GamesLab

an der Hochschule betreibt. Weitere Stätten finden sich in Nürnberg (**Technische Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm** mit Prof. Dr.-Ing. Heinz Brüning; **Universität Erlangen-Nürnberg** mit Prof. Richard Lenz), Bayreuth (**Universität Bayreuth** mit Prof. Dr. Jochen Koubek), Passau (**Universität Passau**, an der Prof. Harald Kosch lehrt), Würzburg (**Universität Würzburg** mit den Professoren Marc Erich Latoschik und Frank Steinicke), Bamberg (**Universität Bamberg** mit Prof. Christoph

Schlieder), Augsburg (**Universität Augsburg** mit Prof. Elisabeth André) und München (**Ludwig-Maximilians-Universität München, Institut für Informatik**, mit Prof. Andreas Butz).

„Eine insgesamt sehr erfreuliche Entwicklung, die angesichts der politischen Stimmungslage, die noch vor wenigen Jahren im Kontext Games vorherrschte, so nicht absehbar war“, betont Markus Kaiser vom Medien-Campus. Und damit längst nicht genug, denn neben den genannten Hochschulen und Universitäten gibt

es in München noch eine Reihe von Ausbildungsstätten privater Träger, u. a. die Macromedia Hochschule für Medien und Kommunikation (MHMK), die Macromedia Akademie München, die Mediadesign Hochschule München und last but not least die SAE Institute München. Diese privaten Einrichtungen, die unterschiedliche Ansätze und Modelle in der Gamesausbildung verfolgen, werden in der nächsten GamesMarkt-Ausgabe vorgestellt, die am 5. Juni erscheint.

Harald Hesse

Weitere Games-affine Hochschulen und Universitäten in Bayern

Ludwig-Maximilians-Universität München Institut für Informatik

Amalienstraße 17
80333 München
Telefon: +49 (0) 89/2180 46 50
Fax: +49 (0) 89/2180 46 52
Web: www.ifi.lmu.de
Mail: sekretariat@medien.ifi.lmu.de
Studienangebot
Informatik
Prof. Andreas Butz
Telefon: +49 (0) 89/2180 46 65
Mail: andreas.butz@ifi.lmu.de

Universität Augsburg

Universitätsstraße 2
86159 Augsburg
Web: www.uni-augsburg.de
Studienangebot
Informatik und Multimedia (MA)
Gamesprofessor:
Prof. Elisabeth André
Telefon: +49 (0) 21/5 98 23 49
Mail: andre@informatik.uni-augsburg.de

Technische Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm

Wassertorstraße 10
90121 Nürnberg
Telefon: +49 (0) 11/5 88 00
Fax: +49 (0) 9 11/58 80 83 09
Web: www.ohm-hochschule.de
Mail: juergen.schopper@ohm-hochschule.de
(verantwortlich für den Bereich Design/Animation)
Studienangebot
BA Mediaengineering
Prof. Dr.-Ing. Heinz Brüning
Telefon: +49 (0) 9 11/58 80 11 62
Mail: heinz.brueinig@ohm-hochschule.de

Hochschule Ansbach

Residenzstraße 8
91522 Ansbach
Telefon: +49 (0) 81/4 87 72 34
Web: www.hs-ansbach.de
Mail: renete.hermann@hs-ansbach.de
Studienangebot
Multimedia und Kommunikation
Gamesprofessor (Games-Lab):
Prof. Sascha Müller-Feuerstein
Telefon: +49 (0) 81/48 77
Mail: sascha.mueller@hs-ansbach.de

Universität Erlangen-Nürnberg

Department Informatik
Martensstraße 3
D-91058 Erlangen
Tel.: +49 (0) 91 31/8 52 78 99
Fax: +49 (0) 91 31/8 52 88 54
Prof. Richard Lenz
Mail: Richard.Lenz@Informatik.Uni-Erlangen.de

Universität Passau

Lehrstuhl für Verteilte Informationssysteme
Innstrasse 43
94032 Passau
Telefon: +49 (0) 851/5 09 30 60
Fax: +49 (0) 851/5 09 30 62
Prof. Harald Kosch
Mail: harald.kosch@uni-passau.de

Universität Bamberg

Feldkirchenstrasse 21
96052 Bamberg
Projekt Geogames
Prof. Christoph Schlieder
Telefon: +49 (0) 51/8 63 28 40
Mail: christoph.schliede@uni-bamberg.de

Universität Bayreuth

Geschwister-Scholl-Platz 3
95447 Bayreuth
Angewandte Medienwissenschaft
Digitale Medien
Prof. Dr. Jochen Koubek
Telefon: +49 (0) 21/55 50 77
Mail: jochen.koubek@uni-bayreuth.de

Universität Würzburg

Lehrstuhl für Mensch-Computer-Interaktion
Am Hubland
97074 Würzburg
Telefon: +49 (0) 91/3 18 63 14
Mail: Martin.Fischbach(at)uni-wuerzburg.de
Gamesprofessoren:
Prof. Marc Erich Latoschik
Telefon: +49 (0) 931/3 18 58 71
Mail: marc.latoschik@uni-wuerzburg.de
Prof. Frank Steinicke
Telefon: +49 (0) 31/3 18 58 16
Mail: frank.steinicke@uni-wuerzburg.de

Hochschule Amberg-Weiden

Kaiser-Wilhelm-Ring 23
92224 Amberg
Telefon: +49 (0) 96 21/48 2176
Telefon 2: +49 (0) 96 21/48 2172
Fax: +49 (0) 96 21/48 2110
Web: www.haw-aw.de
Mail: d.meiler@haw-aw.de
Studienangebot
Medienproduktion und Medientechnik (Bachelor)
Gamesprofessor:
Prof. Dieter Meiler
Telefon: +49 (0) 96 21/4 82 36 14
Mail: d.meiller@haw-aw.de



Kräftiger Aufwind im Gamesland Bayern (Teil 2)

Noch vor wenigen Jahren, als es in Bayern nicht als sonderlich akademisch galt, sich mit dem Thema Games zu befassen, fanden sich entsprechende Ausbildungen ausschließlich in der Angebotsstruktur von privaten Bildungsträgern. Die sind auch heute noch aktiv. Mehr denn je sogar.

Wie der erste Teil des Artikels „Kräftiger Aufwind im Gamesland Bayern“ (vgl. GamesMarkt 11/2013) eindrücklich zeigte, ist an den bayerischen Hochschulen und Universitäten in jüngster Vergangenheit sehr viel Dynamik in der Gamesausbildung zu beobachten. Immer mehr Studienangebote, die offensiv das Label Games im Namen führen, erblicken landauf, landab das Licht der akademischen Welt. Verstärkt seit die öffentlichen Bildungsstätten den politischen Rückenwind in ihrem Nacken spüren. Noch vor wenigen Jahren stellte sich die Situation ganz anders dar, das waren noch Zeiten, als allen ernsthaften Bestrebungen, gamespezifische Studiengänge aufzusetzen, noch ein scharfer Gegenwind ins Gesicht schlug. Seinerzeit nahmen private Bildungsträger das Heft des Handelns in die Hand und marschierten voran. Während manche politischen Hardliner unter dem Eindruck tragischer Amokläufe mit kriminologischen und neurologischen Sekundanten noch ihre Heere für einen Kreuzzug gegen die boomenden Computer- und Videospiele um sich scharten, brachten die

privaten Ausbildungsstätten einen gamesaffinen Studiengang nach dem anderen in der bayerischen Landeshauptstadt in Stellung, sodass sich fast schon der Eindruck eines kleinen gallischen Dorfes im Herzen des Imperium Bavaricum aufdrängte. Natürlich gaben bei dieser Entwicklung wohl kaum gemeinnützige, eher wirtschaftliche Interessen den Ausschlag. Aber wenn der öffentliche Sektor schon weiße Flecken in der Bildungslandschaft schafft, sind eben die Voraussetzungen für private Initiativen ideal. Den Rest regelt der Markt, indem sich die Qualität durchsetzt. Drei, wenn man es genau nimmt sogar vier private Angebote haben sich in München über die Jahre etabliert, darunter die Macromedia Hochschule für Medien und Kommunikation (MHMK) und die Macromedia Akademie München, die beide zur Macromedia GmbH gehören, dann die Mediadesign Hochschule München sowie die SAE Institute München. Durch die Bank verfolgen sie ganz eigene Ansätze bzw. Ausbildungsmodelle. Doch worin unterscheiden sie sich?

Fangen wir mit der ersten Einrichtung am Standort an: der **SAE München**. Sie ist zusammen mit der SAE Frankfurt der älteste von inzwischen acht SAE-Standorten in Deutschland und wird gemanagt von Rainer Schwarz. Ihr Startschuss fiel bereits 1986, zunächst als reine Tontechnikerschule, die dann aber Schritt für Schritt um die Fachbereiche Film und Webdesign erweitert wurde. Später kam dann die Gamesabteilung unter dem Namen Qantm hinzu. Qantm war und ist bis heute ein sehr erfolgreiches internationales Ausbildungsinstitut im Bereich Games, das vom SAE-Gründer und -Präsidenten Tom Misner aufgekauft und in Europa in die SAE-Gruppe integriert wurde. Zum Studienangebot der SAE München gehören im Bereich Games zwei Studiengänge. Doch das soll Manager Schwarz selbst erläutern: „Wir bieten zwei Studiengänge an: Game Art & 3D-Animation mit dem Abschluss Bachelor of Arts/Science (Hons.) Interactive Animation sowie Game Programming, welches mit dem Abschluss Bachelor of Science (Hons.) Games Programming endet. Außerdem kann in 18 Monaten das

technisch-handwerkliche SAE-Diploma in den genannten Bereichen absolviert werden.“ Für die Studiengänge zeichnen zwei festangestellte Fachbereichsleiter verantwortlich, „die täglich im Haus sind und den Großteil des Lehrplans unterrichten. Zusätzlich haben wir noch ein Dozententeam aus 20 bis 25 Fachleuten aus der Gamesbranche, welche die ‚Spezialfächer‘, wie z. B. Motion Capture, abdecken. Darüber hinaus beschäftigen wir noch an die zehn praktische Tutoren, die abwechselnd die Studierenden an den schuleigenen Workstations betreuen.“ Klassischerweise studiert der SAE-Teilnehmer komprimiert in 24 Monaten ohne Semesterferien bis zum Abschluss Bachelor of Arts/Science des jeweiligen Fachbereichs. Alternativ kann aber auch das 18 Monate dauernde SAE-Diploma angestrebt werden, das mit seinen technisch-handwerklichen Aspekten als berufsvorbereitende Qualifikation zu verstehen ist. Hierbei werden die Teilnehmer sehr praxisintensiv ausgebildet. Aufbauend kann der Diploma-Absolvent dann in zwölf oder 24 weiteren Monaten das Bachelor Degree erwerben oder auch direkt in den Beruf starten.

Da sich am Standort München neben den Studiengängen an der TU und LMU München noch weitere Angebote privater Bildungsträger finden,

kann man durchaus von einer Wettbewerbssituation sprechen. Insofern stellt sich die Frage, mit welchen USPs die SAE für sich wirbt. Dazu erneut Schwarz: „In erster Linie spricht die kurze Studienzzeit für uns sowie der extrem praxisorientierte Aufbau der Studiengänge. Im Kern geht es darum, viele praktische Aufgaben zu durchlaufen und dann, wenn Probleme auftreten, jemanden an seiner Seite zu wissen, der ihm konkret hilft. Und dadurch, dass wir kleine Klassengrößen mit maximal 25 Leuten haben, ist jederzeit ein sehr persönlicher Austausch garantiert, auf den wir sehr viel Wert legen.“ Diese Merkmale haben verfangen, denn aktuell zählt die SAE München 18 Studierende im Game-Programming-Bereich und 48 Teilnehmer im Studiengang Game Art + 3D-Animation – jeweils über drei laufende Studiengänge. Um bei den Lehrinhalten immer up to date zu sein, arbeitet die SAE intensiv mit bayerischen Gamesunternehmen zusammen. Ihre Fachbereichsleiter tauschen sich permanent mit ihrem Netzwerk aus. Gleichwohl soll dieser Austausch langfristig noch mehr belebt werden. Darüber hinaus ist die SAE bestrebt, den Gamesstandort Bayern weiter zu entwickeln, betont Rainer Schwarz: „Deshalb gehen wir auch unterschiedlichste Kooperationen ein, beispielsweise mit dem Medien-

Campus Bayern. Zudem sind Kooperationen mit dem Gründerzentrum Werk 1 in München geplant.“

Von der SAE in München-Perlach geht es weiter zur **Macromedia Akademie München** in die Elsenheimerstraße 63. Die Akademie und die Macromedia Hochschule für Medien und Kommunikation (MHMK) in der Gollierstraße 4 gehören beide zur Macromedia GmbH, die 1993 in München gegründet wurde und heute mit weiteren Niederlassungen in Stuttgart, Köln, Osnabrück, Hamburg und Berlin zu den festen Größen der deutschen Bildungslandschaft zählt. Während die Akademie im selben Jahr wie ihr Träger an den Start ging, fiel die Gründung der MHMK in das Jahr 2006. Doch in medias res: Gesprächspartner ist Studienleiter Dr. rer. pol. Arno Kohl, der kurz den Akademiestudiengang Digital Media Engineer (DME), Games and Animation (Macromedia-Zertifikat) vorstellt: „Der Studiengang läuft über vier Semester in München, daran schließen sich zwei weitere Semester an der University of Bradford in England im Bachelor-Studiengang Electronic Imaging and Media Communications an. Mit einem weiteren Semester ist es zudem möglich, den Master draufzusetzen. Rein formal gesehen können die Teilnehmer nach dem vierten Semester in München aufhören und



Dr. Arno Kohl, Studienleiter an der Macromedia Akademie, München (rechtes Foto), und Studenten des DME, die 2012 den Studiengang abgeschlossen haben (linkes Foto)



sich direkt in der Gamesindustrie bewerben. Unsere Philosophie lautet jedoch, dass Gamesentwicklung ein internationales Geschäft ist, weshalb wir allen Studierenden nahelegen, auch noch das Angebot in Bradford anzunehmen. Und bisher sind nahezu alle Studenten, die bei uns den DME abgeschlossen haben, nach England gegangen, um dort den Bachelor zu erwerben.“ Inhaltlich wird dabei sehr viel Wert auf praktisches Arbeiten gelegt, auf das Erlernen von Tools, die später am Arbeitsmarkt von den Unternehmen eingesetzt werden. Der theoretische Anteil sei dagegen relativ gering. Der Unterricht selbst wird in Blöcken oder Modulen erteilt, mit 36 Unterrichtsstunden pro Woche. Hinzu komme dann noch die Selbststudienzeit, die die Teilnehmer eigenverantwortlich regeln. Die Studierenden erhalten Projektaufgaben, die sie im Selbstmanagement zu erledigen haben.

Und wie lange gibt es das Angebot schon? Dazu Arno Kohl: „Seit 2000 haben wir in München den Studiengang Digital Media Designer (DMD) angeboten, ebenfalls in Kooperation mit Bradford. Der DME-Kurs wurde erst vor knapp drei Jahren 2010 eingerichtet und ist quasi der Nachfolgekurs des DMD. An der Zusammenarbeit mit Bradford hat sich dadurch nichts geändert. Der DME

hat allerdings einen spezifischen Gamesbezug, während der Vorgänger allgemein auf Mediengestaltung abzielte.“ Ein Teil der Studenten des DME sei jetzt in Bradford, sagt Studienleiter Kohl und betont: „Es gibt keinen Automatismus, der dazu führen würde, dass man auf jeden Fall nach Bradford gehen kann. Voraussetzung dafür sind u. a. ausreichende Englischkenntnisse sowie eine gute Leistung im DME.“ Die Kurse selbst seien relativ klein, mit zehn bis zwölf Teilnehmern pro Kurs, was aber den Vorteil einer sehr intensiven Betreuung habe. Zum Schluss interessiert den Reporter noch die Frage, worin denn der Unterschied zwischen der Macromedia Akademie und der staatlich anerkannten MHMK bestehe. Eine der leichtesten Übungen für Kohl, der die MHMK mit aus der Taufe gehoben hat: „Bei uns können die Bewerber auch mit der Mittleren Reife einsteigen, was uns durch die bereits erwähnte Kooperation mit Bradford ermöglicht wird, wo diese gängige Praxis ist. Der dann in Bradford erworbene Bachelor ist wiederum europaweit anerkannt. Ein weiterer grundlegender Unterschied ist das blockartige Lernen bei uns, während die MHMK verschiedene Fächer pro Woche lehrt, wie man das klassisch von den Hochschulen gewohnt ist. Außerdem können unsere Absolventen direkt in der Industrie

in Projektarbeiten eingebunden werden, während die MHMK-Absolventen mehr auf Managementfunktionen ausgerichtet sind.“

Als dritte Station steht die 2004 gegründete **Mediadesign Hochschule (MD.H) München** auf dem Programm. Träger ist die Mediadesign Hochschule für Design und Informatik GmbH mit Sitz in Berlin, die neben der MD.H in München noch Standorte in Düsseldorf und natürlich Berlin hat. Rede und Antwort steht Prof. Dr. Bartosz von Rymon Lipinski, seines Zeichens Fachbereichsleiter Gamedesign & Interactive Media Engineering der MD.H München. Zunächst hebt er die Vorzüge seines Standorts hervor: „Grundsätzlich ist das Thema Games in ganz Bayern, insbesondere aber in München, sehr gut verortet. Einmal ist München Sitz der bayerischen Landespolitik, die einen erheblichen Effekt für die hie-



MHMK-Professor Dr. Michael Bhaty



sige Kultur- und Kreativszene darstellt. Zum anderen hat sich der Gamesstandort München in den letzten Jahren mit vielen kleineren Studios, aber auch größeren Unternehmen wie Travian prächtig entwickelt. Und das ist wiederum für unsere Studierenden und Absolventen sehr spannend und macht den Standort München sehr attraktiv. Insgesamt hat die MD.H an allen drei Standorten mehr als 1300 Studierende, rund 430 Studenten davon sind in München, von denen circa 80 den Bachelor- und Master-Studiengang Gamedesign belegt haben, wobei wir pro Studiengruppe maximal 25 Studenten aufnehmen.“ Pro Einrichtung hat die MD.H etwa drei bis vier festangestellte Professoren je Fachbereich, wobei das Gros aller Dozenten aus der Industrie kommt, was zur von der MD.H gewünschten Folge hat, dass hier Kompetenzen

aus der aktuellen Praxis im Einsatz sind, die sich auf der Höhe der aktuellen Gamesentwicklungen bewegen. Den Wettbewerb unter den diversen privaten Anbietern sieht Prof. Dr. Bartosz von Rymon Lipinski auch, weiß aber um die Stärke der Alleinstellungsmerkmale der MD.H: „Unsere industrie- und praxisnahe Ausbildung ist eine unserer herausragenden Eigenschaften, die sich auch in den Projektarbeiten der Studierenden widerspiegelt. Das Besondere an dem Projektmodell, das wir verfolgen, ist nicht irgendeine beliebige Praxisarbeit, die die Studenten leisten müssen und wie man sie von vielen Hochschulen kennt. Vielmehr simulieren wir hier ein virtuelles Unternehmen. Auf diese Weise schaffen die Studenten einen vorzeigbaren Prototypen für ihr Portfolio, den sie auch bei Wettbewerben wie dem Deutschen Computerspielpreis oder Entwicklerpreis einreichen können. Diesen Ansatz umschreibe ich immer gern als ein ins Studium integriertes Praktikum. Ein zweiter USP, der uns auszeichnet und von universitären Studienangeboten im Bereich Games unterscheidet, die den Fokus zum Teil sehr stark auf Theorie legen und zum Beispiel in Richtung Kernalgorithmik bei der Engine-Entwicklung gehen, ist der, dass unsere Studierenden die Möglichkeit und damit auch die Frei-

heit haben, sich zu spezialisieren. Anders gesagt: Es ist ein besonderes Merkmal unseres Studienangebots, dass es dem Studierenden hilft, seine eigene Rolle zu finden, indem er in verschiedene Bereiche hineinschnuppern kann, etwa in den Artist-Bereich, ins Producing, in Programming oder Gamedesign im engeren Sinne. Kurzum: Bei uns erhalten sie eine generelle Ausbildung mit der Möglichkeit, sich zu spezialisieren, und der Fähigkeit, in der Industrie gut zurechtzukommen.“ Und der geschilderte Lehransatz trägt offensichtlich Früchte. Denn im Lauf der Jahre hat die MD.H viele Ausgründungen gesehen, wie der Fachbereichsleiter stolz berichtet: „Angefangen mit Chimera Entertainment, unser bislang prominentester Vertreter, der gut im Markt angekommen und mit dem Deutschen Computerspielpreis 2013 ausgezeichnet worden ist. Als weiteres Unternehmen wäre Mimimi Productions zu nennen sowie Aesir Interactive oder Wolpertinger Games. Und im aktuellen Abschlusssemester haben wir auch eine Gruppe, die sich ausgründet: Klonk Games. Zudem arbeiten viele Ehemalige als Freelancer für unterschiedliche Unternehmen und Projekte. Da tut sich also sehr viel und bestätigt zugleich unser Projektmodell, das wir in der Ausbildung verfolgen und das direkt

- 1 Einweihung des Gamelabs der Macromedia Hochschule für Medien und Kommunikation (MHMK) im April 2013. Hierfür hat HandyGames einen Klassensatz Game-Maker-Professional-Lizenzen gesponsert.
- 2 Übung macht den Meister: Studenten der Mediadesign Hochschule
- 3 Zeigt her, eure Werke: Vernissage der MD.H



MD.H-Dozent Bartosz von Rymon Lipinski

Kontakt

Macromedia Hochschule für Medien und Kommunikation (MHMK)

Gollierstraße 4
80339 München
Tel.: 089/5 44 15 10
Prof. Dr. Michael Bhatt
(Lehrgebiet Game Design)
Bayerstraße 85
80335 München

Tel.: 089/54 41 51-886
Web: m.bhatt@mhmk.org
Web: www.macromedia-
fachhochschule.de
Studienangebot:
Medien- und
Kommunikationsdesign (B.A.)

Macromedia Akademie München

Eisenheimerstraße 63
80687 München
Studienleiter:
Dr. rer. pol. Arno Kohl
Telefon: 089/96 16 08 00
Web: www.macromedia-
ausbildung.de/akademie-
studium-ohne-abitur.html
Mail:
a.kohl@macromedia.de
Studienangebot:
Digital Media Engineer

Mediadesign Hochschule München

Claudius-Keller-Straße 7
81669 München
Tel: 089/4 50 60 50
Web: www.mediadesign.de
Web: www.mediadesign.de/stu-
dium/gamesdesign-bsc
Web: www.mediadesign.de/stu-
dium/gamesdesign_ma
Fachbereichsleiter Gamesdesign &
Interactive Media Engineering:

Prof. Dr. Bartosz von Rymon
Lipinski
Telefon: 089/45 06 05 64
Mail:
b.lipinski@mediadesign-fh.de
Studienangebot
Gamesdesign
(Bachelor of Science)
Gamesdesign
(Master of Arts)

SAE Institute München

Bayerwaldstraße 43
81737 München
Campus München
Telefon: 089/5 50 68 60
Fax: 089/55 06 86 99
Web: muenchen.sae.edu
Mail: muenchen@sae.edu
Rainer Schwarz
(Manager SAE München)
Mail: r.schwarz@sae.edu
Tel: 089/550686-32
Philipp Hellmann (Fachbereichs-
leiter Game Art & 3D-Animation)
Mail: p.hellmann@sae.edu
Tel: 089/55 06 86-86
Ralf Hüwe (Fachbereichsleiter
Game Programming)
Mail: r.huewe@sae.edu
Tel: 089/55 06 86-86
Studienangebot
Game Art + 3D-Animation
(Diploma und Bachelor)
Game Programming
(Diploma und Bachelor)

MedienCampus Bayern e.V.

Geschäftsstellenleiter:
Markus Kaiser
Liebigstraße 8
80538 München
Tel.: 089/2166 91-10

Mail:
m.kaiser@mediencampus.de
Web:
www.mediencampus.de und
www.medienwiki.org

in die Industrie überführen soll. Außerdem unterhält die Mediadesign Hochschule München auch eine Art Miniinkubator, der es Ausgründern ermöglicht, bei uns günstige Räumlichkeiten anzumieten und vom Fachbereich unterstützt zu werden.“ Dass die MD.H-Bewerber neben einem Zeugnis (Allgemeine Hochschulreife, Fachhochschulreife oder ein Äquivalent) auch die notwendige Leidenschaft mitbringen müssen, um Spiele zu entwickeln, versteht sich da schon fast von selbst.

Last but not least kommt die **Macromedia Hochschule für Medien und Kommunikation (MHMK)** in Münchens Gollierstraße 4 zum Zuge (Gründungsjahr 2006). Seit dem Wintersemester 2010/2011 bietet die MHMK einen Bachelorstudiengang Medien- und Kommunikationsdesign, in den als Vertiefungsgebiet Game Design bzw. Games & Animation eingebettet ist. Dieser läuft über sieben Semester, inklusive eines Auslandssemesters, wobei das sechste Semester ein Praxissemester ist, mit dem man sehr gute Erfolge hatte. Vertiefungen im Bereich Games gehören indes schon länger zum Angebot der MHMK; seinerzeit hieß der Studiengang allerdings noch Digitale Medien Produktion; der erste Jahrgang davon hat das Studium im letzten Herbst beendet, das waren sechs Absolventen an der Zahl. Inzwischen sind die Klassen größer geworden mit Klassenstärken von 13 bis 14 Studierenden. An der MHMK lehrt Prof. Dr. Michael Bhatt Game Design und Games & Animation. Das Ziel sei es, so Bhatt, „die kreativ leitende Speerspitze auszubilden, das heißt, den Game Director und Lead Game Designer. Im Filmbereich wäre das vergleichbar mit dem Drehbuchautor, der die Konzeption macht, dem Regisseur, der sie ans Team vermittelt, und dem Executive Producer, der den strukturellen Rahmen absteckt. Bei dem Modell geht es darum, dass ich als Game Designer verstehe, welche Arbeitsaufträge die



SAE-Fachbereichsleiter Philipp Hellmann

entsprechenden Abteilungen benötigen. Also, was braucht ein Grafiker, ein Programmierer, ein Musiker, was brauchen Marketing und Vertrieb, wie rede ich mit der finanzierenden Instanz? Der Ansatz dahinter setzt sich somit mit der Frage auseinander, wie ich in diesem Prozess eine effizientere Struktur organisiere, die zugleich Kreativität zulässt und fördert.“ Dabei bildet die Studienrichtung Game Design speziell für die kreativen und konzeptionellen Aufgaben in der expandierenden Gamesbranche aus. Konzeption und Gestaltung stehen im absoluten Fokus der Studieninhalte. Sie werden ergänzt um Fachwissen zu Marketing, Vertrieb und Finanzierung. Als künftige Autorinnen und Autoren lernen die Studierenden zudem, Grafiker, Programmierer, Musiker und Sounddesigner zu inspirieren und zu führen. Und über konkrete Lehrprojekte haben sie von Anfang an einen direkten Kontakt zur Praxis. Und warum soll sich ein Interessent für die MHMK entscheiden? Dazu erneut Bhatt: „Wegen der Branchenerfahrung des Lehrkörpers sowie des hohen Praxisbezugs während der Ausbildung. Wir bilden keine Theoretiker aus, sondern Praktiker, die über akademisches Wissen und praktische Vernunft verfügen. Natürlich ist nicht jeder Studierende mit einer leitenden Aura, so will ich es mal nennen, ausgestattet, dafür haben sie aber individuell ausgeprägte Stärken, wie beispielweise auf der Grafikschiene. Alle sind aber in der Lage, auch



SAE-Manager Rainer Schwarz



SAE-Fachbereichsleiter Ralf Hüwe

standortübergreifend zu arbeiten. So arbeiten wir auch mit einem Telepräsenzsystem, was ja nichts anderes bedeutet, als würde ich mit einem 3rd-Party-Developer arbeiten. Nicht zu unterschätzen sind auch die Erfahrungen, die die Studierenden während ihres Auslandssemesters machen. Kurzum: Wir bilden Generalisten aus, die sich, weil sie von allen Gebieten etwas verstehen, auch mit Spezialgebieten auseinandersetzen können – eine schöne Kombination.“

Und in der Tat scheinen viele MHMK-Absolventen den Sprung in die Industrie erfolgreich absolviert zu haben. Auf der Website der MD.H findet sich jedenfalls eine ellenlange Liste mit Referenzen, darunter auch Carsten Fichtelmann von Daedalic Entertainment, der sich glücklich schätzt, dass er „einen Topabsolventen der MHMK-Game-Designer als Projektleiter für uns verpflichten“ konnte.

Damit endet die bayerische Rundschau in Sachen Gamesausbildung. Angesichts dieser Fülle des Studienangebots wie sie an dieser Stelle und in GamesMarkt 11/2013 vorgestellt worden ist, darf man mit einer gewissen Spannung dem 13. September entgegensehen. Dann findet bereits der zweite vom MedienCampus Bayern organisierte GamesCampus statt, zu dem alle Gamesprofessoren Bayerns eingeladen sind, ein Treffen, das Markus Kaiser, Geschäftsstellenleiter des MedienCampus Bayern, zufolge „zu einer noch stärkeren Verzahnung der Hochschulen und Universitäten im Bereich Games beitragen soll. Schön wäre es, wenn am Ende des Tages durch diese Initiative von uns auch übergreifende Gemeinschaftsprojekte zustande kämen. Damit wären wir als MedienCampus Bayern unserer Aufgabe der Vernetzung und Koordination gerecht geworden. Ich bin sehr zuversichtlich, dass wir das gemein-

sam schaffen werden.“ Gastgeber ist dann übrigens die Mediadesign Hochschule München.

Eine ganz andere Sache sei noch erwähnt: Der MedienCampus Bayern fungiert nicht nur als Netzwerker, er vergibt auch insgesamt drei verschiedene Stipendien, „darunter das Gamesstipendium nach Quebec, der bayerischen Partnerprovinz. Den Weg bereitet hatte 2010 der damalige Medienminister Siegfried Schneider, der aktuell Präsident des BLM und KJM-Vorsitzender ist und seinerzeit mit einer Delegation bayerischer Gamesunternehmen Quebec besucht und einen engeren Austausch beschlossen hatte. Daraus resultierten u. a. die Gamesstipendien, von denen drei pro Jahr vergeben werden, die sich auf rund 5000 Euro belaufen, sodass Flug und Unterkunft abgedeckt sind“, berichtet Kaiser. Derzeit sind drei Stipendiaten in Quebec, im Herbst gehen drei weitere dorthin, die vor Ort in Gamesunternehmen ein dreimonatiges Praktikum absolvieren und internationale Erfahrungen sammeln. Im Nachgang berichten die Stipendiaten dann von ihren Erfahrungen, stellen gegebenenfalls ihre Projekte vor, damit auch ein Wissenstransfer zurück nach Bayern gewährleistet ist. So viel zum aktuellen Status der Gamesausbildung in Bayern. In GamesMarkt 13, der am 19. Juni erscheint, ist dann der Standort Hessen dran.

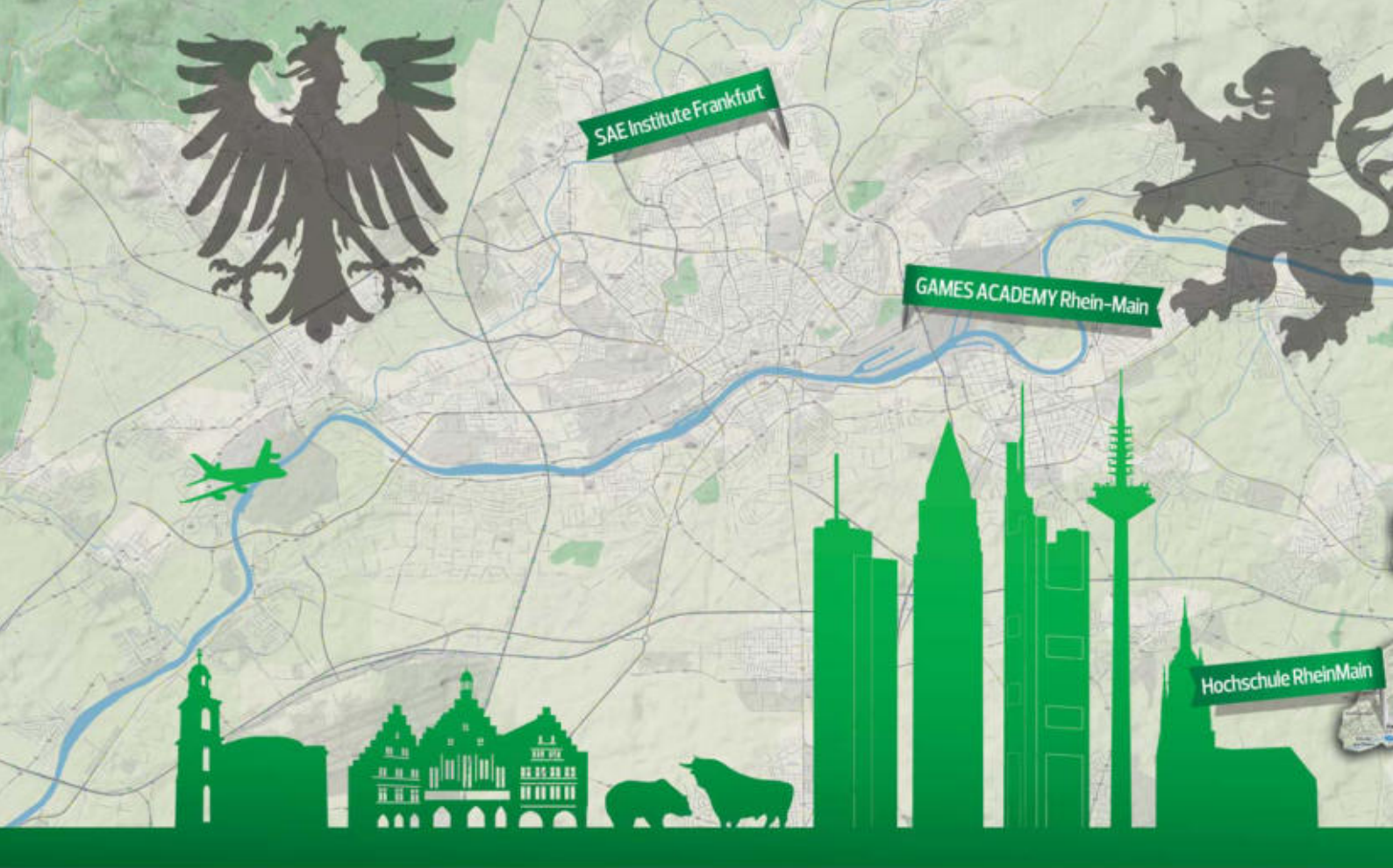
Harald Hesse

At work: Student der SAE München



At work: Studentin an der MD.H





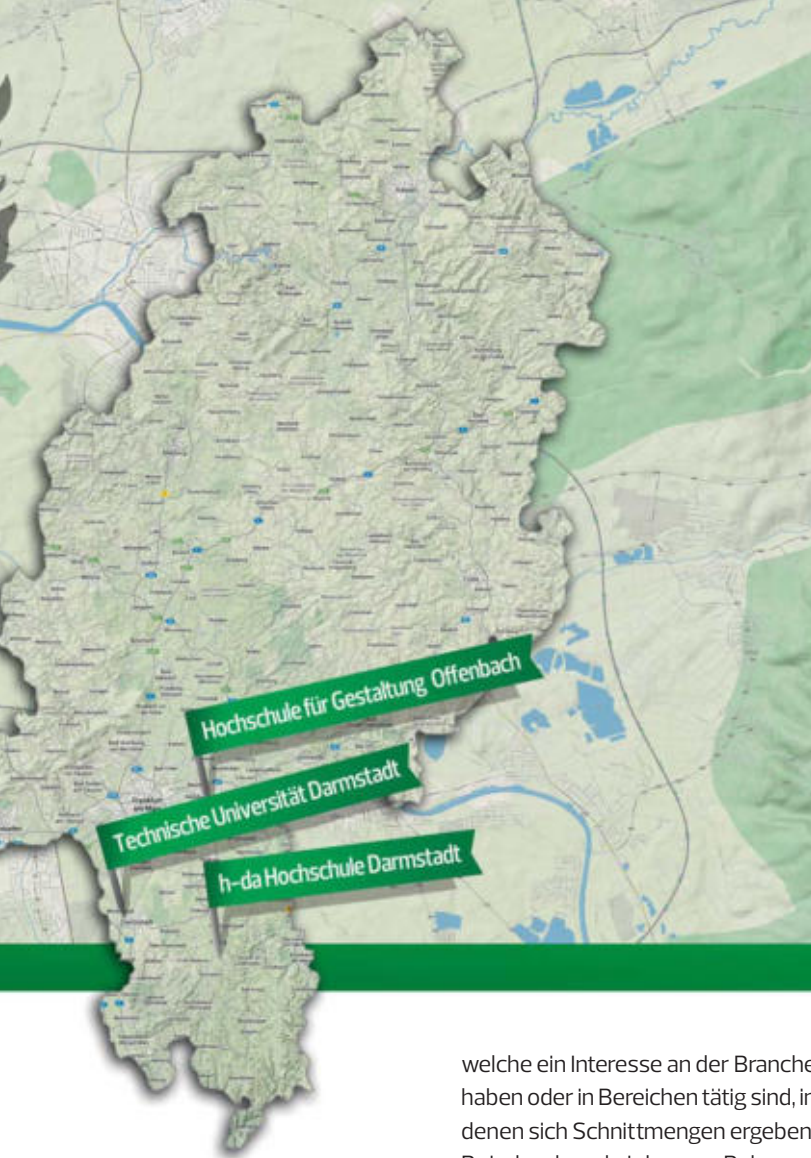
Enaus, enuff, enibber, enunner und enei

Wer sich mit der Gamesausbildung in Hessen befasst, wird in der Region Frankfurt–Rhein–Main schnell fündig. Die Anzahl der Ausbildungsstätten ist zwar noch einigermaßen überschaubar, deren Studienangebote werden aber kontinuierlich ausgebaut. Und da geht sogar noch mehr.

Die Standortserie zum Thema Gamesausbildung in Deutschland gastiert mit dieser Folge im Bundesland Hessen, das mit seinem südlichen Landesteil, dem Regierungsbezirk Darmstadt, zu den am dichtesten besiedelten und wirtschaftsstärksten Regionen Deutschlands zählt. In Hessen gibt es fünf kreisfreie Städte, die zugleich die fünf Großstädte des Landes sind. Dazu zählen das nordhessische Kassel sowie Frankfurt und als größte Metropole die Landeshauptstadt Wiesbaden, Offenbach am Main sowie Darmstadt. In

Hessen leben aktuell 6,1 Millionen Menschen, 5,57 Millionen davon in der Region Frankfurt–Rhein–Main, die mit Fug und Recht als Hotspot der Gamesbranche bezeichnet werden darf und eine hohe Dichte an Spieleentwicklern, Publishern und Produzenten aufweist. Hier erstellen 3D-Artists, Grafiker und Programmierer digitale Spielwelten der neuesten Generation und aller Genres. Obwohl diese Region seit Jahren zu den agilsten Gamesstandorten der Republik gehört, musste die Branche lange auf eine ausgewie-

sene Gamesförderung warten. Erst im letzten Jahr, also 2012, stellte das Hessische Ministerium für Wirtschaft, Verkehr und Landesentwicklung zum ersten Mal Geld (insgesamt 300.000 Euro) für die gezielte Förderung von Computer- und Videospielen zur Verfügung. Für den Zeitraum vom 1. Januar 2013 bis 30. Juni 2014 liegt die Gesamtfördersumme bei 500.000 Euro für innovative Projekte (die Einreichungsfrist ist zwar bereits abgelaufen, Informationen finden sich aber unter: www.games-hessen.de), wobei bis zu 49 Prozent



der Projektausgaben für angewandte Forschungs- und Entwicklungstätigkeiten bezuschusst werden. Die gesamte Fördersumme fällt zwar im Vergleich mit anderen Standorten noch recht moderat aus, sobald daraus allerdings positive Regionaleffekte resultieren, dürfte damit zu rechnen sein, dass das Land die Zuschüsse anheben wird. Dass eine entsprechende Entwicklung auch tatsächlich auf dem Radar der Politik erscheint, dafür trägt schon game-area-frm e.V. Sorge, der sich als Standortinitiative zur Förderung und Unterstützung der Entwicklung von digitaler Unterhaltung in der Region versteht. Sein erklärtes Ziel ist es, unter anderem das Bewusstsein für die Gamesbranche innerhalb der Region zu erhöhen und den Austausch mit in der Region ansässigen sonstigen Unternehmen, Institutionen, Verbänden und der Politik zu fördern,

welche ein Interesse an der Branche haben oder in Bereichen tätig sind, in denen sich Schnittmengen ergeben. Bei der beschriebenen Relevanz der Region Frankfurt-Rhein-Main für das Land Hessen ist es nicht weiter verwunderlich, dass sich auch die Angebote von Gamesausbildungen an öffentlichen und privaten Bildungsstätten in dieser Region konzentrieren. Die Recherche hat vier Einrichtungen zutage gefördert, die ausgewiesene Studienangebote im Bereich Games in ihrem Portfolio haben: die Games Academy Rhein-Main, die SAE Institute Frankfurt, die Hochschule Darmstadt sowie die Technische Universität Darmstadt. Darüber hinaus soll es zwar noch weitere, teils sehr unterschiedlich gelagerte Aktivitäten an weiteren Bildungstempeln des Landes geben, hier scheinen sich die Unternehmungen bzw. Bestrebungen aber nicht vollends durch die ganze Verwaltung bzw. Informationsstellen herumgesprochen zu haben, sodass gezielte Anfragen trotz erster Anzeichen sowie Hinweise Dritter im Sande ver-

liefen oder schlicht unbeantwortet blieben. Deshalb konzentrieren wir uns auf die eindeutigen Angebote, die wahllos aneinandergereiht werden. Den Anfang macht die 2007 in Frankfurt gegründete **Games Academy Rhein-Main**, ein Ableger des Berliner Mutterhauses, das für dieses Jahr in der Bundeshaupt einen weiteren großen Aufschlag plant, wie Heico Purwin, seit 2009 Standortleiter der Games Academy Rhein-Main und gelernter Personalmanager, im Gespräch über die spezifischen Ausbildungsangebote in Frankfurt durchblicken lässt: „Am Standort Frankfurt bilden wir Game-Designer, Game-Artists und Game-Programmer in Vollzeit aus, wobei die Game-Programmer über unsere Partnerhochschulen bis zum Bachelor gelangen können. Aber auch der Game-Artist sowie der Game-Designer werden künftig über unsere Games-Academy-Hochschule, die im Herbst in Berlin eröffnet wird, mit dem Bachelor abgeschlossen werden können. Ebenfalls zum Herbst dieses Jahres ergänzen wir unser Angebot am Standort Rhein-Main um den Ausbildungsgang zum Game-Producer, der berufsbegleitend absolviert werden kann.“ Dieses neue Angebot gebe es am Berliner Standort der Games Academy zwar schon länger, aufgrund des nachhaltigen Erfolgs in Frankfurt sowie der erweiterten Räumlichkeiten sei nun auch die

KONTAKT

Games Academy Rhein-Main

Hanauer Landstr.146
60314 Frankfurt/Main

Ansprechpartner:

Heico Purwin
(Standortleiter Games Academy Rhein-Main)
Tel.: 069/42 69 64 60

Mail: info@games-academy.de

Web: www.games-academy.de



Heico Purwin, Standortleiter der Games Academy Rhein-Main in Frankfurt



Engagierte Studenten (l.) der Games Academy Rhein-Main in der Hanauer Landstraße 146 in Frankfurt (r.)

Zweigstelle Rhein-Main in der Lage, diese Ausbildung in ihr Portfolio aufzunehmen.

Im Unterschied zu den bisher in der Standortserie „Gamesausbildung in Deutschland“ vorgestellten Bundesländern ist das Ausbildungsangebot im Bereich Games in Hessen zwar noch sehr überschaubar, gleichwohl herrscht untereinander Wettbewerb um die Studierenden. Deshalb auch hier die Frage nach den USPs der Games Academy, die Heico Purwin wie aus der Pistole geschossen präsentiert: „Die Games Academy hat die längste Erfahrung von allen Bildungsträgern in Deutschland und arbeitet am engsten mit der Industrie zusammen. Allein am Standort Frankfurt haben wir in den letzten vier Jahren über 40 Studenten an Unternehmen wie Crytek oder Pixomondo abgegeben. Gerade die Game-Artists haben sehr gute Berufsperspektiven. Kaum dass sie die Schulbank verlassen haben, fangen sie auch schon bei einem großen oder kleinen Studio an. Einige unserer Absolventen konnten sich sogar im Falle Crytek etwa sogleich bei einer internationalen Produktion wie ‚Crysis 3‘ verewigen. Das liegt natürlich auch darin begründet, dass sehr viele unserer Dozenten aus etablierten Studios wie Crytec oder metrciminds, um nur zwei zu nennen,

kommen, d. h., unsere Studierenden werden quasi von ihren späteren Vorgesetzten unterrichtet.“ Nicht ohne Stolz verkündet Purwin, dass sich seit Gründung der Schule in der Hanauer Landstraße 146 rund 250 Studierende der Games Academy Rhein-Main für einen Beruf in der Gamesbranche qualifiziert. Alle, die dort zum Game-Programmer ausgebildet worden sind, hätten binnen sechs Wochen nach Abschluss einen Job in der Industrie gefunden. Bei den Game-Artists liegt die Jobquote mit rund 80 Prozent nicht ganz so hoch, gleichwohl ist es eine respektable Größe. Wer allerdings den Einstieg in die Branche via Games Academy sucht, muss sich sputen, denn „die Anzahl der Studienplätze ist auf 40 beschränkt, und unsere Studienangebote sind seit zwei Jahren ausverkauft“. Den an der Games Academy angebotenen Bachelor streben indes die wenigsten Studierenden an. „Von unseren Abgängern seit 2007 haben gerade einmal fünf Studierende diesen Weg gewählt.“ Das liegt darin begründet, betont Purwin, der als Fachbeirat der gamerea frm auch für das nötige Gehör des Bildungssektors innerhalb der Spielebranche sorgt, dass „in der Industrie ein erfolgreich abgeschlossenes Hochschulstudium nicht zwingend von großer Bedeutung ist“.

Sechs Kilometer weiter südlich – die Fahrzeit der schnellsten Strecke beträgt bei normaler Verkehrsdichte 13 Minuten – befindet sich in der Homburger Landstraße 182 das **SAE Institute Frankfurt**. Das ist die Wirkungsstätte von Lars Dormeyer, der dort als Head Instructor des Studiengangs „Game-Art & 3D-Animation“ fungiert. Selbst ein Ehemaliger der SAE, an der er das Angebot „Digital Film & Animation“, das sich heute „Digital Film & VFX“ nennt, absolvierte. Der Einrichtung blieb er dann treu, zunächst als Supervisor, später als Dozent und inzwischen in der genannten Position. Das SAE Institute ist in Deutschland mit acht Standorten vertreten, einer davon befindet sich eben in Frankfurt am Main, der im April dieses Jahres auch einen Gamesstudiengang in sein Portfolio aufgenommen hat: Game-Art & 3D-Animation, der nach 18 Monaten mit dem SAE Diploma oder nach weiteren sechs Monaten mit dem Bachelor of Arts/Science (Hons.) Interactive Animation abschließt. Dazu Dormeyer: „Damit führen jetzt alle acht SAE-Schulen diesen Studiengang deutschlandweit in ihrem Angebot. Ausschlaggebend dafür waren zwei Gründe: Zum einen bilden andere SAE-Einrichtungen in diesem Bereich schon länger, teils seit Jahren aus, und zwar mit Erfolg.

KONTAKT

SAE Institute Frankfurt

Homburger Landstr. 182
60435 Frankfurt/Main
Campus Frankfurt

Tel.: 069/54 32 62

Web: frankfurt.sae.edu

Ansprechpartner:

Christian Ruff
(Manager SAE Institute
Frankfurt am Main)

E-Mail: c.ruff@sae.edu

Lars Dormeyer (Head
Instructor „Game Art &
3D Animation“)

Mail: l.dormeyer@
vsae.edu

Zum anderen wurden in der Vergangenheit entsprechende Anfragen immer wieder an uns herangetragen, etwa an dem mehrmals pro Jahr veranstalteten Tag der offenen Tür.“ Der erste Kurs hat elf Studierende, von denen acht den Bachelor ablegen wollen. Im September, wenn der zweite Kurs startet, wird die SAE Frankfurt zusätzlich noch einen Studiengang „Game-Programming“ in sein Angebot hieven, der analog zum „Game-Art & 3D-Animation“ auch mit dem Diploma bzw. Bachelor seinen krönenden Abschluss findet. Und das neue Angebot kommt gut an, wie Dormeyer betont: „Der erste Kurs lässt sich sehr gut an. Die Studierenden zeigen großes Engagement und sehr viel Präsenz. Und das erste Feedback nach den ersten beiden Monaten ist sehr gut. Auch die Signale aus der Industrie, dass wir in Frankfurt dieses neue Angebot integriert haben, sind sehr positiv ausgefallen.“ Schön und gut, und was sind noch gleich die USPs der SAE? Dazu der Studiengangsleiter: „Grundsätzlich ist die extreme Praxisorientierung ein ganz großes Plus der SAE-Ausbildung. Das wird uns von den Studenten und Alumni so gespiegelt. Das trifft den Nagel aber auch auf den Kopf. In unseren Studiengängen wird die Theorie sehr konzentriert vermittelt und anschließend direkt in die Praxis umgesetzt. Das Gelernte sofort umsetzen, das ist quasi unser Lehrprinzip. Dass die Studierenden dabei auch Fehler machen, ist durchaus auch erwünscht, weil sie im Beisein der Supervisors, wie die Betreuer bei uns heißen, gemacht werden, die dann korrigierend und beratend eingreifen können. Schließlich stellt sich der größte Lerneffekt bekanntlich bei den eigenen Fehlern ein, die man macht, erkennt und behebt. Des Weiteren ist es mit unserem Studienkonzept bemerkenswert schnell möglich, einen Bachelor-Abschluss zu erreichen, da wir auf Semesterferien weitestgehend verzichten und sich der theoretische Unterricht mit den prakti-

schen Übungen stets perfekt ergänzt. Zu guter Letzt bietet die SAE auch nach dem erfolgreichen Abschluss ein breit gefächertes Ehemaligennetzwerk an: unsere Alumni-Association. Sie dient vor allem dazu, alte Kontakte aufrechtzuerhalten und neue zu knüpfen; außerdem werden hier fachspezifische Vorträge angeboten und europaweit Jobs vermittelt.“ Da der Studiengang „Game-Art & 3D-Animation“ noch ganz frisch zum Angebot gehört, arbeitet die SAE derzeit mit rund zwölf Dozenten zusammen, von denen das Gros aus der Industrie kommt. Am weiteren Ausbau des Dozentenstamms wird permanent gewerkelt, und das Netzwerk wächst kontinuierlich. Dormeyer: „Spätestens zum Herbst, wenn wir auch ‚Game-Programming‘ anbieten, werden wir deutlich mehr Dozenten haben, weil die Anforderungen natürlich noch einmal ganz andere sind.“ Erfahrungsgemäß bewegen sich die Klassengrößen an der SAE Frankfurt zwischen zehn und 20 Studierenden, eine Größenordnung, die durchaus ein ideales Lernumfeld schafft. In kleineren Gruppen lernt es sich eben einfach

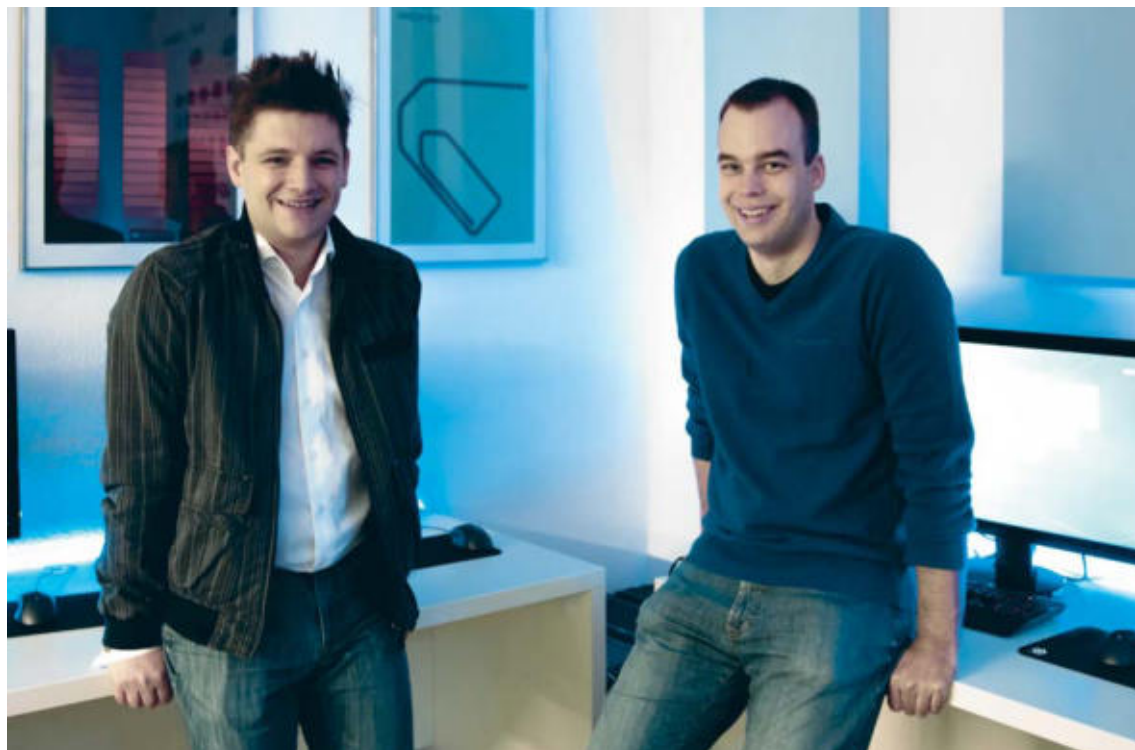
besser. An den Übungsplätzen und in den Studios arbeiten die Studenten aller Fachbereiche eigenständig und mit maximal einem Studiopartner, je nach Anforderung der Übung. Zu guter Letzt werden im Gamesbereich

„Bei uns gibt es seit diesem Monat die neu geschaffene Vollzeitstelle des Industry Relations & Career Coach.“

Lars Dormeyer, Head Instructor SAE Institute Frankfurt

auch viele Gruppenprojekte durchgeführt, um einen gewissen Praxisbezug herzustellen; hierbei variiert die Gruppengröße entsprechend der Aufgabenstellung. „Außerdem“, ergänzt Dormeyer, „gibt es bei uns seit diesem Monat eine neu geschaffene Vollzeitstelle, die sich Industry Relations & Career Coach (IRCC) nennt. Diese Position kümmert sich für alle Fachbereiche um die Kontakte in die jeweilige Industrie, wozu auch Exkursionen, Praktika und dergleichen mehr zählen. Nach Abschluss des Studiums ist der IRCC für die Studenten eine wertvolle Ressource, um Kontakte zu Arbeitgebern zu knüp-

Christian Ruff (Manager SAE Institute Frankfurt, I.) und Lars Dormeyer (Head Instructor des Studiengangs „Game-Art & 3D-Animation“ an der SAE Institute Frankfurt)



KONTAKT

h-da Hochschule Darmstadt

Mediencampus der Hochschule Darmstadt
 Fachbereich Media
 Animation and Game
 Production

Max-Planck-Str. 2
 64807 Dieburg

Studienangebot:
 Animation and
 Game (B.A.)

Studiengangleiter:
 Prof. Tilmann Kohlhaase
 (Animation and
 Game Production)

Tel: 0 61 51/16 94 60

Mail: Tilmann.
 kohlhaase@h-da.de

Prof. Will Weber
 (Game Design and
 Development)

Tel: 0 61 51/16 94 59

Mail: wilhelm.weber@
 h-da.de

Web:
 www.mas.h-da.de;
 http://ag.fbmd.h-da.de/

fen und so sofort ins Berufsleben starten zu können.“ Eine sinnvolle Einrichtung, die allen SAElern hilft, sei es dem Träger selbst oder den Studierenden, aber auch der Industrie, die auf die Weise immer auf dem aktuellsten SAE-Stand ist.

Damit schließen wir das Kapitel der privaten Bildungsträger in Frankfurt und wenden uns den Hochschulangeboten zu. Vor allem zwei Einrichtungen rücken hier ins Bild: die **h-da Hochschule Darmstadt** und die Technische Universität Darmstadt. Fangen wir mit der h-da, konkret dem Mediencampus der Hochschule Darmstadt in Dieburg, an. Unser Ansprechpartner dort ist Prof. Tilmann Kohlhaase (Animation and Game Production). Er kann sogleich eine Neuigkeit vermelden: „Ab Wintersemester bieten wir einen eigenen Studiengang ‚Animation & Game (B.A.)‘ an. Der siebensemestrige ‚B.A. Animation & Game‘ geht aus dem bisherigen Bachelorstudiengang Digital Media hervor. Das Innovative an diesem Studienangebot ist die Verschmelzung der traditionell getrennten Disziplinen Animation und Game, vom Concept Development bis zur Produktion. Eine weitere Besonderheit: Die Unterrichtssprache ist Englisch, unter anderem deshalb, weil wir eine enge Partnerschaft mit dem CIT (Cork Institut Of Technology; Anm. d. Red.) in Irland unterhalten, im Rahmen derer ein reger Studentenaustausch stattfindet. Außerdem arbeiten wir während der Ausbildung mit Unternehmen, wie beispielsweise Crytek, zusammen, in denen auch



Englisch gesprochen wird. Zur Weiterqualifizierung bieten wir im Anschluss an den Bachelor im Fachbereich Media den Masterstudiengang ‚Leadership in the Creative Industries‘ an, der auf Führungspositionen in der Medien- und Kreativindustrie vorbereitet.“

Der neue Studiengang „Animation & Game (B.A.)“, dessen Leiter Prof. Tilmann Kohlhaase ist, fiel natürlich nicht vom Himmel, sondern hatte eine etwas längere Vorgeschichte: „Früher gab es an der Hochschule Darmstadt zwei Studiengänge“, schildert Kohlhaase, „Media System Design, der sich mehr mit interaktiven Medien beschäftigt hat, und Media Production, der stärker auf lineare Medien ausgerichtet war. Im Rahmen des Bolognaprozesses sind die beiden Studiengänge zu einem zusammengeführt worden, der dann Digital Media hieß. Im Zuge dessen haben wir vier Schwerpunkte gebildet, einer davon war Animation & Game, die anderen waren Video, Interactive Media Design und Sound. Mittlerweile sind die Schwerpunkte so ausgereift, dass wir so weit sind, sie in einzelne Studiengänge überführen zu können. Dieser Schritt wird zum Wintersemester vollzogen. Letztendlich geht diese Entscheidung auf eine Philosophie zurück, mit der wir hier an der Hochschule Darmstadt auch gestartet sind, nämlich die technologische, gestalterische und wirtschaftliche Seite zusammenzubringen. Auf dieser Grundlage sind

die Studiengänge letztlich entstanden. Das sind genau die Disziplinen, die Development und Production von Games und Animationen ausmachen. Dieser interdisziplinäre Ansatz kommt uns jetzt in der Umsetzung des neuen Studiengangs zugute.“ Das Interesse seitens der Studierenden sei immens, betont Kohlhaase. Und weil sie ein Vielfaches an Bewerbern hatten, wurde kurzerhand eine Eignungsprüfung eingeführt. Die Kapazität, so Kohlhaase weiter, beläuft sich auf 40 bis 45 Studierende pro Jahr, wobei nur zum Wintersemester aufgenommen wird. Die Eignungsprüfung selbst hat sowohl gestalterische als auch methodisch-technologische Elemente. Die Details sind der entsprechenden Webseite zu entnehmen: <http://ag.fbmd.h-da.de/>. Die Berufsperspektiven für Studierende in diesem Bereich sind durchaus rosig. Dazu Kohlhaase: „Wir haben die Erfahrung, dass unsere Absolventinnen und Absolventen in ‚Animation & Game‘ sehr gut Arbeitsplätze finden – sowohl in den umliegenden Unternehmen, wie EA Phenomic, Crytek, Deck13 und dem Oscarpreisträger Pixomondo, als auch in überregionalen und internationalen Unternehmen.“ Das bedeutet de facto, dass die Abgänger überhaupt nicht mehr auf dem Markt auf-, sondern gleich in die Branche eintauchen. Vielfach sprechen die Unternehmen mit den Studierenden die Bachelorthemen sogar direkt ab. Kohlhaase untermauert das Gesagte

Weitere wichtige Adressen

gamearea frm e.V.:

<http://gamearea.myinc.net/willkommen/>

Wirtschaftsförderung Frankfurt:

<http://www.frankfurt-business.net/de/>

Gamesförderung:

www.games-hessen.de

Kommunikationsplattform Games:

<http://www.gameplaces.de/>



Studierende der h-da
Hochschule Darmstadt

mit Zahlen: „Rund 95 Prozent unserer Studierenden finden gleich nach dem Studium einen Job in der Branche. Deshalb denken viele auch nicht unbedingt daran, sich nach dem Studium selbstständig zu machen, obwohl es natürlich auch immer wieder zu Ausgründungen kommt.“ Aber die h-da Hochschule Darmstadt arbeitet nicht nur mit der Branche zusammen, sondern auch mit anderen Hochschulen sowie mit kulturellen und industriellen Institutionen und Trägern – in der Region wie auch überregional. „Hier findet ein reger Austausch statt“, versichert Prof. Tilmann Kohlhaase.

Von der h-da wechseln wir den Schauplatz und landen bei der **Technischen Universität Darmstadt**, ge-

nauer: beim Dept. of Electrical Engineering & Information Technology und Multimedia Communications Lab (KOM) in der Rundeturmstraße 10. Hier gibt es zwar noch keinen ausgewiesenen Studiengang zum Thema Games im Sinne von Entertainment, dafür weht dort aber eine weithin sichtbare Flagge der Serious Games im akademischen Wind. Ansprechpartner ist Dr. Stefan Göbel, der die Bezeichnung Head of Serious Gaming trägt. Er leitet momentan eine achtköpfige Forschergruppe, die sich am Lehrstuhl Multimedia Kommunikation der TU Darmstadt mit dem Thema Serious Games befasst. „Dabei geht es nicht um Games allgemein, sondern um den Einsatz von Gamestechnologie und spielerischen Konzepten für übergeordnete Anwendungsbereiche, abgesehen von der reinen Unterhaltung“, erläutert Dr. Göbel und ergänzt: „Beispiele umfassen den Bildungsbereich – vom Lernspiel bis zu kollaborativem Arbeitsplatztraining – oder den Sport- und Gesundheitsbereich, um spielerisch die Fitness zu fördern. Weitere Anwendungsbereiche sind etwa Stadtplanung, Marketing oder auch Kulturtourismus. Diese Themen werden im Rahmen von Forschungs- und Entwicklungsprojekten – von der Grundlagenforschung bis zu EU,

BMBF, Hessen-LOEWE-Modellprojekten und Industrieprojekten – erforscht und in Kooperation mit Technologieanbietern und Anwendungspartnern prototypisch umgesetzt.“ Der Vollständigkeit halber sei noch erwähnt, dass der Lehrstuhl Multimedia-Kommunikation selbst wiederum am Fachbereich Elektrotechnik und Informationstechnologie sowie Informatik verortet ist. An der TU wird aber nicht nur geforscht, sondern natürlich auch gelehrt. Was konkret, dazu erneut Dr. Göbel: „Wir bieten jedes zweite Semester eine Vorlesung Serious Games in der Informatik an, die aber auch offen ist für Studierende anderer Disziplinen.“



Prof. Tilmann Kohlhaase, Studiengangleiter
Animation und Game an der h-da

KONTAKT

Technische Universität Darmstadt

Dept. of Electrical
Engineering &
Information Technology
Multimedia
Communications
Lab (KOM)

Rundeturmstr. 10
64283 Darmstadt

Ansprechpartner:
Dr. Stefan Göbel
(Head of Serious
Gaming)

Tel.: 0 61 5116/61 49

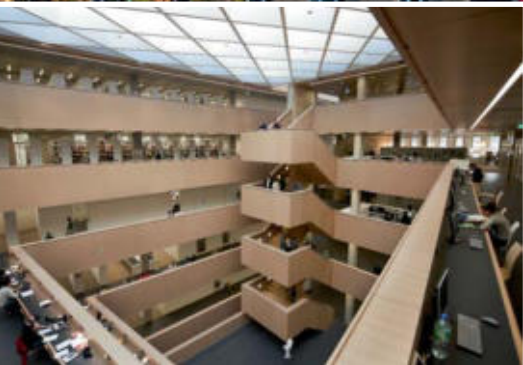
Mail: stefan.goebel@
kom.tu-darmstadt.de

Web: www.kom.
tu-darmstadt.de



Der Mediacampus der Hochschule
Darmstadt in Dieburg.
Rechtes Bild: h-da-Student





Großes Bild: altes Hauptgebäude der Technischen Universität Darmstadt.
Kleines Bild: die Bibliothek der Darmstädter TU

Diese integrierte Veranstaltung hat einen Theorie- und einen Praxisteil, in denen Serious-Games-Technologien vermittelt werden. Zusätzlich findet in jedem Semester ein Seminar zum Thema Serious Games statt, wiederum offen für verschiedene Disziplinen, sowie ein Praktikum und ein Projektpraktikum. In den Praktika werden nicht nur praktische Aspekte angesprochen, sondern es werden auch kleinere Projekte in Teamarbeit entwickelt, wie das auch an anderen Hochschulen oder privaten Ausbildungsstätten wie der Games Academy der Fall ist.“ Auch hier ist das Interesse seitens der Studierenden groß – „sehr groß sogar“, wie der Head of Serious Gaming versichert. „Aktuell zählen wir rund 100 Teilnehmer an der Serious-Games-Vorlesung sowie über 50 Teilnehmer in den Praktika und im Seminar. Die Lehrveranstaltungen sind in der Informatik verortet und für verschiedene Bachelor- und Masterstudiengänge akzeptiert. Obwohl es sich ‚nur‘ um reine Wahlpflichtveranstaltungen handelt, unterstreichen die Zahlen deutlich, welch großes Interesse dieses Angebot findet.“ Und weil dieses Interesse gegeben ist, und weil das Thema Serious Games inzwischen zu einem interdisziplinären Forschungsschwerpunkt an der

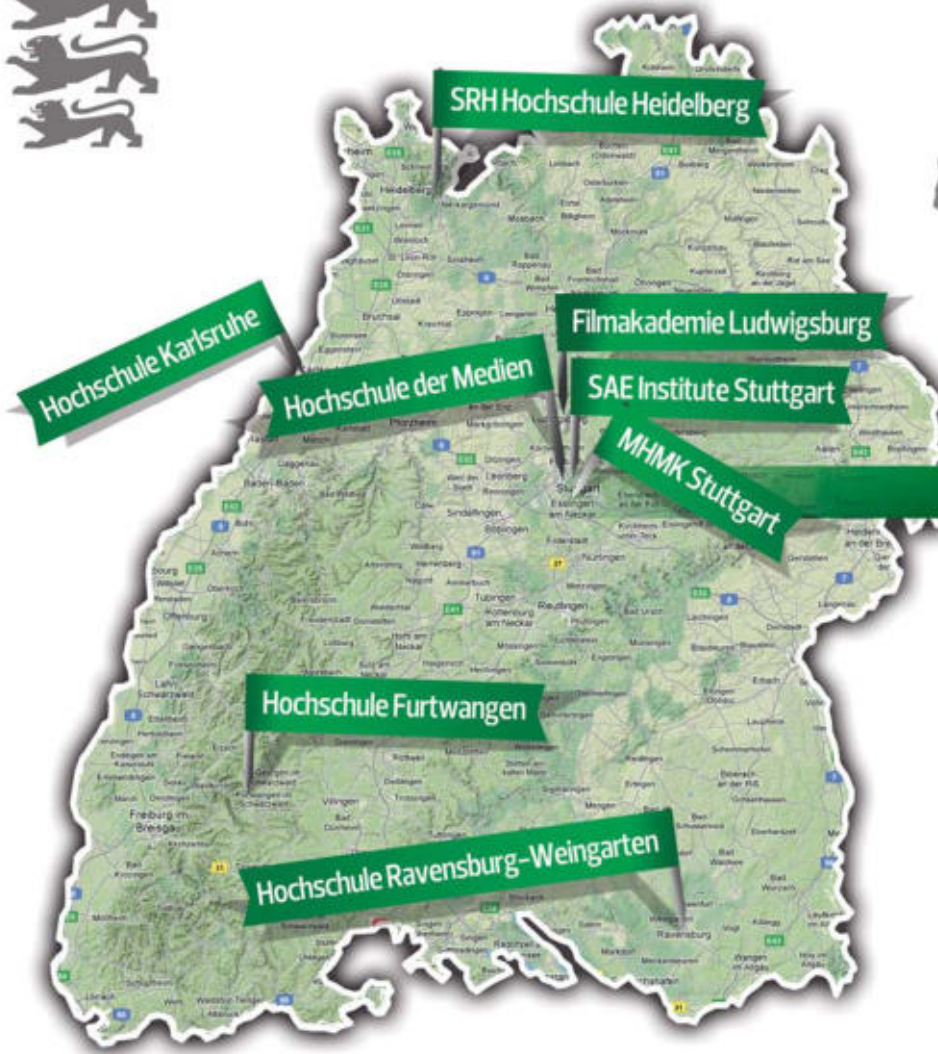
TU Darmstadt gewachsen ist, bei dem sich 15 Forschungsgruppen aus den verschiedenen Disziplinen wie Ingenieur-, Natur- und Humanwissenschaften (u. a. Pädagogik und Psychologie) mit Serious Games und dem Einsatz von Serious-Games-Technologien in den verschiedenen Anwendungsbereichen auseinandersetzen, ist an der TU Darmstadt perspektivisch noch mehr drin. Dazu Dr. Göbel: „Darauf basierend wäre es denkbar, daraus einen eigenen Studiengang zu machen. Wie gesagt, aktuell haben wir noch keinen eigenen Studiengang in unserem Portfolio, wenn man die Einzelangebote aber in Summe sieht, besteht hier durchaus Potenzial.“ Was an der Technischen Universität Darmstadt bei Serious Games in Forschung und Lehre passiert, davon kann sich die Industrie übrigens im Rahmen der sogenannten GameDays ein Bild machen, die 2005 von Dr. Stefan Göbel als „Science meets Business“-Veranstaltung für Serious Games ins Leben gerufen wurden. „Sie finden im jährlichen Turnus in Kooperation mit Hessen-IT, dem Forum für interdisziplinäre Forschung der TU Darmstadt und anderen Partnern aus Forschung und Industrie in Darmstadt statt. Ziel ist es, Wissenschaft und Wirtschaft zusammenzubringen und sich über aktuelle Trends, Herausforderungen und das Potenzial von Serious Games in den verschiedenen



Dr. Stefan Göbel, Head Of Serious Gaming an der TU Darmstadt

Anwendungsfeldern auszutauschen. Seit 2010 liegt der Fokus auf der Forschung, und die Veranstaltung wird als internationale Konferenz für Serious Games ausgerichtet – die einzige Konferenz weltweit, die sich dediziert mit Serious Games beschäftigt.“ Und damit schließen wir die Akte der Gamesausbildung in Hessen, die wir im Rahmen der Standortserie geöffnet hatten. Dass sie nicht in irgendeiner Ecke unbeachtet verstaubt, dafür werden die einzelnen Protagonisten schon selber sorgen. Vier Einrichtungen haben wir in diesem Beitrag vorgestellt. Dass es noch weitere Angebote an hessischen Bildungsträgern gibt – sei es in Form von Schwerpunkten oder Modulen – steht außer Frage. Allein, sie kommen noch nicht so recht aus der akademischen Deckung. Doch die Zeit arbeitet für sie. Und die verspätete, immerhin aber vorhandene Gamesförderung sowie bestehende Standortinitiativen werden die entsprechenden Wege für die Gamesbranche weiter ebnen. Eine Antwort sind wir noch schuldig geblieben: „Enaus, enuff, enibber, enunner und enei!“ – so klingt die Wegbeschreibung auf Hessisch, wenn ein Reisender am Darmstädter Hauptbahnhof umsteigen und über die Querüberführungen den Bahnsteig wechseln muss. Wenn er diesen Rat beherzigt, kann er das Ziel nicht verfehlen.

Harald Hesse



Ob die Baden-Württemberger außer Hochdeutsch alles können, ist gut möglich. Was sie aber ganz sicher beherrschen, ist das Thema Gamesausbildung. Eine Recherche förderte Beeindruckendes zutage.

Der Südwesten gibt Gas

Im deutschen Südwesten, namentlich in Baden-Württemberg, das nach Einwohnerzahl und Fläche das drittgrößte Bundesland der Republik ist, gibt es eine quietschlebendige, vor allem aber wachsende Gameszene. Dies findet seinen Ausdruck nicht zuletzt darin, dass das Ländle in diesem Jahr zum ersten Mal im Businessbereich der gamescom mit einem Gemeinschaftsstand vertreten sein wird, vom Netzwerk Kreativwirtschaft Baden-Württemberg zusammen mit der Stadt Karlsruhe und sechs Partnern aus der Gamesbranche organisiert. Diese frische Dynamik resultiert unmittelbar aus dem

Digital Shift, wie es so schön auf Neudeutsch heißt. Im Zuge dieses Transformationsprozesses ist landauf, landab eine Gründerszene entstanden, wie sie noch vor wenigen Jahren nicht vorstellbar gewesen wäre. Inzwischen wollen aber immer mehr junge, mit Games sozialisierte Menschen ihre Leidenschaft auf solide Weise zum Beruf machen. Entsprechend groß ist die Nachfrage nach qualitativ hochwertigen Ausbildungs- und Studiengängen, die alle notwendigen Kompetenzen vermitteln und Perspektiven für die individuelle berufliche Zukunft eröffnen. Nachdem die unterschiedlichen privaten Bil-

dungsträger – teils seit vielen Jahren – diesem Anforderungsprofil mit einem entsprechenden Angebot begegnet waren, öffnen sich dieser Klientel inzwischen auch zunehmend die öffentlichen Hochschulen mit eigenen Studiengängen. Das ist auch in Baden-Württemberg der Fall, wie die aktuelle Recherche zum Thema „Gamesausbildung in Deutschland“ nachdrücklich zeigt. Fangen wir mit der Fakultät Elektrotechnik und Informatik der **Hochschule Ravensburg-Weingarten** an. Hier werden u. a. die Studiengänge Angewandte Informatik (Bachelor) und Informatik (Master) angeboten.



Ansprechpartner für Studieninteressierte ist Klemens Ehret. Er ist Professor für Digitale Medien in den genannten Studiengängen, und seine Lehrgebiete sind Digitale Medien, Usability, Mensch-Computer-Interaktion, Präsentation und Transmedia. Ehret steht uns Rede und Antwort in Sachen Gamesausbildung: „Seit Wintersemester 2012 können unsere Studierenden im Bachelor und Master zwischen den Schwerpunkten Spiele und Digitale Medien sowie Robotik und Künstliche Intelligenz wählen. Unsere Geschichte mit Games währt allerdings schon länger. Seit Jahren arbeiten wir beispielsweise mit der Filmakademie Ludwigsburg zusammen und haben 2008/2009 das ContentLab gestartet, einen viertägigen Workshop, der transdisziplinär Studierende aus drei Studiengängen zusammenbringt. Beteiligt sind die Filmakademie Ludwigsburg mit Interaktive Medien unter der Leitung von Inga von Staden, unsere Hochschule mit den Informatikern und ein dritter Studiengang von der Filmakademie, derzeit Animation. In diesem Workshop versuchen wir gemeinsam, Content- bzw. Storywelten zu entwickeln, mit einem Wort: Transmedia. Das funktioniert sehr erfolgreich. In diesem Workshop hat sich beispielsweise das Start-up Studio Fizbin, das derzeit vor dem Release seines ersten Spiels, ‚The Inner

World‘, steht, gefunden.“ Bei aller Sympathie für Games lässt Ehret gleichwohl keinen Zweifel an der Hauptstrategie seiner Fakultät aufkommen: „Wir wollen unser Herz nicht verlieren, und das schlägt für die Informatik. Deshalb haben wir die neue Professur auch mit Dr. Daniel Scherzer besetzt, der von der Spieleprogrammierung herkommt, und nicht mit einem Leveldesigner o. ä.“ Ganz klar, an der Hochschule Ravensburg-Weingarten wollen sie Informatiker ausbilden, die aber, wenn sie dieses berufliche Ziel anstreben, sehr schnell im Spielbereich Fuß fassen und schon während des Studiums Spiele programmieren können. „Was wir jedoch nicht wollen, ist,

Knöpfendrucker zu produzieren, die nur auf eine Schiene abonniert sind. Höchste Priorität für uns hat, dass alle unsere Absolventen einen Job bekommen. Und dieser muss nicht zwingend in der Spieleindustrie sein. Der könnte ebenso gut in der Automatisierungstechnik oder im Bankensektor angesiedelt sein, wo – nebenbei bemerkt – deutlich höhere Gehälter gezahlt werden.“ Dennoch steht das Thema Games recht prominent auf der Agenda der Hochschule. So arbeitet sie bereits im dritten Semester mit der Zürcher Hochschule der Künste (ZHDK) zusammen, an der es einen Schwerpunkt Gamedesign gibt, und zwar Bachelor und Master. Im Rahmen

KONTAKT

Hochschule Ravensburg-Weingarten

Fakultät Elektrotechnik und Informatik

Doggenried Straße
88250 Weingarten

Tel.: +49 (0) 75 15 01-0

Mail:

info@hs-weingarten.de

Web:

www.hs-weingarten.de

Studiengänge:

Angewandte Informatik (Bachelor), Informatik (Master)

Studiengangleiter:

Prof. Dr. Martin Zeller

Ansprechpartner für

Studieninteressierte

Prof. Klemens Ehret

Tel.: 07 51/501-97 50

Mail: ehret@

hs-weingarten.de





Klemens Ehret, Professor für Digitale Medien an der Hochschule Ravensburg-Weingarten

dieser Kooperation hält beispielsweise René Bauer Vorlesungen in Weingarten. Bauer ist Gamedesigner und Applications-Entwickler und unterrichtet an der ZHDK in der Vertiefungsrichtung Gamedesign mit dem Schwerpunkt Game-Engine-Development. Ehret weiter: „Zudem werden wir uns im September am Workshop Games im Rahmen der Fantoche in Baden (Schweiz) beteiligen. Fantoche ist ein jährlich stattfindendes Filmfestival samt Kongress für Animationsfilme mit internationaler Beteiligung. Der Workshop läuft über eine Woche. In dessen Verlauf entwickelt und präsentiert man ein Game. Die Studententeams setzen sich transdisziplinär zusammen und bestehen aus Studierenden der ZHDK, der Hochschule in Luzern und von unserer Hochschule. Dabei bringen die Studierenden ihre Stärken ins Projekt ein, von Storytelling und Leveldesign bis Animation und Programmierung.“ Was die Kooperation mit der Industrie anbelangt, steht man Ehret zufolge zwar noch am Anfang. „Da wir aber mit der Berufung von Professor Scherzer die volle Mannschaftsstärke haben, wird der Spielbereich jetzt angegangen. Auf unserer Agenda stehen etwa die Realtime Technology AG – RTT, die wir in Kürze besuchen werden und für Praxissemester gewinnen wollen. Oder Ravensburger Spiele, die auch Mitglied unseres Industriebeirats werden sollen, den wir nächstes Se-

mester gründen. Mit Studio Fizbin von unserem Absolventen bestehen rege Kontakte und auch mit Daedalic in Hamburg.“ Kurzum, an der Hochschule Ravensburg-Weingarten schlägt das Herz zwar für die Informatik, aber das Thema Games schwingt auf jeden Fall mit. Und wer 2010 eine Professur für Spieleprogrammierung ausschreibt und bis ins Sommersemester 2013 auf die richtige Besetzung wartet, die auch die formalen Voraussetzungen erfüllt, um Professor zu werden, dann darf man gespannt sein, was sich hier noch alles tut in Sachen Games.

Wir verlassen nun Ravensburg-Weingarten und tasten uns langsam gen Stuttgart vor. Etwas nördlich der Landeshauptstadt befindet sich Ludwigsburg, die drittgrößte Mittelstadt Baden-Württembergs. Selbst wer diese aus eigener Anschauung nicht kennt, verbindet mit ihr die **Filmakademie Ludwigsburg**, die sich seit ihrer Gründung 1991 einen Platz in der Liga weltweit renommierter Filmhochschulen erspielt hat. Ihre Studierenden werden von über 300 hochkarätigen Fachleuten aus der Film- und Medienbranche betreut, und die Studierenden der verschiedenen Studiengänge schaffen jährlich an die 250 Filme aller Genres, die auf Filmfestivals regelmäßig Preise gewinnen. Das ist zugleich die Wirkungsstätte von Inga von Staden, deren Einrichtung bereits in diesem Beitrag genannt wurde (vgl. Hochschule Ravensburg-Weingarten). Von Staden ist nicht nur als Medienarchitektin und Coach, sondern auch als Ausbilderin tätig. Und als Ausbilderin leitet sie am Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg den Studienschwerpunkt Interaktive Medien, eine Ausbildung zum Transmedia-/Games-Director, -Producer oder -Artist für die plattformübergreifende Stoffentwicklung und crossmediale Medienproduktion. Wie es dazu kam, erzählt sie am besten selbst: „Der Leiter der Filmakademie, Prof. Thomas Schadt, hatte mich 2006 gebeten, ein Konzept zu entwickeln, wie

man die Filmstudenten auf den konvergierenden Medienmarkt vorbereiten kann. Da man einen Filmstudenten aber nur dann richtig vorbereiten kann, wenn man ihm einen Sparringspartner aus den anderen Medienbranchen an die Seite stellt, habe ich das Konzept auf die interaktiven Disziplinen ausgerichtet. Zielsetzung war dabei, dass die Absolventen tatsächlich in interaktiven Disziplinen und damit für den Markt ausgebildet werden und innerhalb der Ausbildung die transmediale Kommunikation und Diskussion erleben. Das heißt, unsere Absolventen in den interaktiven Disziplinen wie Games-Producer, Games-Artist oder Games-Design haben ein klares Berufsbild und können dann theoretisch in eine Anstellung in der entsprechenden Branche – denn das haben sie gelernt. Sie beherrschen auch den Diskurs mit den anderen Medienbranchen, denn den haben sie im Rahmen des Studiums mit Studenten anderer Disziplinen geübt. Konkret bilden wir in drei Disziplinen aus: Games, Interaktive Medieninstallationen, wo es um die Medialisierung der Räume geht, und Community Architecture.“ Das Studium selbst gliedert sich in ein Grund- und ein Projektstudium. Das Grundstudium ist eine grundständige Filmbildung, in der die Studenten eine Vertiefung von Animation und interaktiven Medien wählen können, wo sie sich vor allem mit den Themen 2D- und 3D-Animation und Echtzeittechnologien auseinandersetzen. Aus dem Grundstudium kommen die Studierenden dann ins Projektstudium „Interaktive Medien“ am Animationsinstitut, wo sie neben internationalen Referenten und Mentoren auf Inga von Staden, die Leiterin des Studienschwerpunktes treffen: „An dieser Stelle nehmen wir auch Quereinsteiger auf“, erläutert von Staden, „was insofern eine Bereicherung darstellt, als wir hier Studenten mit Erfahrung in anderen Bereichen wie Informatik, Medienmanagement oder Grafikdesign bekommen. Der Studienschwerpunkt bietet mehrere Ver-

KONTAKT

Filmakademie Ludwigsburg

Akademiefhof 10
71638 Ludwigsburg
Tel.: 0 71 41/969-0

Mail:
info@filmakademie.de

Studiengang: Interactive Media (Abschluss in Interaktiven Medien mit Spezialisierung für Games Producer, Games Artist und Games Director)

Studiengangleiterin:
Inga von Staden
Tel.: 0 70 42/77 00 35-5
Mail: staden@projectscope.de

tiefungen an: Director, Producer oder Artist, von denen eine gewählt werden muss.“

Neben der handwerklichen Ausbildung im interaktiven Bereich wird in Ludwigsburg gesteigerter Wert auf die Förderung interdisziplinären Arbeitens gelegt, was quasi die zweite Dimension des Studiums darstellt. „Dies geschieht in Form von Workshops mit anderen Abteilungen und anderen Hochschulen wie Ravensburg-Weingarten, Hochschule der Medien, Akademie der Künste oder Akademie für Darstellende Kunst, um gemeinsam plattformübergreifend zu arbeiten und um eine gemeinsame Sprache zu lernen. Ein Film oder Game fängt ja nicht erst an, wenn das Drehbuch oder Designdokument geschrieben ist, sondern in der davor liegenden Developmentphase, in der der Film oder das Game stattfindet. Die Frage, die uns bewegt, ist: Wie können die verschiedenen Formate inhaltlich so ineinandergreifen, dass es sich dabei nicht einfach nur um lieblos nebeneinander platzierte Medienprodukte handelt, die das selbe Branding haben. Sondern dass ich, wenn ich das Spiel gespielt habe, eine völlig andere Sicht auf diese Welt bekomme, als ich sie über den Film, die Community oder die Mobile App gewonnen habe. Wer diese Workshops absolviert hat, kann bei künftigen Projekten mit allen ‚Gewerken‘ oder

‚Künsten‘ kommunizieren, weil man gelernt hat, sich fachübergreifend zu unterhalten.“

Das Projektstudium „Interaktive Medien“ hat im Moment den Luxus, dass nur bis zu acht Studenten pro Jahr aufgenommen werden. Insofern kann hier von einem engmaschig betreuten Studium gesprochen werden. Es gibt nur wenige Vorlesungen, der Rest sind Workshops. Der Fokus liegt auf den Projektarbeiten, weshalb man sich in Ludwigsburg als eine Art Meisterschule versteht. Die Studenten machen ihr Diplom mit einem Projekt – ob Game, Medieninstallation, Social-Media-Applikation oder Transmedia Experience. Dieser Luxus dürfte sich aber in Zukunft ändern – spätestens, wenn sich das Angebot herumgesprochen hat. Inga von Staden räumt auch ein, dass die Nachfrage durchaus da ist und sie sich auch über mehr Interesse freuen würde: „Unser Angebot ist halt noch recht jung. Dem gegenüber steht die Nachfrage der Medienbranchen nach unseren Studenten, die so groß ist, dass wir sie auch nicht annähernd bedienen können. Unsere Studenten gehen zu Unternehmen wie Ravensburger Spiele, arbeiten in Agenturen wie Scholz&Friends, werden angeworben von Studios wie Ubisoft Deutschland, gründen aus oder machen sich selbstständig.“ Mehr noch: Die Studenten werden während oder

nach dem Studium darin unterstützt, sich mit einem Studio auszugründen. „In der Ausbildung achten wir aber sehr darauf, dass das Niveau der Abgänger so hoch ist, dass sie jederzeit in den respektiven Medienbranchen auch eine Anstellung finden können. Sie sollen mit dieser Sicherheit gründen können und in der Lage sein, den Medienmarkt als Ganzes zu bedienen, um so ihre eigenen Titel finanzieren zu können. Ansonsten verlieren sie ihr eigenes Profil und arbeiten schließlich als reine Agentur. Unsere transmediale Ausbildung trägt dazu bei. Ein gutes Beispiel hierfür ist etwa die Zeitland media & games GmbH in Ludwigsburg.“

Da die Filmakademie auch Quereinsteiger aufnimmt, verlassen zwar bis zu 50 Prozent der Studenten die Einrichtung schon nach zweieinhalb Jahren, die andere Hälfte durchläuft aber die komplette Ausbildung, und die dauert viereinhalb Jahre. Grund- und Projektstudium dauern jeweils zwei Jahre, mit einem angehängten Diplomsemester. Um diese lange Zeit zu bestehen, muss Leidenschaft im Spiel sein. Das bestätigt Inga von Staden unumwunden und zeigt noch einmal spannende Regionaleffekte ihrer Ausbildung auf: „Was die Studierenden der Filmakademie auszeichnet, ist, dass sie für ihre eigenen Projekte oder für die Projekte, an denen sie beteiligt sind, förmlich bren-

Linkes Bild: der Akademiehof in Ludwigsburg

Unten: Inga von Staden, Studiengangsleiterin an der Filmakademie Ludwigsburg



KONTAKT

**Hochschule
Karlsruhe Technik
und Wirtschaft**

Moltkestr. 30

76133 Karlsruhe

Web: <http://www.hs-karlsruhe.de>

Studiengang:

Bachelor of Science in Informatik bzw. Medien- und Kommunikationsinformatik mit Game-Programming

Prof. Dr.

Peter A. Henning

Tel.: 0 71 21/925-15 08

Mail: informatik@hs-karlsruhe.deWeb: <http://www.informatik-karlsruhe.de>

Prof. Dr. Peter A. Henning (r.) von der Hochschule Karlsruhe, mit Thilo Enters, Student im Masterstudiengang Informatik

nen und bereit sind, sehr hart dafür arbeiten. Dadurch erreichen sie ein sehr hohes Niveau. Und das wiederum ist ein Grund dafür, weshalb die Ausgründungen in räumlicher Nähe bleiben. Die Studios holen sich gern ihren Nachwuchs aus der Filmakademie. Vielfach arbeiten die jüngeren Semester bei denen, die sich zuvor ausgegründet haben. Auf diese Weise entsteht ein interdisziplinäres Netzwerk, wovon alle profitieren. Die Studios haben Zugriff auf Filmemacher, Concept-Artists, Dramaturgen, Komponisten usw., und die Studenten können schon während des Studiums nebenher in Studios praktische Erfahrung sammeln. Alles in allem ein ebenso spannendes wie überzeugendes Konzept, das sowie dessen Absolventen man im Auge behalten sollte.

Unterdessen ziehen wir ein Häusle weiter und machen Station in Karlsruhe. Unser Ansprechpartner ist Prof. Dr. Peter A. Henning. Er lehrt Informatik an der Fakultät für Informatik der **Hochschule Karlsruhe (HSKA)**, ist Gastprofessor für Information Business Technologies an der privaten Steinbeis-Hochschule Berlin und der wissenschaftliche Leiter der LEARN-TEC. Die Hochschule Karlsruhe ist die größte Fachhochschule Baden-Württembergs. In den beiden Informatikstudiengängen zusammen gibt

es pro Jahr zwischen 160 und 180 Studienanfänger. An der HSKA gibt es zwei grundständige Informatikstudiengänge. Von diesen ist einer auf Software-Engineering und der zweite auf Medien- und Kommunikationsinformatik (MKI) ausgerichtet. In beiden Studiengängen ist Game Programming ein sehr stark nachgefragtes Wahlfach. Derzeit sind sogar Überlegungen im Gange, dies im MKI-Studiengang zum Kernfach zu machen. Und womit befasst sich die Veranstaltung Game Programming? Die Antwort liefert Prof. Dr. Peter A. Henning: „Mit speziellen Aspekten der Computerspiele, auch nicht technischer Natur. Warum spielen wir? Was ist die Psychologie des Spielens? Welche psychischen und ethischen Probleme können bei Spielen auftreten; was ist z. B. unter Spielsucht zu verstehen? Außerdem kommen in dieser Veranstaltung inhaltliche Fragen zur Sprache: Was macht eine spannende Story aus, was sind die wesentlichen Charakteristika eines ‚guten‘ Spiels? Selbstverständlich kommen auch die Standardthemen vor: Wie funktioniert eine Game-Engine, wie eine Physics-Engine? Was sind die wesentlichen Bestandteile der Spiele aus informationstechnischer Sicht? Diese Vielseitigkeit ist der Grund, weshalb dieses Angebot so großen Zuspruch findet.“ Grundlegende Aspekte der Spieleprogrammierung werden aber auch außerhalb dieser speziellen Veranstaltung vermittelt, wie Prof. Dr. Henning betont: „Je nach Studiengang lernen die Studierenden Design und Gestaltung, Computergrafik, Content-Scripting und 3D-Modellierung mit verschiedenen Tools und Beschreibungssprachen: auch interaktive Echtzeitsysteme spielen eine Rolle.“

Auf die Frage, wie es um die Berufsaussichten der Studierenden bestellt sei, muss Prof. Henning nicht lange überlegen: „Die HSKA verfügt über sehr vielfältige Beziehungen zur Wirtschaft, der Informatikbereich ist seit Jahren der von der ‚Wirtschaftswoche‘ am besten gerankte in ganz

Deutschland. Aufgrund der Größe der Fakultät dominiert dabei keine Branche, alle Absolventen werden von der lokalen Softwareindustrie mit mehreren Tausend Unternehmen ebenso aufgesogen wie von Großunternehmen der produzierenden Industrie mit eigener IT-Abteilung. Da in Karlsruhe aufgrund einer Schwerpunktsetzung der Wirtschaftsförderung viele Gaming-Firmen angesiedelt sind, arbeiten naturgemäß auch recht viele Absolventen im Gaming-Bereich.“ Hier würden zwar strategische Kooperationen existieren, jedoch nicht speziell im Gaming-Bereich. Aber was nicht ist, kann ja noch werden.

Und weiter geht's. Jetzt zur **SRH Hochschule Heidelberg**. Wir sprechen mit Prof. Dr. Daniel Görlich, seines Zeichens Studiendekan Virtuelle Realitäten. Der Studiengang, der jetzt ins siebte Jahr startet und jährlich 30 bis 70 Studenten aufgenommen hat, teilt sich auf in die Schwerpunkte Filminformatik und Game-Development. Das Studium an der SRH selbst ist seit Oktober letzten Jahres nach dem sogenannten CORE-Modell aufgebaut, das aktives und eigenverantwortliches Lernen in den Mittelpunkt rückt. Was es damit genau auf sich hat, erklärt der Studiendekan: „Im klassischen System haben Studenten fünf bis sechs Vorlesungen parallel ein Semester oder Trimester lang, und am Ende des Semesters haben sie dann innerhalb von zwei Wochen sämtliche Klausuren auf einmal. Das fördert das, was gemeinhin unter dem Namen Bulimie-Lernen bekannt ist und im Grunde überhaupt nichts bringt. Außerdem ist es in bestimmten Fächern vollkommen sinnlos, Kompetenzen über Klausuren nachzuweisen. Wenn man das Programmieren lernen soll, dann soll man gefälligst auch programmieren und keine Klausur darüber schreiben. Deshalb haben wir das Studium auf das CORE-Prinzip umgestellt, d. h., die Studierenden haben nur noch Fünf-Wochen-Blöcke, wobei fünf Wochen (normalerweise) einer Kom-

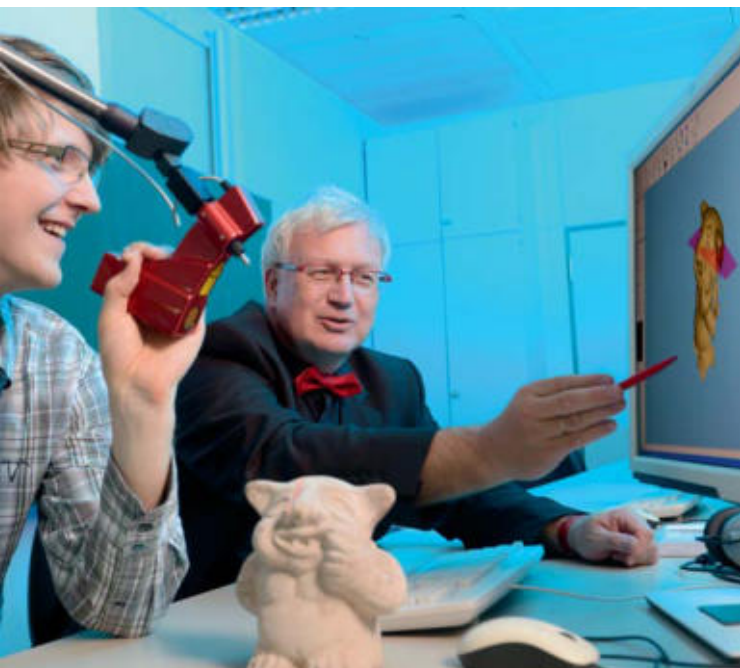


Foto: Tobias Schwerdt



Rechtes Bild: Prof. Dr. Daniel Görlich, Studiendekan Virtuelle Medien an der SRH Hochschule Heidelberg

Linkes Bild: das Hauptgebäude der SRH Hochschule Heidelberg

Foto: Mario Escherle

petenz entsprechen. Das Studium beginnt z. B. mit Gamedesign und Prototyping. Dort lernen sie erst einmal, wie ein Spiel und die Charaktere entwickelt werden, wie das Balancing im Spiel funktioniert. Am Ende dieses Blocks müssen sie dann, entsprechend gut dokumentiert, ein eigenes Spielkonzept abgeben und präsentieren, das bewertet wird und 50 Prozent ihrer Note ausmacht."

Das gesamte Curriculum mit allen Aufgaben und Tutorials ist Görlich zufolge aktuell auf 48 Wochenstunden ausgelegt. Und in dem Stil geht es dann auch den größten Teil des Studiums weiter. Es gibt einige wenige Grundlagenvorlesungen am Anfang (hier gibt es auch noch Klausuren), ansonsten werden Fächer wie Programmierung, Medientechnik, 3D-Grafik, Modellierung & Animation, Sound & Musik, Künstliche Intelligenz usw. angeboten.

Ein weiterer Punkt, der den Studiengang Virtuelle Realitäten einzigartig macht, ist, „dass wir keine reinen Fachspezialisten ausbilden. Bei uns müssen alle Studierenden sowohl IT-Kenntnisse als auch gestalterisch-künstlerisch-kreative Kompetenzen erwerben. Darüber hinaus haben sie auch noch die Gelegenheit, die Fächer der Filmformatiker zu belegen. Das heißt, die Studenten müssen sich in allen Fächern Grundkenntnisse aneignen, können aber bereits in den ersten beiden Jahren über die Bele-

gung von Schwerpunkten und zahlreichen Wahlpflichtfächer entscheiden, in welche Richtung sie gehen wollen, ob sie sich eher auf die IT bzw. auf künstlerische oder andere kreative Bereiche fokussieren. Über die Wahlpflichtfächer lassen wir es auch zu, dass sich ein Studierender sehr stark spezialisiert. Strebt er zum Beispiel einen Arbeitsplatz bei Havok an, dann könnte er etwa die Wahlpflichtfächer Physik für Games, Visuelle Effekte, Technical Direction, Künstliche Intelligenz und Game-Engine-Development belegen und sich so direkt auf ein Unternehmen spezialisieren“, führt Studiendekan Görlich aus. Nach sechs Semestern, inklusive Praktikum und Bachelorarbeit, erlangt der Student dann seinen Abschluss. Für den Unterricht zeichnet ein Kernteam verantwortlich, das aus Emmanuel Henné (CoreX Group) für die künstlerischen, gestalterischen Fächer und Prof. Dr. Daniel Görlich für die IT-Fächer besteht. Andere Kompetenzen vermitteln zum Teil Kollegen aus unserer Fakultät. Ungefähr ein Drittel der Veranstaltungen werden von externen Spezialisten größtenteils aus der Gamesbranche betreut. Für einige Fächer, wie etwa Unternehmensführung oder Physiologie, holt man sich aber auch Spezialisten, die z. T. im Tandem mit internen Dozenten unterrichten.“ Da die Ausbildung recht breit aufgestellt ist, kommen die SRH-Absol-

venten in den unterschiedlichsten Unternehmen unter. Das können beispielsweise Games-, Web- oder auch CAD-Unternehmen sein. Die Abbruchquote ist laut Studiendekan Görlich sehr gering. „D. h., wir haben jedes Jahr rund 20 bis 45 Absolventen. Hochschulweit absolvieren etwa 92 Prozent unserer Studierenden ihr Studium, was nicht zuletzt aus der intensiven und individuellen Betreuung der Studierenden resultiert.“ An der Heidelberger Hochschule gibt es auch ein Gründerinstitut, das die Studenten der gesamten Hochschule dabei unterstützt, Unternehmen zu gründen, bis hin zum Businessplan. Dazu Görlich: „Zudem stellen wir diesen ein Jahr lang Räumlichkeiten und Technik zur Verfügung. Hierfür haben wir extra Flächen angemietet, von denen etwa die Hälfte mit Gamesunternehmen gefüllt ist. Wir sind der Studiengang mit den meisten Unternehmensgründungen an unserer Hochschule. Zwei solcher Ausgründungen sind beispielsweise die Studios GamesDynamics, die Browsergames, und Sportulation, die Health Games entwickeln. Zu nennen wären auch SaveGame Studios, die momentan an dem MMO ‚Overkor‘ arbeiten.“ Die SRH bietet auch den Masterstudiengang Applied Computer Science an, der zahlreiche Gamesvorlesungen wie Advanced Game Design umfasst und verschiedene Projektarbeiten verlangt, die man

KONTAKT

SRH Hochschule Heidelberg

Staatlich anerkannte Fachhochschule

Ludwig-Guttman-
Straße 6

69123 Heidelberg

Tel.: 0 62 21/88-10 00

Web:

www.fh-heidelberg.de

Studiengang: Bachelor
für Virtuelle Realitäten
Studiendekan Virtuelle
Realitäten:

Prof. Dr. Daniel Görlich

Tel.: 0 62 21 88-27 90

Mail:

daniel.goerlich@hochschule-heidelberg.de

KONTAKT

Hochschule der Medien Stuttgart

Nobelstraße 10
70569 Stuttgart

Web: hdm-stuttgart.de;
mi.hdm-stuttgart.de;
hdm-stuttgart.de/am

Bachelorstudiengänge:
Medieninformatik;
Audiovisuelle Medien;
Mobile Medien

Masterstudiengänge:
Computer Science and
Media; Electronic Media

Ansprechpartner Games:
Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn
(Medieninformatik)

Tel.: 07 11/89 23-2157

Mail: hahn@hdm-
stuttgart.de

Prof. Dr. Michael Felten
(Audiovisuelle Medien)

Tel.: 07 11/89 23-2291

Mail: felten@hdm-
stuttgart.de

Games Professurvertre-
ter Stefan Radicke

Mail: radicke@hdm-
stuttgart.de

Studiendekan Medienin-
formatik: Prof. Dr. Martin
Goik

Mail: goik@hdm-
stuttgart.de

Studiendekan Audiovi-
suelle Medien:

Prof. Dr. Andreas Koch

Mail: kocha@hdm-
stuttgart.de

Studiendekan Mobile
Medien: Prof. Dr.

Joachim Charzinski

Mail: charzinski@hdm-
stuttgart.de

Studiendekan Computer
Science and Media (Mas-
ter): Prof. Walter Kriha

Mail: kriha@hdm-
stuttgart.de

Studiendekan Electronic
Media (Master):

Prof. Harald Eichsteller

Mail: eichsteller@hdm-
stuttgart.de

auch im Bereich Games ansiedeln kann. Der Masterstudiengang ist kontinuierlich gewachsen, viele Bachelorabsolventen wollen aber nach ihrem Abschluss sofort in Unternehmen arbeiten oder ihr eigenes Unternehmen gründen. Darin unterscheidet sich die Heidelberger Einrichtung nicht groß von anderen Ausbildungsstätten, die wir im Zuge der Recherche vorgestellt haben.

Nach Ravensburg-Weingarten, Ludwigsburg, Karlsruhe und zuletzt Heidelberg kommen wir nun endlich in die Landeshauptstadt Stuttgart. Hier befindet sich unter anderem die **Hochschule der Medien (HdM)**, an der sich im Bereich Gaming momentan sehr viel tut. Unser Gesprächspartner ist Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn (Medieninformatik), der einer von zwei Leitern des in Gründung befindlichen Instituts für Games an der HdM ist – doch dazu später mehr. Zunächst stellt Hahn fest: „An der Hochschule der Medien haben wir keinen eigenen Studiengang Games.“ Wie denn jetzt? Aber die schlüssige Begründung folgt auf dem Fuße: „Für die Computerspielentwicklung sind Kompetenzen aus verschiedenen Bereichen notwendig. Da diese an unserer Hochschule alle vorhanden sind, bündeln wir aktuell die Studiengänge Medieninformatik, Audiovisuelle Medien und Mobile Medien in einem Schwerpunkt Gaming. Im nächsten Jahr werden wir aber ga-

rantiert noch mit weiteren Studiengängen Kontakt aufnehmen, um sie mit ins Boot zu holen. Kurzum, an der HdM bieten wir einen interdisziplinären Studienschwerpunkt, an dem mehrere Studiengänge beteiligt sind, die gemeinsam am Thema Gaming arbeiten und in Projekten zusammen Spiele umsetzen.“ Die Weichen Richtung Gaming sind gestellt. Wieder Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn: „Im Studiengang Medieninformatik haben wir bereits eine neue Professur geschaffen und mit Professurvertreter Stefan Radicke besetzt, während sich im Studiengang Audiovisuelle Medien gerade eine neue Professur im Berufungsverfahren befindet. Neben diesen beiden Professoren sind noch weitere Kollegen involviert, die an dem Thema beteiligt sind. Außerdem sind wir gerade dabei, ein Institut für Games zu gründen, das von Prof. Dr. Michael Felten vom Studiengang Audiovisuelle Medien und mir vom Studiengang Medieninformatik geleitet wird. In diesem Institut werden bis Oktober alle Aktivitäten zum Thema Gaming zusammengeführt, was aber zum größten Teil schon geschehen ist. Viele Lehrveranstaltungen – einige gibt es schon seit Längerem, andere sind erst in den letzten drei Semestern entstanden – finden bereits statt, und die Schwerpunkte können auch schon belegt werden.“

In der Medieninformatik hat die HdM pro Semester circa 48 Erstzulassun-

gen, in Mobile Medien sind es 25 und im Studiengang Audiovisuelle Medien rund 70 Studierende. Aber nicht alle von ihnen gehen in Richtung Gaming. Wer sich jedoch für Spieleentwicklung interessiert, kann sich innerhalb dieses Bereichs spezialisieren. Wer seinen Schwerpunkt auf Technik und Programmierung legen will, belegt die Medieninformatik, wer sich hauptsächlich für mobile Spiele interessiert, wählt Mobile Medien, und wer einen größeren Schwerpunkt bei Gestaltung und Design sieht, geht zu Audiovisuelle Medien. Am Ende sind dann die Studierenden der drei Studiengänge in größeren Projekten zusammen, um gemeinsam Spiele zu entwickeln. Was Austausch oder Kooperationen mit anderen Hochschulen bzw. Industrieunternehmen angeht, steht die HdM noch am Anfang, wie Prof. Hahn erklärt: „Das ist derzeit noch im Aufbau, das wird aber in naher Zukunft ausgebaut. Hier spielt uns natürlich in die Karten, dass der bei uns für Gaming zuständige Professurvertreter Stefan Radicke früher selbst in der Industrie tätig war und über entsprechende Kontakte verfügt.“

Der Reporter zieht beeindruckt von dannen und wendet sich nun der Endstation seiner Baden-Württemberger Recherche zu: **SAE Institute Stuttgart**. Obwohl das Ausbildungsfeld Games historisch gesehen noch recht jung ist, gibt es die SAE bereits



Prof. Jens-Uwe Hahn von der HdM



Die Hochschule der Medien in der Stuttgarter Nobelstraße 10



Chris Merz (l.) und Hendrik Nitzlaff (beide SAE) SAE-Bildungsberater Stefan Kohl

seit über 35 Jahren. Entsprechend viel Lehrerfahrung und viele Kontakte zur Industrie werden an der Einrichtung geboten. Wobei Letzteres natürlich ein ganz wesentlicher Punkt für die Studierenden ist, um später auch im Berufsleben Fuß zu fassen. Doch welche Studiengänge bietet die SAE Stuttgart an? Chris Merz, Manager SAE Institute Stuttgart, gibt Auskunft: „Wir bieten, ebenso wie alle anderen SAE-Standorte, die Studiengänge ‚Game Programming‘ und ‚Game Art & 3D Animation‘, die nach 18 Monaten mit dem SAE Diploma bzw. nach 24 Monaten mit dem Bachelor of Arts (Hons.) Interactive Animation oder Bachelor Of Science (Hons.) Game Programming abgeschlossen werden an. Und ab Oktober bieten wir, ebenfalls bundesweit synchronisiert, den neuen Diploma-Kurs ‚Mobile Application Development‘ (MAD) an, in dem die technischen Grundlagen der App-Entwicklung für Smartphones und Tablet-PCs vermittelt werden, die in zahlreichen praktischen Übungen angewandt werden. Der Ausbildungsfokus richtet sich dabei auf die führenden mobilen Betriebssysteme.“ Die spezifischen Gamesangebote sind noch recht neu. Mit dem Studiengang „Game Art & 3D Animation“ ist man dort im September 2012 gestartet, und seit diesem April führen sie auch „Game Programming“ im Portfolio. Dementsprechend gibt es auch noch keine Absolventen in diesen Studiengängen. Allerdings sind schon einige der Studierenden bei

Firmen für Praktika untergekommen. Momentan hat die SAE Stuttgart rund 50 Studierende im Bereich Games, von denen die Mehrheit „Game Art & 3D Animation“ absolviert. Durch die Bank streben diese laut Merz den Bachelorabschluss an. Zum neuen Kursstart im September erwartet er neue Studenten, sodass sich die SAE dann insgesamt in der Größenordnung zwischen 80 und 90 Studierenden bewegt. Rund ein Drittel des Lehrkörpers der Stuttgarter SAE sind feste Dozenten, die die Grundlagen vermitteln, und zwei Drittel kommen aus der Industrie, sei es, dass sie dort in Festanstellung oder als Freelancer arbeiten. „Zusätzlich bieten wir noch Workshops an“, sagt Merz, „für die wir Profis aus der Industrie gewinnen, die bei den großen Spieleschmieden und an Projekten wie ‚Final Destination‘ oder ‚Star Wars‘ mitgearbeitet haben. Dieses nicht so alltägliche Angebot ist für die Studenten zwar freiwillig, wird aber sehr dankbar angenommen.“ Das Hauptargument, das für eine Ausbildung an einer SAE-Schule spricht und die Studenten sehr gut anspricht, ist für Chris Merz die starke Praxisorientierung: „Wir haben sehr viele Workstations, setzen die im Markt verwendete Software ein und verfügen über ein Dozententeam, das sich damit bestens auskennt. Die Studierenden erstellen Projekte, Figuren, Animationen und ganze Spiele. Und damit punkten wir bei ihnen, weil sie sehen, dass hier in kleinen Teams mit guter Betreuung

sehr viel Dynamik im Spiel ist. Insofern unterscheidet sich unsere Ausbildung erheblich von einem typischen Studium, das man sich mit 200 Leuten in einem Hörsaal vorstellt.“ Die beruflichen Perspektiven seiner Absolventen könnten laut Merz nicht besser sein. Denn am Standort Stuttgart gibt es eine sehr große und stetig wachsende Kreativbranche, weshalb die Landeshauptstadt für Spieleentwickler zunehmend interessant ist. „Auch ist die Visualisierungsbranche hier stark vertreten und damit viele Agenturen, die auf Architektur- oder Produktvisualisierung und Werbung spezialisiert sind. Das wiederum ist für unsere Studierenden relevant, weil sie die Kompetenzen mitbringen, die diese wachsende und kreative Branche und Unternehmen nachfragen.“ Mit diesen rosigen Aussichten ver-lassen wir die SAE Stuttgart. Fairerweise sei erwähnt, dass es im Südwesten noch weitere Stätten mit Gamesangeboten gibt. Die Recherche kollidierte allerdings mit laufenden Prüfungen, die Studierende wie Dozenten gleichermaßen in Geiselhaft nahm. Deswegen seien noch zwei weitere Einrichtungen genannt: die Hochschule Furtwangen und die Macromedia Hochschule für Medien und Kommunikation in Stuttgart. Wir verlassen das Ländle mit dem sehr guten Gefühl, dass hier einiges in Bewegung ist, über das künftig sicher nicht nur in GamesMarkt zu lesen sein wird.

Harald Hesse

KONTAKT

SAE Institute Stuttgart

Stuttgarter Str. 23
70469 Stuttgart
Tel.: 07 11/814 73 69-0
Mail: stuttgart@sae.edu
Web: stuttgart.sae.edu/de/home/

Chris Merz
(SAE Institute Stuttgart, Manager)
Mail: c.merz@sae.edu
Tel.: 07 11/8 14 73 69-0

Hendrik Nitzlaff
(Fachbereichsleiter
„Game Art
& Game Programming“)
Mail: h.nitzlaff@sae.edu
Tel.: 07 11/8147 36 9-0

Stefan Kohl (Bildungs-
berater)
Tel.: 07 11/8 14 73 69-25

Studiengänge: Game
Programming, Game Art
& 3D Animation

Wir bieten mehr

WDR® / media
group

sucht
Content Manager (m/w)

... ausführliche Informationen
finden Sie unter
www.mediabiz-jobs.de



Da geht noch was in NRW

Was die Gamesausbildung an öffentlichen und privaten Hochschulen betrifft, ist Nordrhein-Westfalen auf einem guten Weg. Trotzdem hat das Studienangebot noch Luft nach oben. Da schlummert landesweit noch viel Potenzial. Die Recherche förderte einige Leuchttürme zutage.

Wenn sich zwischen dem 22. und 25. August in Köln wieder Tausende und Abertausende von Besuchern unter einem gewaltigen Lärmteppich ihren Weg durch die Consumer-Hallen der gamescom bahnen, um an einem der unzähligen Displays eines der begehrten kommenden Spiele-Highlights anzutesten oder wenigstens einen ersten Blick darauf zu erhaschen, dann stoßen sie mit einiger Wahrscheinlichkeit auch auf das eine oder andere Studententeam, das dort seine Projektarbeit aus dem Gamesstudium dem Publikum und der Branche präsentiert. Doch nicht nur Studierende, auch ihre Bildungsstätten hissen die Flaggen auf der Spielemesse am Rhein. Erfahrungsgemäß tummeln sich zwar deutlich

mehr private Bildungsträger als öffentliche Hochschulen unter den Ausstellern, was aber einen einfachen Grund hat: Die Privaten können in ganz anderer Weise über den Einsatz vorhandener Finanzmittel verfügen. Anwesenheitspflicht gilt aber dennoch für alle, und sei es als Einzelperson. Schließlich gibt es hierzu keine bessere Plattform, um für sein Institut oder Studienangebot die Werbetrommel zu rühren und um sein Branchennetzwerk zu pflegen und auszubauen.

Nun ist die gamescom in NRW, im bevölkerungsreichsten Bundesland, das über sehr viele Bildungseinrichtungen verfügt, darunter allein fünf Universitäten, die zu den zehn größten Unis in Deutschland zählen. Da drängt sich

förmlich die Frage auf, wie es hier konkret mit der Gamesausbildung aussieht. Und ob der Heimvorteil, den das Land seit fünf Jahren mit der gamescom genießt, auch auf den dortigen Bildungssektor eingezahlt hat? Eine spannende Frage, der wir hiermit nachgehen.

Dafür bleiben wir zunächst in Köln, wo uns sogleich eine überaus spannende Nachricht anspricht. Unweit der Koelnmesse, nur ein paar Hundert Meter flußabwärts auf der anderen Rheinseite (der richtigen, wie der Kölner sagt) befindet sich das **Cologne Game Lab (CGL)**. Das CGL ist ein Institut der Fachhochschule Köln und wird in enger Zusammenarbeit mit der ifs internationale film-



schule köln betrieben. Seit einigen Jahren erforscht und entwickelt es interaktive Inhalte und bildet Fachkräfte für die Gamesbranche aus. Zu den Schwerpunktthemen des Instituts zählen neben digitalen Spielen auch interaktive Film- und TV-Formate sowie verwandte Formen digitaler Kunst, Bildung und Unterhaltung. Im Fokus der Arbeit steht dabei die kreative Auseinandersetzung mit den Bereichen Konzeption, Game Design, Autorenschaft sowie audiovisuelle Gestaltung, Animation und Creative Direction. Betrat das CGL mit dem vor drei Jahren gestarteten Weiterbildungsprogramm „Game Development & Research“ (M.A.) nach Neuland, zeitigt es inzwischen erste Ergebnisse: Linda Kruse und Marcus Bösch beispielsweise, die beiden Gründer des mehrfach geförderten und ausgezeichneten Entwicklerstudios The Good Evil, sind Absolventen des Masterstudiengangs und zählen heute zur Speerspitze im Bereich

Newsgames. Doch damit nicht genug: „Das CGL wird jetzt massiv verstärkt und drittes Institut der Fakultät 02 Kulturwissenschaften der Fachhochschule Köln“, sagt Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth, zusammen mit Prof. Björn Bartholdy Gründungsdirektor des Cologne Game Lab, und ergänzt: „Zunächst werden vier neue Professuren geschaffen, die die zentralen Fachgebiete ‚Design of Play and Narration‘, ‚Audiovisual Design‘, ‚Computer Science‘ sowie den Querschnittsbereich ‚Culture & Media‘ abdecken. Darüber hinaus ist über die kommenden Jahre der Ausbau des Instituts mit weiteren Stellen vorgesehen.“ Bereits zum Wintersemester 2014/2015 soll ein grundständiger Bachelor-Studiengang Game Design starten. Dieses projektorientierte siebensemestrige Bachelorstudium mit künstlerisch-wissenschaftlichem Schwerpunkt soll die voraussichtlich jeweils 35 Studierenden eines Jahrgangs zu innovativen Ansätzen und ästhetischem Risiko ermutigen. Und über einen grundständigen Master-Studiengang, der bis spätestens 2017 angeboten werden könnte, denken die Protagonisten am CGL auch schon nach. „Wir wollen unsere zukünftigen Absolventen dazu anleiten, auf zukünftige technische und ästhetische Veränderungen eigenständig zu reagieren, um dadurch wiederum die Industrie zu inspirieren“, erklärt

Prof. Björn Bartholdy. Neben Kunst und Wissenschaft stünden natürlich aber auch der Erwerb von handwerklich-praktischen Kenntnissen und Fähigkeiten zur Konzeption und Planung, Entwicklung und Produktion digitaler Spiele auf dem Lehrplan, so Bartholdy weiter. Die Ausschreibung des für den Studiengang Game Design (B.A.), dessen Unterrichtssprache natürlich Englisch sein wird, soll voraussichtlich im Februar 2014 beginnen.

Damit sind am CGL nicht nur beste Voraussetzungen für Lehre und Forschung im Bereich Games geschaffen, sondern auch noch die Weichen für ein ambitioniertes Ziel gestellt: Die größte und beste Gamesausbildung im deutschen Sprachbereich anzubieten. Diesem Ziel scheint sich auch die Fachhochschule Köln verpflichtet zu fühlen: Mit ihrer umfassenden Unterstützung des CGL hat sie jedenfalls ein weithin sichtbares Zeichen gesetzt, dass sie sich in dem stetig wachsenden Bereich medialer Produktion nachhaltig und zukunfts-trächtig engagieren will und wird. Den bereits erwähnten, berufsbegleitenden (gebührenpflichtigen) Master-Studiengang „Game Development and Research“ wird es übrigens auch weiterhin geben, versichert Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth: „Die Aufnahmeprüfung für das kommende Wintersemester haben 18 Bewerber aus



KONTAKT

Fachhochschule Köln

Cologne Game Lab –
Institute for Game Development
And Research
Ubierring 40
59678 Köln

Tel: 02 21/82 75-30 69

Mail: info@
colognegamelab.de

Web: www.
colognegamelab.de

Ansprechpartner:

Prof. Dr. Gundolf S.
Freyermuth (Gründungs-
direktor Cologne
Game Lab)

Mail: gsf@
colognegamelab.de

Prof. Björn Bartholdy
(Gründungs-
direktor des
Cologne Game Lab)

Mail: bb@
colognegamelab.de

André Czauderna
(Program Coordinator)

Mail: ac@
colognegamelab.de

Angebot:

Bachelor-Studiengang
Game Design
(ab Wintersemester
2014/2015)

Unterricht am Cologne
Game Lab (CGL),
einem Institut der
Fachhochschule Köln



CGL-Professor Björn Bartholdy



CGL-Professor Dr. Gundolf S. Freyermuth

zehn Nationen bestanden!" Last but not least gewähren Studierende, Absolventen und Mitarbeiter des CGL vom 21.–25. August im Ausbildungsbereich der gamescom Einblicke in das Studienangebot (Halle 10.1/Stand E-062a). Parallel dazu lädt das CGL vom 19.–23. August alle kunst- und gamesinteressierten Messebesucher zu der Ausstellung „Notgames Fest 2013“ auf den Südstadt Campus der Fachhochschule ein. Das in Kooperation zwischen den Instituten Cologne Game Lab und Köln International School of Design entwickelte Konzept zeigt eine Auswahl internationaler Gameshighlights an der Schnittstelle zwischen Kunst und Unterhaltung. „Parallel zur gamescom wollen wir damit einen künstlerischen Kontrapunkt zum Games-

Mainstream zeigen“, erklärt Festivaldirektorin Katharina Tillmanns: „Vor allem aber ist das Notgames Fest eine Hommage an das Spielen selbst.“ Gezeigt werden u. a. Werke von Keita Takahashi und Vectorpark. Gefördert wird das Notgames Fest übrigens (bereits zum zweiten Mal) von der Film- und Medienstiftung NRW. Die Recherche fängt ja gut an, so kann es ruhig weitergehen.

Damit verlassen wir nun die Kölner Domstadt in nordöstlicher Richtung und landen nach rund 150 Kilometern Luftlinie in der ostwestfälischen Universitätsstadt Paderborn. Unser Ansprechpartner ist Prof. Dr. Jörg Müller-Lietzkow, der dort eine Professur für Medienorganisation und Mediensysteme am Institut für Medienwis-

senschaft der **Universität Paderborn** bekleidet und seit Februar 2009 Prodekan der Fakultät für Kulturwissenschaften ist. Gleich mit dem ersten Satz sorgt er beim Reporter für Irritationen: „Die Universität Paderborn hat bisher keinen Studiengang Games“, um sie sogleich wieder zu beheben: „Gleichwohl gibt es bei uns aktuell zwei Zugangswege zum Thema Games. Der eine ist der Studiengang der Medienwissenschaften – egal, ob Master oder Bachelor – und der zweite kommt über die Informatik mit dem Nebenfach Medienwissenschaft. Diese Zugänge werden durch die sogenannten Zweifach-Bachelorstudiengänge ergänzt, ein Angebot, das sich von dem anderer Universitäten unterscheidet. Konkret haben wir es hier mit Studierenden zu tun, die zwei Fächer studieren, eines davon ist im Zweifel Medienwissenschaften. Es handelt sich dabei also nicht um reine Medienwissenschaftler, sondern um Studierende, die am Institut für Kulturwissenschaften noch ein weiteres Fach belegt haben, etwa Germanistik, Anglistik, Kunst, Geschichte o. ä. Diese Studierenden kommen in unserem GamesLab mit verschiedenen Talenten zusammen und absolvieren bei mir einen zweisemestrigen Kurs, der ‚Projektmanagement in der Computer- und Videospieldustrie‘ heißt. Dort erlernen sie unter industriellen Live-Bedingungen echtes Projektmanagement bei der Gestaltung eines vollwertigen Prototypen. Die Projekte werden meistens in der Kombination mit einem institutionellen oder Industriepartner realisiert.“ Durch die Einbindung von Partnern, so Müller-Lietzkow weiter, erhielten die Projekte einen gänzlich anderen Charakter als normale Studierendenprojekte, weil sich dahinter zwar kein echter Auftrag, aber eine Auftragslogik befindet. Die Projekte selbst seien auf ein Jahr ausgelegt und durchliefen auch die Semesterferien, was wiederum etwas über die Motivation der mit diesem Projekt befassten Studierenden aussage. Von Prof.

Das GamesLab der Universität Paderborn steht zwar unter der Schirmherrschaft von Prof. Dr. Jörg Müller-Lietzkow, verwaltet wird es aber durch eine studentische Führungsmannschaft



Dr. Müller-Lietzkow eingeworbene Gelder gingen zu 100 Prozent an das jeweilige Team, das diese Mittel dann verwaltet. Anders gesagt: „Ich als Professor ermögliche einen bestimmten Rahmen, gebe auch inhaltliche Impulse, aber ganz viel geschieht durch die Teamleiter, die bereits an zwei oder drei Projekten beteiligt waren, sich auf diese Weise Spezialwissen angeeignet haben und dieses nun als Tutoren bzw. Tutorinnen an das Projektteam weitergeben. Wie gesagt, hierbei handelt es sich nicht um einen Studiengang im klassischen Sinne, dennoch kann der Studierende alle Kompetenzen erwerben, obwohl er schließlich seinen Abschluss in einem anderen Studiengang macht.“ An seiner Universität hat Müller-Lietzkow inzwischen weitere Mitstreiter gefunden, insbesondere die Informatik engagiere sich mittlerweile immer stärker beim Thema Games: „Hervorzuheben ist hier Prof. Dr. Gitta Domik-Kienegger, die das Fachgebiet ‚Computergrafik, Visualisierung und Bildverarbeitung‘ am Institut für Informatik leitet und mit der ich inzwischen sehr eng zusammenarbeite. Das heißt, wir haben jetzt einen Rahmen geschaffen, in dem auch die Informatiker ihr Wissen weiter ausbauen können, was uns wiederum auf der Ebene Games weiter zusammenführt.“

Seit Juli 2011 gibt es an der Universität das GamesLab, das bewusst am Rechenzentrum der Universität angesiedelt ist, damit die ganze Universität davon profitieren kann. Das GamesLab steht zwar unter der Schirmherrschaft von Prof. Dr. Jörg Müller-Lietzkow, verwaltet wird es aber durch eine studentische Führungsmannschaft, die die Organisation und den Wissenstransfer leistet. Im Kontext des GamesLab ist zudem das Entwicklerteam RabByte Studios entstanden, das von Studierenden eigenverantwortlich aufgebaut wurde und wie ein eigenes Unternehmen gemanagt wird. Die Teammitglieder tragen mit RabByte gebrandete T-Shirts, was auf dem ganzen Cam-

pus für Aufmerksamkeit und interessierte Nachfragen Sorge. Mit der Zeit sei so eine echte Unternehmenskultur mit einer harten Hierarchie entstanden. Gearbeitet werde mit Scrum, einem zertifizierten Vorgehensmodell der Softwaretechnik, mit Standard-Spiele-Engines wie Unity oder aktuell mit der CryEngine und weiteren in der Industrie eingesetzten Tools. Gut zwei Jahre nach seinem Start hat sich das GamesLab inzwischen als der Kristallisationspunkt für das Thema Games an der Universität Paderborn herausgebildet. Auch Kollegen anderer Fakultäten nutzen es mittlerweile für empirische Forschungen, Experimente oder auch einfach nur zum Spielen. Dazu Müller-Lietzkow: „Dank dieser Offenheit bahnt sich derzeit beispielsweise eine Kooperation mit dem Institut der Elektrotechnik an, in dessen Rahmen wir verstärkt Devices und Games zusammenführen wollen. Kurzum, wir öffnen die Türen weit über die Fakultätsgrenzen hinaus, um das Thema Games bei uns noch stärker interdisziplinär zu positionieren.“

In Paderborn wird aber auch noch das Themenfeld „Serious Games“ bestellt, das weit über den reinen Spielerahmen hinausgeht. Als Beleg führt Müller-Lietzkow drei Projekte an, die inhaltlich nicht unterschiedlicher ausfallen könnten: „Zusammen mit der Bundeszentrale für politische Bildung als Partner haben wir das Educational Game ‚Politworld‘ für die Nutzung im Schulunterricht entwickelt, das politische Systeme und die Komplexität internationaler Beziehungen für Schüler und Schülerinnen erfahr- und erlebbar macht, und mit dem Partner Bigpoint das browserbasierte MMOG ‚Urban Life 2060‘, das ein realistisches Bild des Stadtlebens im Jahr 2060 zeigt, das der Spieler mitgestalten kann. Und für ‚Uniwalk‘, das einen virtuellen Rundgang durch die Universität Paderborn erlaubt und mit interaktiven Inhalten angereichert werden kann, hatten wir sogar einen Entwicklungsauftrag der eigenen Universität.“ Und dann deutet er noch



kurz ein aktuelles Projekt an: „Wir arbeiten mit Unterstützung von Crytek und Electronic Arts an einem Serious Game-Shooter.“ Außerdem werden intern sogenannte Game Jams ausgerichtet, und eine Beteiligung am nächsten Global Game Jam sei auch in Planung.

Mit den ganzen Aktivitäten im Bereich Games an der Universität Paderborn zeigt sich Müller-Lietzkow zufrieden: „Wir sind damit inzwischen im fünften Jahr. Und das, was wir bisher umgesetzt haben und derzeit unternehmen, funktioniert alles sehr gut.“ Gleichwohl werde man das Engagement in diesem Bereich noch ausweiten. „Als Nächstes werden wir unsere räumliche Arbeitsfläche verdoppeln und die bestehenden 30 Festarbeitsplätze um weitere ergänzen.“ Die Teams, mit denen Müller-Lietzkow arbeitet, bestehen aus 60 bis 80 Studierenden pro Jahr, von denen ungefähr ein Drittel bereits an einem zweiten Projekt beteiligt sei, was bedeute, dass zwei Drittel stets neue Studierende seien. Die Geschlechtermischung bestehe immer zu einem Drittel aus Frauen und zu zwei Dritteln aus Männern. Insgesamt habe er in den fünf Jahren 200 Studierende „durchgeschleift“, von denen viele inzwischen in sehr unterschiedlichen Bereichen in der Gamesindustrie – „über rund 30 Unternehmen verteilt“ – arbeiten. Das zeige, betont Prof. Dr. Müller-Lietzkow: „Unsere Absolventen sind vielschichtig einsetzbar, was wiederum

Professor Dr. Jörg Müller-Lietzkow treibt das Thema Games an der Universität Paderborn seit fünf Jahren voran

KONTAKT

Universität Paderborn

Warburger Str. 100
33098 Paderborn
Tel: 0 52 51/60-0

Web: <http://www.uni-paderborn.de>

Web: <http://gameslab.uni-paderborn.de>

Prof. Dr. Jörg Müller-Lietzkow
Professor für Medienorganisation und Mediensysteme am Institut für Medienwissenschaft

Tel: 0 52 51/60 32 74

Mail: jml@mail.upb.de



KONTAKT

Universität Duisburg-Essen (UDE)

Campus Duisburg
Forsthausweg 2
47057 Duisburg
Tel: 02 03/3 79-0

Prof. Dr. Maic Masuch
Medieninformatik/Entertainment Computing
Abteilung für Informatik und angewandte Kognitionswissenschaften
Tel: 02 03/379-13 41

Mail: maic.masuch@uni-due.de

Web: www.medieninformatik.uni-due.de

Studiengänge:

Angewandte Informatik mit dem Schwerpunkt Medieninformatik (B.Sc.), (M.Sc.)

Angewandte Kognitions- und Medienwissenschaften (B.Sc.), (M.Sc.)

Prof. Dr. Maic
Masuch von der
Universität
Duisburg-Essen

unserem Konzept geschuldet ist, das einen Exklusivansatz fördert. D. h. unsere Studierenden können die Kompetenzen erwerben, die sie selbst präferieren. Wenn einer Informatiker ist, sich aber auf Grafik spezialisieren oder als Medienwissenschaftler Art & Animation lernen will, dann ist das bei uns möglich. Das bedeutet natürlich nicht, dass dieses Lehrkonzept auf ewig in Stein gehauen ist. Keinesfalls. Vielmehr wird es mit seinen Strukturen und Inhalten immer wieder auf den Prüfstand ge-



stellt und gegebenenfalls modifiziert, damit wir unsere Studierenden nicht an der Arbeitswirklichkeit vorbei ausbilden.“ Wir lernen: Hier wird ein ganz eigener Ansatz verfolgt, der ganz eigene, interdisziplinäre Wege beschreitet und ganz eigene Erfolge zeitigt.

Damit verlassen wir die Region Ostwestfalen-Lippe wieder und gelangen nach Duisburg, rund 73 Autokilometer nördlich von Köln gelegen. Die kreisfreie Stadt liegt an der Mündung der Ruhr in den Rhein und gehört deshalb sowohl der Region Niederrhein als auch dem Ruhrgebiet an. Hier befindet sich der Campus Duisburg der **Universität Duisburg-Essen**. Hier hat Prof. Dr. Maic Masuch eine Professur für Entertainment Computing, eine Disziplin, die über den reinen Anwendungsbereich der Computerspiele hinaus geht alles umfasst, was sich in der Medieninformatik mit der Entwicklung, Evaluierung und Konzeption von Spielen und unterhaltsamen Medienumgebungen beschäftigt. Dazu Maic Masuch: „Wir kommen aus der Informatik und unterrichten und forschen in diesem Bereich zu Computerspielen allgemein. Zwei Studiengänge bedienen wir dabei: einmal angewandte Informatik mit dem Schwerpunkt Medieninformatik und angewandte Kognitions- und Medienwissenschaften. Letzterer ist ein Studiengang, der sich an der Schnittstelle zwischen Psychologie und Informatik und Medieninformatik befindet und in den Bereichen Interface-Design, Evaluierung, psychologische Faktoren von Mediennutzung und ein wenig BWL unterwegs ist. Viele Absolventen dieses Studiengangs arbeiten später in verschiedenen Medienunternehmen, speziell auch in Gamesunternehmen, wo sie häufig Schnittstellenpositionen besetzen oder sich in bestimmte Richtungen, wie Programmierung, Interaktionsdesign oder Marketing, spezialisieren.“ Die Ausbildung, erläutert Masuch, sei bewusst breit angelegt: „Wir haben

lange überlegt, ob wir nicht auch einen Master of Digital Game oder Master of Entertainment Computing anbieten sollten, haben davon aber Abstand genommen, denn die Flexibilität, die wir bei den Studierenden belassen, wenn sie auch Ahnung von Spielen haben, gibt ihnen doch ein sehr viel breiteres Wirkungsfeld, als wenn sie nur Ahnung von Spielen haben. Deswegen haben wir unser Angebot breiter aufgestellt, zumal sich die Studierenden später in der Arbeitswelt ohnehin spezialisieren müssen. Das Ausbildungsprofil selbst bietet somit bei der Berufswahl und bei etwaigen Berufswechseln viel Flexibilität.“ Beim Bachelorstudiengang, berichtet Masuch, hätten sie jeweils zwischen 200 bis 250 Studierende, bei den beiden Masterstudiengängen pendele die Anzahl zwischen 0 und 60 Studenten. Was Interaktionen und Kooperationen mit den Industrieunternehmen angehe, räumt Masuch ein, dass diese zwar durchaus mannigfaltig seien, allerdings gebe es viel zu wenig Forschungsaustausch mit Spieleentwicklern in Deutschland. Dazu Masuch: „Wir haben zwar auch regelmäßig Abschlussarbeiten von unseren Studierenden in Spielefirmen, und zwar deutschlandweit. Traditionelle Forschungsk Kooperationen aber, wie man sie gemeinhin von der Industrie und Universität her kennt, liegen hierzulande brach, weil mittelständische Spielefirmen in der Regel keine Ressourcen dafür zur Verfügung stellen oder aber große Kaliber wie Blue Byte ihre Forschung in Kanada zentralisieren. Das ist definitiv ein Feld, auf dem Deutschland noch sehr viel aufzuholen hat.“ Natürlich habe Masuch unter seinen Absolventen auch Unternehmensgründer, vor allem im mobilen Bereich. Generell unterstütze die Universität Gründungen sogar mit einer Reihe von Programmen und vernetze mit öffentlichen Fördermöglichkeiten. Auch Projekte, wie die Game Development Initiative Ruhr, hätten hierbei in der Vergangenheit wertvolle Unterstützung geleistet.



SAE Bochum-Manager Daniel Cross

Kurz bevor der Reporter seine Bildungsreise in Sachen Games fortsetzt, gibt Prof. Dr. Maic Masuch ihm noch eine besondere Information mit auf den Weg: „Da wir eine Universität sind, forschen wir, wie gesagt, auch zu Computerspielen. Und da sind wir eine der ganz wenigen Hochschulen in Deutschland, an der man tatsächlich zu Spielen promovieren kann.“

Dann, 40 Kilometer östlich von Duisburg, gleich hinter Essen sozusagen, liegt Bochum, das Herbert Grönemeyer in seinem gleichnamigen Lied („Du bist keine Schönheit, vor Arbeit ganz grau usw.“) verewigt hat und bis heute im Stadium aus voller Brust geschmettert wird, wenn der VfL zum Heimspiel in der 2. Bundesliga aufläuft. Hier ist der Sitz der **SAE Institute Bochum**. Wir sprechen mit Peter Thielmann, dem Fachbereichsleiter Game: „In Bochum halten wir im Bereich Games dasselbe Angebot an Studiengängen vor wie alle anderen SAE Schulen in Deutschland auch: ‚Game Programming‘ und ‚Game Art & 3D Animation‘. Dennoch zeichnet sich NRW als SAE-Standort durch eine Besonderheit aus. Es ist das einzige Bundesland, in dem sich zwei SAE Institute befinden, nämlich in Bochum und im 62 Kilometer Luftlinie entfernten Köln.“ Die Frage, ob man sich da nicht gegenseitig die Butter vom Brot nehme, beantwortet er mit



Peter Thielmann von SAE Bochum

einem klaren Nein! „Das Ballungsgebiet ist eher froh darüber, dass es unser Angebot auch in Bochum gibt und der Interessent nicht bis nach Köln fahren muss. Insofern war eine Zweitplatzierung im bevölkerungsreichsten Bundesland nicht nur sinnvoll, sie hat sich auch etabliert.“ Und das nach so kurzer Zeit, denn SAE Bochum startete erst im November 2011; man begann zunächst mit den Fachbereichen Film und Audio, später kamen dann die beiden Gamesstudiengänge hinzu. Die erste Klasse des Fachbereichs ging im September 2012 an den Start. In Bochum gibt es einen Fachbereichsleiter, der aus der Branche selbst kommt und als Hauptdozent fungiert. Flankiert wird

dieser von Dozenten, die aus der Industrie der Region stammen und beispielsweise von Piranha Bytes, Nevigo oder auch Funatics Software sind, um nur ein paar Namen zu nennen. Und da rostet, wer rastet, „erweitern wir“, sagt Peter Thielmann, „unser Portfolio auch um neue Angebote. Im Oktober starten wir etwa mit dem neuen Diploma-Kurs ‚Mobile Application Development‘. Außerdem bieten wir ebenfalls ab diesem Herbst das ‚Cross-Media Production & Publishing Bachelor Program‘ sowie das ‚Webdesign & Development Bachelor Program‘ an.“

Von Bochum geht's zurück an den Anfang der Bildungsreise nach Köln, direkt zum **SAE Institute Köln**. Auch an dieser Schule gehören die Studiengänge „Game Art & 3D Animation“ (seit April 2011) und „Game Programming“ (seit September 2011) zum Angebot. Was SAE in besonderer Weise auszeichnet, erklärt uns Campus Manager Timo Swoboda, wie aus der Pistole geschossen: „Unsere langjährige Lehrerfahrung, die auch durch Dozenten aus der Industrie verkörpert wird, sowie die starke Praxisorientierung. Dies hat zum Vorteil, dass am Ende der Ausbildung vorzeigbare Projekte vorliegen, mit denen sich die Studierenden bewerben können. Nicht zu vergessen ist natürlich das SAE Institute und SAE Alumni Netz-

KONTAKT

SAE Institute Bochum

Zentralmassiv
Springerplatz 1
44793 Bochum
Tel: 0234/ 93 45 13 10
Mail: bochum@sae.edu

Web:
<http://bochum.sae.edu/de/home/>
Campus Manager:
Daniel Cross
Mail: d.cross@sae.edu
Fachbereichsleiter
Game: Peter Thielmann
Mail: p.thielmann@sae.edu

Studiengänge:
Game Programming
Game Art & 3D Animation

Hier lässt es sich studieren und arbeiten: Workstation der SAE Bochum





Studenten der SAE Institute Köln an der Workstation

werk, über das wir mit der Branche verzahnt sind und kooperieren.“ Aktuell sind über alle Jahrgänge und Gamesstudiengänge rund 100 Studierende an der SAE Köln. Timo Swoboda ergänzt: „Im September werden gut 50 neue Talente ihr Studium bei uns aufnehmen, zeitgleich schließen die ersten Bachelorstudenten ihre Ausbildung ab – 16 Artists und acht Programmierer. Unterm Strich werden wir im Herbst also die Gesamtzahl von 100 Studierenden deutlich überschreiten. Unser Portfolio umfasst zwar viele Fachstudiengänge, die Gamesstudenten sind allerdings so präsent und aktiv an unserer Einrichtung, dass ich manchmal das Gefühl habe, wir unterrichten nur Gamesstudenten, was natürlich nicht der Fall ist.“ Übrigens hissen die SAE Institute

auch dieses Jahr wieder auf der gamescom die bereits eingangs erwähnte Flagge. Ganze 15 Projekte aktueller Kurse von SAE bundesweit, die sich in verschiedenen Stadien ihrer Entstehung befinden, darunter auch vier Projekte aus Köln, werden dem Publikum und der Industrie gezeigt. Nach dem Campus Manager sprechen wir mit Florian Richter. Er ist an der SAE Köln der „Industry Relations & Career Coach, SAE Alumni Chapter President“, eine neu geschaffene Position, die vor wenigen Wochen mit sofortiger Wirkung an allen deutschen SAE-Standorten installiert worden ist. Also, Herr Richter, was sind Ihre Aufgaben und Funktionen? „Meine Position deckt gleich mehrere Funktionen ab. Der Aspekt ‚Industry Relations & Career Coach‘ sieht vor,

dass ich aktiv Unternehmen der Branchen anspreche, in deren Fachbereichen wir ausbilden. Dies geschieht natürlich auch fachbereichsübergreifend mit dem Ziel, unsere Absolventen in den Arbeitsmarkt zu vermitteln. Dafür trete ich bereits während des Studiums mit den Studenten in Kontakt, um ihre besonderen Talente und Kompetenzen kennenzulernen. Im Laufe der Zeit entsteht auf diese Weise ein Profil eines jeden Studierenden. Zudem unterstütze ich die Studenten darin, ihre Dokumente für eine spätere Bewerbung inhaltlich und formal auf den aktuellsten Stand zu bringen. Auf der anderen Seite bin ich Anlaufstelle für unsere Industriepartner, die mich über Vakanzen in ihren Unternehmen informieren. Durch die Kenntnis der Profile unserer Studenten und die kurzen Dienstwege zu unseren Fachbereichsleitern kann ich diese Anfragen mit den passenden Studierenden bzw. Absolventen zeitnah versorgen. Das ist eine klassische Win-Win-Situation – für die Unternehmen, die schnell neue, qualifizierte Mitarbeiter suchen, und für uns, weil wir unsere Studierenden in den Arbeitsmarkt vermitteln können.

Wie sinnvoll diese neu geschaffene Position ist, haben wir durch den großen Zuspruch aus der Industrie erfahren, obwohl dieses Angebot noch recht jung ist. Diese Aufgabe kann man natürlich am besten über ein funktionierendes Netzwerk lösen. Wenn das aber besteht und von Vertrauen getragen wird, haben wir es hier mit einer Art Jobvermittlung auf dem kleinen Dienstweg zu tun, die für alle von Vorteil ist.“ Und gibt es noch weitere Ziele, die mit dieser Position verfolgt werden? „Ein weiteres Ziel ist es, über den engen Kontakt zu den Unternehmen ein direktes Feedback zu erhalten, um letztendlich unseren Lehrplan an den aktuellen Erfordernissen des Marktes ausrichten zu können. Die Dynamik der technischen Entwicklung hat natürlich einen Effekt auf die besonderen Anforderungen und Qualifikationen, die

Unten links: Florian Richter (Industry Relations & Career Coach, SAE Alumni Chapter President“ an der SAE Köln)

Unten rechts: Steffen Ringkamp (Fachbereichsleiter Game SAE Köln) und Timo Swoboda (Campus Manager SAE Köln)



von der Gamesindustrie nachgefragt werden. Diese müssen nachhaltig durch das Curriculum abgedeckt werden. Das ist sozusagen ein kontinuierlicher, wechselseitiger Prozess, der von beiden Seiten gespeist wird. Schließlich nützt es weder uns noch der Industrie und schon gar nicht unseren Studenten, wenn wir am tatsächlichen Bedarf vorbei ausbilden. Insofern leistet der ‚Industry Relations & Career Coach‘ seinen Beitrag zur Qualitätssicherung unserer Ausbildungsgänge. Dazu gehört auch ganz wesentlich der ständige Austausch zwischen mir und den Fachbereichsleitern sowie den anderen SAE Standorten.“

Und welchen Part hat der SAE Alumni Chapter President inne? Wieder Florian Richter: „Alumni ist das Ehemaligen-Netzwerk von SAE. An jedem SAE Standort haben wir einen Chapter-Präsidenten, der als Ansprechpartner für die Alumni fungiert. Da wir dieses Netzwerk seit vielen Jahren

pflegen, haben wir inzwischen das größte Netzwerk, das ein Medienausbilder bieten kann. Allein in Deutschland stehen wir bei 4.000 Mitgliedern. Das Gamesangebot von SAE ist zwar noch recht jung, dennoch haben inzwischen viele unserer Absolventen in der Branche Fuß gefasst und betreiben zum Teil ihre eigenen Unternehmen. Regelmäßige Events und Infoveranstaltungen nutzen wir, um das Netzwerk zwischen Ehemaligen und aktiven Studenten zu fördern, damit hier ein reger Austausch stattfindet. Zusätzlich richten wir jährlich die SAE Alumni-Convention aus, eine globale Networking-Zusammenkunft unserer Alumni, Studenten und Branchenvertretern, die in diesem Jahr am 24. und 25. Oktober in Amsterdam über die Bühne geht. Außerdem haben die Alumni kostenlosen Zugriff auf unser Jobportal, das von allen Industry Relations & Career Coaches und den Unternehmen mit neuen Stellenange-

boten gefüllt wird. Und spätestens an dieser Stelle wird deutlich, warum die Career Coaches der SAE auch Alumni-Chapter-Präsidenten in Personalunion sind.“ Klar, die Antwort liegt auf der Hand: Beide Funktionen greifen ineinander, was äußerst sinnvoll ist.

Damit schließen wir die Akte der Gamesausbildung in NRW. Sicher gibt es dort noch weitere Angebote, etwa an der **MD.H in Düsseldorf**; auch an der **RWTH Aachen** soll sich in dieser Angelegenheit etwas regen, aber hier machten die Sommerferien in NRW dem Reporter einen Strich durch die Rechnung. Gleichwohl haben wir viel Neues erfahren, das einen zufriedenen Eindruck hinterlässt. Trotzdem muss man sagen, dass das bevölkerungsreichste und mit so vielen Bildungstempeln gesegnete Bundesland noch reichlich schlummerndes Potenzial hat.

Harald Hesse

KONTAKT

SAE Institute Köln

Medienzentrum Ost
Carlswerkstr. 11c
51063 Köln

Tel: 02 21/9 54 12 20

Mail: koeln@sae.edu

Campus Manager:

Timo Swoboda

Mail: t.swoboda@sae.edu

Fachbereichsleiter

Game:

Steffen Ringkamp

Mail: s.ringkamp@sae.edu

Industry Relations & Career Coach, SAE Alumni Chapter President:

Florian Richter

Tel: 02 21/16 88 26 62

Mail: f.richter@sae.edu

Studiengänge:

Game Programming

Game Art&3D Animation

the place to be
for creativity.

Willkommen im nächsten Level.

 **Berlin**
Partner

Schon eingeloggt?

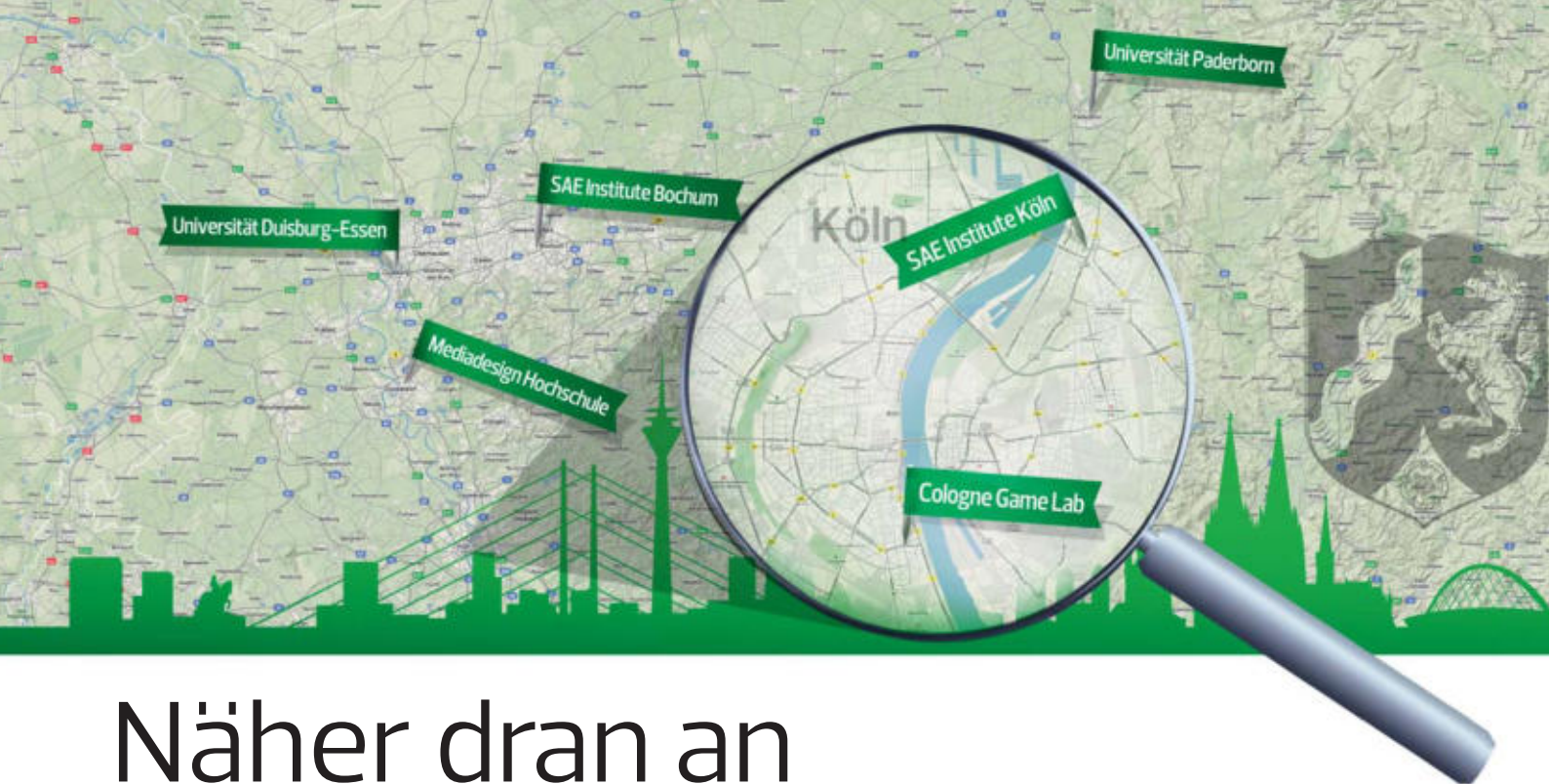
Berlin-Brandenburg hält den deutschen Highscore als wachstumsstärkstes Cluster für Games, Social- und Mobile-Media. Hier punktet der Ideen-Reichtum innovativer Games- und Web-Unternehmen. Eine lebendige Gründerszene, spezialisierte Bildungseinrichtungen, aber auch die Strahlkraft Berlins bieten die dafür wertvollste Ressource: qualifizierte und motivierte Mitarbeiter. Und wann loggen Sie sich ein?

Berlin Partner. Wirtschaftsförderung für Berlin.

www.berlin-partner.de

www.businesslocationcenter.de/games

be  **Berlin**



Näher dran an Professoren und Praxis

Die Recherche zum Standort NRW unter dem Gesichtspunkt Gamesausbildung (siehe GamesMarkt 17/2013) förderte einige Leuchttürme zutage. Zu denen zählt auch die Mediadesign Hochschule in Düsseldorf. Ein Nachtrag.

KONTAKT

Mediadesign Hochschule (MD.H)

Studienstandort
Düsseldorf
Werdener Straße 4
40227 Düsseldorf
Tel: 02 11/17 93 93-0
Web: <http://www.mediadesign.de/>
Mail: info-dus@mediadesign-fh.de

Fachbereichsleiter Gamedesign:

Prof. Tim Bruysten,
Dipl.-Des. (FH)
Telefon:
+49 211 17 93 93 0
Mail: t.bruysten@mediadesign-fh.de

Studienangebot:

Gamedesign
(Bachelor of Science)
Gamedesign
(Master of Arts)

Ausbildungsangebote im Bereich Games finden sich in Nordrhein-Westfalen nicht nur in Köln, Duisburg, Paderborn und Bochum, wie der GamesMarkt-Beitrag „Da geht noch was in NRW“ (in GamesMarkt 17/2013, Seite 24 ff.) zeigte. Auch Düsseldorf verfügt über einen Zugang zur Gamesbranche. Dort, konkret: in der Werdener Straße 4, befindet sich die Mediadesign Hochschule, kurz: MD.H genannt. Die private Mediadesign Hochschule für Design und Informatik, so ihr vollständiger Name, gibt es bereits seit 1987. Die staatliche Anerkennung als Hochschule erfuhr sie 2004, und seit Mai 2010 ist sie auch vom Wissenschaftsrat akkreditiert. Neben Düsseldorf hat die MD.H weitere Standorte in München und Berlin, wo sie ihren Hauptsitz hat.

Wir sprechen mit Professor Tim Bruysten, der seit etwas mehr als zwei Jahren Professor für Gamedesign an der MD.H in Düsseldorf und seit die-

sem Sommer auch deren Fachbereichsleiter für Gamedesign ist. Um genau zu sein: Tim Bruysten bekleidet an der MD.H eine halbe Professur. „Die zweite Hälfte meines Lebens widme ich meiner Selbstständigkeit mit der r i c h t w e r t Gesellschaft für Kommunikationskultur mbH, die ebenfalls in Düsseldorf sitzt.“ Bruystens roter Faden durch Forschung, Lehre und Business ist Strategie, Kommunikation und Marke, wobei sich in der Lehre Module wie Gamification, Interface- & Interaktionsdesign, Unternehmensführung, Leveldesign, Spielregeln, Balancing, Storytelling usw. finden. Was ihn besonders umtreibt, ist der gesamte Forschungsbereich rund um neue Technologien und deren Integration in Gesellschaft, Games und Unternehmen. Ein Thema, „mit dem wir uns auch an der MD.H intensiv befassen“, betont Prof. Bruysten. Zum Studienangebot der MD.H Düsseldorf gehört Game-

design als Bachelor of Science und Master of Arts. „Mit dem Bachelor of Science möchten wir bewusst den wissenschaftlichen Anspruch des Studiums unterstreichen. Damit signalisieren wir zugleich, dass die Studierenden ein akademisches und gleichermaßen ein sehr praxisnahes Studium erhalten“, so Bruysten. Der Bachelorstudiengang läuft über sieben Semester, fünf davon finden in der Hochschule statt, das sechste ist ein Praxissemester, und im siebten wird die Bachelorarbeit geschrieben. Damit das Praxissemester und der Übergang in den Beruf möglichst reibungslos funktionieren, unterhält die MD.H einen Karriereservice, der seinen Beitrag zur Vermittlungsquote von 87 Prozent leistet. Dazu Bruysten: „Auf diese Vermittlungsquote sind wir sehr stolz. Sie besagt nämlich nichts anderes, als dass 87 Prozent unserer Abgänger sechs Monate nach Abschluss des Studiums in der Branche



Der Düsseldorfer Standort der Mediadesign Hochschule (MD.H)

in Lohn und Brot sind – was ein exzellenter Wert ist.“

Ein derart hoher Wert spricht für sich, dürfte aber zugleich Ausdruck der Ausbildungsqualität sein, die offensichtlich seitens der Industrie goutiert wird. Die Ausbildung an der MD.H steht unter dem Leitspruch „Näher dran“, der Prof. Bruysten zufolge mit großer Leidenschaft verfolgt wird und besagt, dass die Studenten näher an den Professoren und beide gemeinsam näher an der Praxis sein sollen: „Das bedeutet, dass jeder Bachelorstudent, im Laufe seines Studiums das gesamte Spektrum des Gamedesigns kennenlernt. Jeder soll – klassisches Gamedesign, Game Development 2D und 3D, Leveldesign, Sounds, Video, Audio, klassisches und digitales Artwork, Programmierung, Softwaretechnik, Engines, KI, Physik, interdisziplinäre Aspekte, Medienethik usw. – alles vermittelt bekommen und sich dann gemäß seiner Neigung spezialisieren.“

Jeder Gamedesign-Student muss die Grundlagen des Gamedesigns in der ganzen Breite erlernen: Wer an der MD.H Gamedesign studiert, wozu einfürend auch die Themen Projektmanagement und Unternehmensführung gehören, kennt alle Seiten des Gamedesigns. Auf dieser Basis findet dann eine Spezialisierung statt: Die Studenten wählen im zweiten Semester zwischen Art-

work oder Development. Diese Spezialisierung wird dann im dritten und fünften Semester in getrennten Gruppen perfektioniert. Während des Studiums arbeiten die Studenten an mehreren Projekten, die über sieben Semester verteilt sind und deren Herausforderung und Komplexität von Projekt zu Projekt steige. Beispielfür das „Näher dran“ sei ein Projektteam, das letztes Jahr den Bachelor abgelegt hat. „Frame6“ (siehe dazu GamesMarkt 17/2013, Seite 42) hat seine Projektarbeit aus dem ersten Semester – dabei handelte es sich um ein Brettspiel – im Verlaufe des Studiums immer weiter entwickelt und schließlich mit Crytek und Queen Games vermarktet. In diesem Monat kommt die „Crysis Analogue Edition“ nun auf den Markt. Dazu Bruysten: „Solche Kooperationen und Projekte entstehen auch, weil wir mit den Studenten zum Beispiel die gamescom oder die GDCE besuchen und ihnen dort am MD.H-Stand Präsentationszeiten und -flächen zur Verfügung stellen können.“

Den Bachelor Gamedesign bietet die MD.H Düsseldorf bereits seit 2004 an. Seither hat die Einrichtung Hunderte Absolventen im Gamedesign gehabt, für die eine große Nachfrage besteht. Bruysten ergänzt: „Die einzelnen Kurse sind auf maximal 27 Studierende limitiert, damit jeder Student die optimale Betreuung er-

fährt. Dieser Anspruch wäre bei einer größeren Klassenstärke nicht mehr gewährleistet. Aktuell zählen wir in Düsseldorf rund 80 Studenten in der Disziplin Gamedesign.“ Da das Studienangebot der MD.H aber weitaus mehr Interessenten findet, als sie Studienplätze anbieten kann, wird sie am 1. April 2014 einen zusätzlichen Studiengang Gamedesign beginnen.

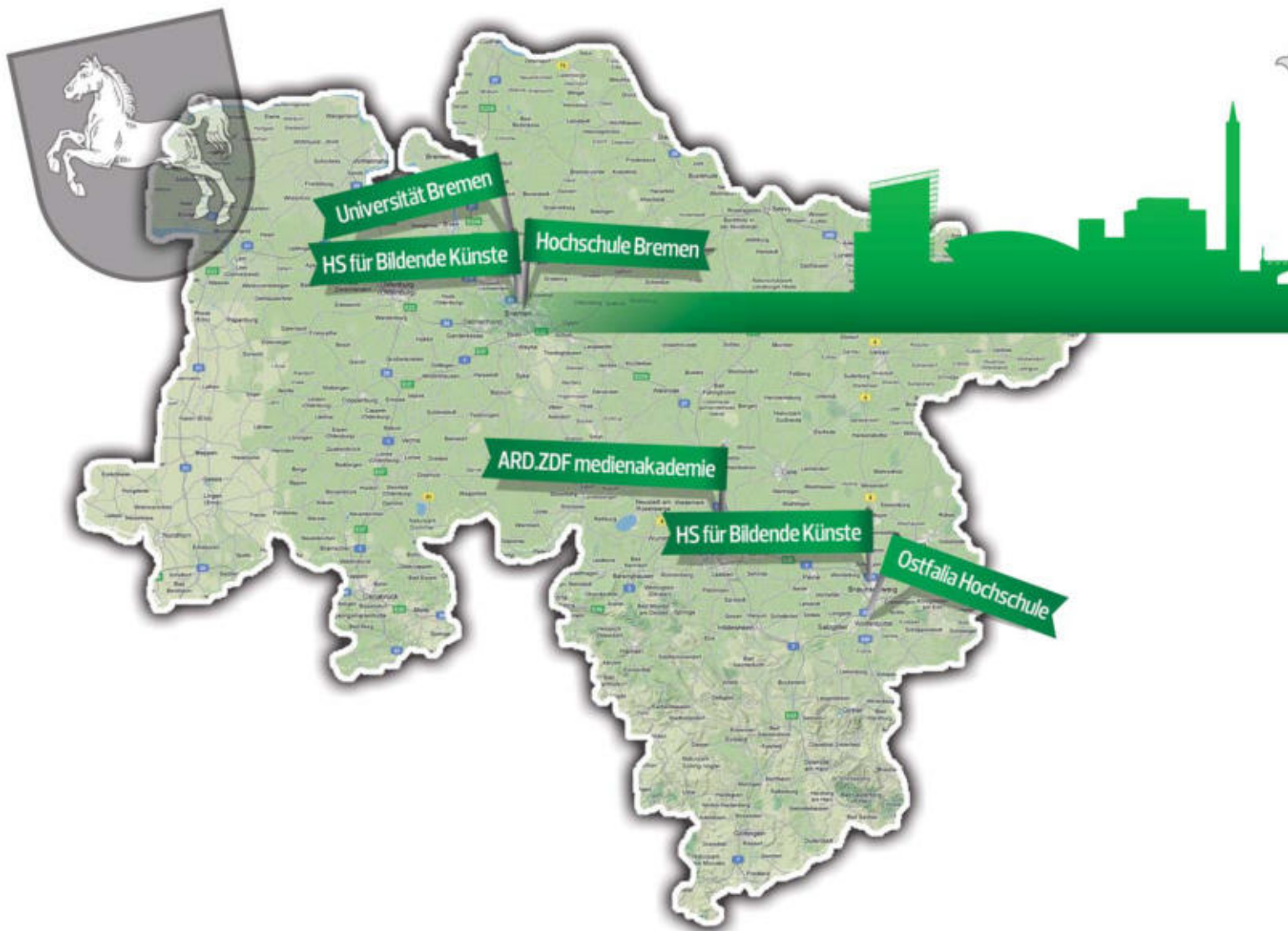
Natürlich können die Bachelorstudenten an der MD.H auch den Master machen, dessen Schwerpunkt auf dem Producing liegt. Der Masterstudiengang an der MD.H ist aber auch offen für Bachelor-Absolventen anderer Bildungsstätten, wie Prof. Bruysten weiß: „Wir haben auch immer wieder Bachelor von anderen Hochschulen, die an der MD.H ihren Gamedesign Master anstreben. Unter bestimmten Voraussetzungen ist es sogar möglich, mit einem Informatik-Bachelor einer anderen Hochschule bei uns den Master in Gamedesign abzulegen. Und umgekehrt gilt: Da wir eine staatlich anerkannte und akkreditierte Hochschule sind, können unsere Bachelorstudenten auch an einer anderen Hochschule den Master absolvieren.“

So weit, so gut. Damit schließen wir die Akte „Gamesausbildung in NRW“. In der nächsten Ausgabe beleuchten wir den Standort Niedersachsen und Bremen.

Harald Hesse

**Fachbereichsleiter
Gamedesign:
Prof. Tim Bruysten**





Gute Bedingungen, kaum klassische Gamesfirmen

Die mittlerweile siebte Folge der Standortserie „Gamesausbildung in Deutschland“ führt nach Niedersachsen und Bremen. Flächenmäßig ist Niedersachsen (auch ohne den Zwei-Städte-Staat Bremen) nach Bayern das zweitgrößte und von der Einwohnerzahl her das viertgrößte Bundesland der Republik. Gleichwohl zählt dieser Standort nicht gerade zu den Hochburgen der Gameswirtschaft. Zwar gibt es landesweit durchaus einige Unternehmen, die sich auf dem Markt der interaktiven Spiele tummeln, allein, ihre Anzahl ist recht überschaubar. Und das, obwohl sich

die **nordmedia – Film- und Medien-gesellschaft Niedersachsen/Bremen mbH** seit Jahren auch für Games ins Zeug legt und neben der Förderung und Entwicklung der Medienwirtschaft auch die Vernetzung aller Bereiche der Kreativ- und Kulturwirtschaft als eines ihrer Kernziele bezeichnet. Konkret für die Gamesbranche veranstaltet nordmedia beispielsweise seit Jahren im Verbund mit dem BIU die Serious Games Conference, und aktuell ist eine kreative Workshopreihe rund um das Thema „Transmedia“ in Planung, in die auch die Gamesbranche eingebunden sein

wird. Nicht zu vergessen die Gamesförderung. Immerhin war nordmedia die erste Fördergesellschaft, die seinerzeit das große Potenzial der Gamesbranche gewürdigt und sehr früh erste Förderungen für Spieleentwickler vergeben hatte. Trotzdem hält sich der Befund an Entwicklerstudios in Niedersachsen und Bremen in Grenzen. Das wiederum erklärt die fast völlige Abwesenheit aller bekannten privaten Bildungsträger, die auch Studien- bzw. Ausbildungsangebote im Bereich Games im Portfolio führen. Aber deren Standorte befinden sich nun einmal dort,



In Bremen und Niedersachsen gibt es durchaus Ausbildungsangebote im Bereich Games. Mehr als im Beitrag zutage gefördert. Noch fehlt allerdings eine vollständige Übersicht. Das größte Manko: zu wenig Gamesunternehmen.

wo der Bedarf an qualifizierten Fachkräften am größten ist, in den Hochburgen der deutschen Gamesbranche in Hamburg, Berlin, Frankfurt, Stuttgart, Köln/Düsseldorf und München. Selbst am b.i.b. International College in Hannover finden Games nicht statt, das ist den westfälischen Standorten des College in Paderborn, Bielefeld und Bergisch-Gladbach vorbehalten. Allenfalls käme hier noch die ARD.ZDF Medienakademie in Hannover infrage, die im Fachgebiet „Trimedialität – Crossmedia“ auch „Storytelling for the digital age“ anbietet. Allerdings wendet sich die zentrale Fortbildungseinrichtung der Rundfunkanstalten von ARD, ZDF und Deutschlandradio damit lediglich an die Mitarbeiter der Rundfunkanstalten aus allen Arbeitsbereichen, weshalb sie außer Konkurrenz spielt. Nach einiger Recherche stoßen wir dann aber doch noch auf eine private

Einrichtung, die auch in Niedersachsen aktiv ist: die Games Academy. Sie unterhält dort keinen Standort, verfügt aber über eine Kooperation mit der **Ostfalia Hochschule für angewandte Wissenschaften**. Die Ostfalia hat zwar Standorte in Wolfenbüttel, Wolfsburg, Suderburg und Salzgitter, das Thema Games findet aber ausschließlich in der Informatik in **Wolfenbüttel** statt. Dort reden wir mit Professor Dr. Jörg R. Weimar, dem Ansprechpartner für die Kooperation mit der Games Academy: „Wir sind eine normale Fakultät für Informatik und bieten Bachelor- und Masterstudiengänge in den Bereichen Informatik und Wirtschaftsinformatik an. Zusätzlich haben wir noch einen Onlinestudiengang Medieninformatik. Der Bezug zu Games basiert auf einer Kooperation zwischen uns und der Games Academy, einem privaten Ausbildungsbetrieb in Berlin und

Frankfurt.“ Die seit 2009 laufende und unbefristete Kooperation sieht so aus, dass die Absolventen der Games Academy, die dort eine zweijährige Ausbildung absolviert haben und über Fachhochschulreife verfügen, an der Ostfalia Wolfenbüttel weiterstudieren können. Ihre Ausbildung an der Games Academy wird ihnen dabei im Umfang von drei Semestern angerechnet. Das heißt, „diese Studierenden brauchen dann bis zum Bachelor of Science für Informatik nur noch drei weitere Semester. Bei uns lernen sie zwar nicht nichts konkret Gamespezifisches mehr, das konnten sie sich besser an der Games Academy aneignen. Dafür aber Grundlagenfächer, die auf einem höheren Niveau als an der Games Academy gelehrt werden, und Pflichtfächer, die aus den ersten fünf Semestern des regulären Studiengangs stammen. Außerdem schreiben sie bei uns natürlich ihre Bachelorarbeit. Auf diese Weise erkennen wir den Games-Academy-Absolventen quasi einen Studienschwerpunkt Games an, den sie allerdings nicht bei uns, sondern in Berlin oder Frankfurt absolviert haben“, schildert Professor Dr. Jörg R. Weimar und ergänzt: „Darüber hinaus umfasst die Kooperation auch einen Lehraustausch zwischen beiden Einrichtungen. Will sagen: Wir bieten bei uns immer einen Wahlpflichtkurs zum Thema Games für unsere Studierenden, die eben nicht von der Games Academy kommen,

KONTAKT

Ostfalia Hochschule für angewandte Wissenschaften

Hochschule
Braunschweig/
Wolfenbüttel
Salzdahlumer
Straße 46/48
38302 Wolfenbüttel
Tel: 0 53 31/939-0
Mail: info@ostfalia.de
Web:
<http://www.ostfalia.de>
Ansprechpartner:
Professor Dr. Jörg R.
Weimar (Informatik,
Kooperation
Games-Academy)
Mail: J.Weimar@ostfalia.de
Web:
[http://www.ostfalia.de/
cms/de/i/](http://www.ostfalia.de/cms/de/i/)
Studienangebot:
Informatik, Wirtschafts-
informatik und Medien-
informatik (jeweils
Bachelor und Master)



Ostfalia Hochschule für angewandte Wissenschaften in Wolfenbüttel



Prof. Dr. Jörg R. Weimar von der Ostfalia in Wolfenbüttel



Aus dem Animationsfilm „nebenan“
von Andreas Marterer von der HBK
Braunschweig

an. Dieser Kurs läuft über zwei Semesterwochenstunden, in denen sie in den Bereich Games hineinschnuppern können. Der Dozent, der diesen Kurs abhält, kommt von der Games Academy. Umgekehrt richten zwei unserer Kollegen einen Zweitagesblockkurs an der Games Academy aus, der Inhalte der Informatik wie Software-Engineering umfasst.“ Der Vorteil dieser Kooperation liegt auf der Hand: Der Bachelor ist ein staatlich anerkannter Studienabschluss und insofern mehr als „nur“ ein Abschluss an der Games Academy, die keine Hochschulzugangsberechtigung als Eingangsvoraussetzung verlangt. Trotzdem machen Professor Weimar zufolge nur sehr wenige Absolventen der Games Academy davon Gebrauch: „Die Migration beschränkt sich auf ein bis zwei Kandidaten pro Jahr.“ Diese Kandidaten aber, die an der Ostfalia ihren Bachelor ablegen, bleiben ihrem Berufsziel Gamesbranche in der Regel treu und „machen ihre Bachelorarbeit auch oft in der Gamesindustrie. Unlängst habe ich beispielsweise wieder zwei Arbeiten bei einer kleinen Firma in Hannover betreut.“ Mitunter strebten sie nach dem Bachelor auch noch den Master an – aber das seien natürlich individuelle Entscheidungen. Bevor wir das Gespräch mit Prof. Dr. Jörg R. Weimar beenden und eine Hochschule weiterziehen, wollen wir von ihm noch wissen, ob es gegebenenfalls Pläne gibt, das Lehrangebot im Bereich Games an der Ostfalia auszuweiten. Seine Antwort bestätigt noch einmal den eingangs erwähnten

Befund: „Unsere Studierenden hätten durchaus Interesse daran, allerdings können wir einen richtigen Einstieg in diesen Schwerpunkt nicht leisten, dazu haben wir bei uns einfach nicht die notwendigen Ressourcen und Manpower. Andererseits gibt es in unserer Region auch nicht das entsprechende industrielle Umfeld für diese Qualifikation. Dort sind eben, anders als in Berlin, Hamburg, Köln oder München, nicht Games, sondern die Automobilindustrie und ihre ganzen Zulieferer ein Schwerpunkt. Gamesaffine Unternehmen oder auch Entwicklerstudios gibt es in unserem Raum kaum.“

Wir bleiben zunächst in der Gegend. Nur elf Kilometer Luftlinie nördlich von Wolfenbüttel liegt Braunschweig, die mit 245.000 Einwohnern (nach Hannover) zweitgrößte Stadt Niedersachsens. Hier befindet sich die **Hochschule für Bildende Künste Braunschweig (HBK)** mit ihrem Institut für Medienforschung (IMF), dessen Direktor Prof. Eku Wand ist. Bevor er zu Wort kommen soll, stellen wir erst kurz das IMF vor, das die Disziplinen Medienkunst, Mediendesign und Medienwissenschaft an einem Ort zusammenführt. Hier werden aktuelle Entwicklungen im Medienbereich in ihren künstlerischen und praktischen Dimensionen gestaltet und vor ihren theoretischen und historischen Hintergründen erforscht. Mit Partnern aus Industrie und Wissenschaft entwickelt das IMF Prototypen und setzt gemeinsame Forschungsprojekte um. Das IMF bietet

hochwertige Arbeitsplätze für die Durchführung eigener studentischer Projekte, eine Vielzahl von Seminaren und Übungen sowie die Betreuung von Bachelor- und Masterarbeiten. Die Inhalte, mit denen sich das IMF auseinandersetzt, umfassen etwa Film- und Videokunst, Klangskulpturen und -installationen, Narration and Game Environments, Filmgeschichte und Filmwissenschaft, Medientheorie und Medienkultur.

Zum Studienangebot der HBK gehört der sechsemestrige Bachelorstudiengang Kommunikationsdesign. Nach dem Grundlagenstudium (zwei Semester) haben die Studierenden die Wahl zwischen den Studienschwerpunkten Grafikdesign, Buchgestaltung/Typografie, Illustration, Fotografie, Motion Graphics und Mediendesign/Multimedia. In praktischen Modulen und Studienprojekten arbeiten sie dann konzeptionell und gestalterisch. In wissenschaftsbasierten Lehrveranstaltungen und Fachseminaren werden die Studierenden an Studieninhalte in Designgeschichte, Bildwissenschaft, Medienwissenschaft sowie Kunst- und Kommunikationswissenschaft herangeführt und erhalten fachliche Impulse. Kommunikationsdesign kann als Haupt- oder Nebenfach studiert werden. Im Hauptfach sind die Nebenfächer Zeitbasierte Medien, Industrial Design, Medienwissenschaften und Kunstwissenschaft wählbar. Der Bachelor ist ein erster berufsqualifizierender Abschluss. Gleichzeitig befähigt er die Absolventen zu einem Anschlussstudium in

KONTAKT

Hochschule für Bildende Künste Braunschweig (HBK)

Institut für
Medienforschung (IMF)
ARTmax

Frankfurter Straße 3c
38122 Braunschweig
Tel: 0 531/3 9190 04

Web: www.hbk-bs.de

Ansprechpartner:

Prof. Eku Wand
(Direktor IMF)

Tel: 05 31/3 9190 19

Mail:

eku.wand@hbk-bs.de

Web: [www.hbk-bs.de/
einrichtungen/institut-
fuer-medienforschung](http://www.hbk-bs.de/einrichtungen/institut-fuer-medienforschung);

oder auch
[www.hbk-bs.de/
home/imf.html](http://www.hbk-bs.de/home/imf.html)

Studiengang: Bachelor
Kommunikationsdesign
und Master
Communication Arts

gestaltungsorientierten und wissenschaftlichen Masterstudiengängen. An der HBK Braunschweig steht etwa der Masterstudiengang Communication Arts mit der Option einer anschließenden Promotion im Bereich Designwissenschaften offen.

Das Nebenfach Zeitbasierte Medien macht uns neugierig. Was es damit auf sich hat, erläutert Prof. Eku Wand: „Der Bachelorstudiengang Kommunikationsdesign umfasst verschiedene Disziplinen, wobei wir unsere im digitalen Bereich etwas offener „Zeitbasierte Medien“ genannt haben, weil uns diese Bezeichnung erlaubt, mit den technischen Entwicklungen und Themen im Markt Schritt zu halten. Offiziell heißen unsere Studiengänge aber Bachelor Kommunikationsdesign und Master Communication Arts. So wird es zumindest noch bis Sommer 2014 sein. Wenn unser Studiengang dann neu akkreditiert wird, also vom Land noch einmal neu zugelassen wird, soll der Studiengang Visuelle Kommunikation heißen – für Bachelor und Master.“ Und wo ist da der Bezug zum Thema Games, das uns ja vorrangig interessiert? Dazu wieder Prof. Wand: „Die Studierenden im Bereich Zeitbasierte Medien haben die Möglichkeit, zwei Disziplinen kennenzulernen: Motion Graphics und Interactive Narration. Darunter sind verschiedene Möglich-

keiten angesiedelt, die ich im Rotationsverfahren anbiete; eine davon ist Game Design. Game Design bedeutet zunächst einmal, die Spielmechanik zu entwickeln, weswegen wir uns mit Spielmechaniken beschäftigen, da diese auch in anderen Bereichen genutzt werden können. Es geht dabei also nicht vordergründig darum, ein konkretes Computerspiel zu entwickeln, sondern darum, spielerische Mechaniken und Möglichkeiten in ein Informationsangebot einzuweben. Ob ich das dann hinterher als spielerisches Moment in einer App, auf einer Webseite oder in einem autarken Medieninhalt, der ein Game oder eine Multi-Touch-Anwendung sein könnte, benutze, sei dahingestellt. Kurzum: Beim Game Design geht es schlicht darum, wie man spielerische Elemente in ein Projekt integriert. Und das geschieht, indem ich eine Auswahl anbiete, indem ich Regeln definiere, die mich von der Linearität lösen und es mir erlauben, neben dem Spielerischen auch Erzählmomente zu integrieren. Um diese beiden Pole, die man in allen Informationsvermittlungsprozessen auffindet, geht es letztlich. Wir gehen also nicht so sehr in die Tiefe, was die Werkzeugkompetenz angeht; dazu reichen zwei Semester überhaupt nicht aus, dazu ist unser Studium auch zu breit aufgestellt. Und wer

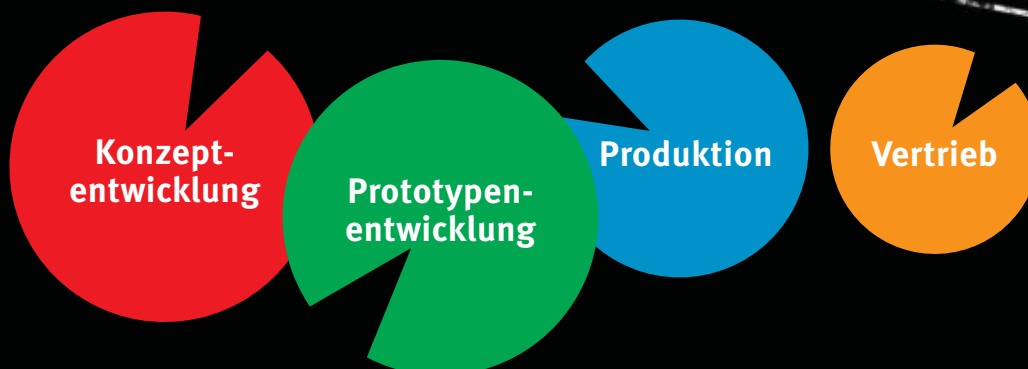


Kommunikationsdesign studiert, möchte auch noch andere Disziplinen kennenlernen wie Illustration, Fotografie, Plakatgestaltung, Typografie und Motion Graphics. Um das alles zu lernen, sind sechs Semester einfach viel zu wenig Zeit. Das heißt, in dem Studiengang geht es viel stärker um die Vermittlung konzeptioneller Qualitäten, methodischer Kompetenzen sowie um die Förderung einer autonomen gestalterischen Handschrift, die man nach ein zwei Jahren praktischer Erfahrung auf dem Arbeitsmarkt oder im direkten Anschluss an den Bachelor im Master vertiefen kann. Diese bilden den Hintergrund unserer Ausbildung. Und darin unterscheidet die sich auch beispielsweise von der Ausbildung an der Games Academy, die sich eher dem indus-



Prof. Eku Wand, Direktor des Instituts für Medienforschung (IMF) an der HBK

fördern – vernetzen – entwickeln



nordmedia

nächster Einreichtermin:
23.10.2013

SERIOUS GAMES CONFERENCE
Tagung & Forum

FIRE ABEND

www.nordmedia.de

triellen Fertigungsprozess von Spielen widmet und sich daher gezielt auf die Softwarewerkzeuge spezialisiert, die in der Spielentwicklung eingesetzt werden, damit die Absolventen in der Industrie schneller Fuß fassen und im Team arbeiten können."

Nach dieser erschöpfenden Auskunft, die zum Schluss noch einmal ganz plastisch die wesentlichen Unterschiede der Ausbildungen an der HBK und der Games Academy auf den Punkt gebracht hat, verlassen wir Niedersachsen und wenden uns gegen Bremen, zur dortigen **Hochschule Bremen**. Über das Thema Gamesausbildung sprechen wir mit Prof. Dr. Helmut Eirund, seines Zeichens Dekan der Fakultät Informatik: „Games sind ein weites Feld, das wir an der Hochschule Bremen in Forschung und Lehre abbilden. Das Thema Games ist bei uns seit über zehn Jahren schwerpunktmäßig in der Medieninformatik angesiedelt, weil Computerspiele ganz viele Aspekte vereinen, die in der Informatik wichtig sind. Dazu zählen etwa User-Interface-Design, Netzwerktechnologie, Datenbanken, Computergrafik 3D und mobile Anwendungen – alles Themen, die wir in der Informatik gut im Kontext ‚Wir bauen ein Spiel‘ vermitteln können.“ Anschließend führt uns Prof. Eirund den Bachelorstudiengang – im Studiengang Medieninformatik werden 75 Studierende pro Semester aufgenommen – im Schnelldurchlauf vor Augen: „In der Einführungsveranstaltung in die Medieninformatik setzen wir uns die Aufgabe, ein Spiel zu entwickeln, und erarbeiten ein entsprechendes Konzept dafür. Hierbei können wir dann Themenfelder wie Wirkung von Medien, Mobilität, Interaktionsmechanismen usw. einbringen. In der Programmierausbildung im zweiten Semester bauen die Studierenden dann schrittweise ein komplexes verteiltes System. Ein Drittel der Teilnehmer wählt dafür ein Spiel. Im dritten und vierten Semester führen wir in großen Gruppen mit bis zu 18 Stu-

dierenden einjährige Projektarbeiten durch. Drei bis vier Projekte stehen dafür zur Auswahl, eins davon ist immer ein Spieleprojekt. In den letzten Jahren handelte es sich dabei meist um ein Projekt aus dem mobilen Kontext, weil mobile Anwendungen besonders innovativ sind und den Studierenden erlauben, neue Ideen umzusetzen. Danach folgt im fünften Semester das obligatorische Auslandssemester, in dem Games allerdings kaum eine Rolle spielen, weil Spieleentwicklung außer an Universitäten in den USA und UK selten ein Thema ist. Im sechsten Semester stehen schließlich Wahlpflichtfächer aus dem Bereich der Medieninformatik auf dem Programm; eines dieser Wahlpflichtfächer hat stets einen direkten Gamesbezug, beispielsweise Game Design, das ich übrigens selbst lehre. Im siebten Semester gehen die Studierenden ins Praxissemester, das viele an der Gamesentwicklung Interessierte bei Entwicklerunternehmen in Bremen, Hamburg oder Berlin verbringen.“ Natürlich bietet die Hochschule Bremen auch einen Informatikmaster an, der zum nächsten Sommersemester, 2014, umkuzipiert wird und die Studiengänge Technische Informatik, Angewandte Informatik und Medieninformatik aufnehmen soll. Im Schwerpunkt Medieninformatik gibt es das obligatorische Fach Game Technology, das Themen wie Virtual Reality, Augmented Reality u. ä. behandelt, spezielle Aspekte also, die technologisch für die Spieleentwicklung relevant sind. Nach dem Bachelor oder auch später kommt es immer wieder zu Ausgründungen, „im Schnitt ein bis zwei pro Jahr“, wie Prof. Eirund sagt, „von denen rund die Hälfte dauerhaft erfolgreich ist. Die bewegen sich aber nicht zwingend im Kontext Games, es kam aber schon vor.“ Neben der Lehre wird an der Hochschule Bremen auch geforscht. „In der Medieninformatik führen wir beispielsweise geförderte Forschungsprojekte im Bereich Game Development durch. Ziel ist es dabei, neue Konzepte aus-



Prof. Dr. Helmut Eirund, Hochschule Bremen

zutesten. Gegenstand eines solchen Projekts war etwa, wie man bei einer mobilen Anwendung die Bewegungen von Spielern im Raum ins Spiel einbinden kann.“ Was den Austausch mit der Gamesindustrie anbelangt, kann sich Dekan Eirund durchaus mehr vorstellen. „Grundsätzlich gibt es Kontakte mit der Gamesindustrie, u. a. über die Gesellschaft für Informatik oder auch über einschlägige Tagungen. Es gab und gibt auch immer mal wieder Projekte, die an unserer Hochschule durchgeführt werden, an denen Spielefirmen beteiligt sind. Gleichwohl kann ich mir durchaus einen deutlich intensiveren Austausch mit Spieleunternehmen vorstellen.“ Zumal Gastdozenten aus der Spieleindustrie in Bremen gern als Lehrbeauftragte gesehen werden, gern auch mehr als bisher. Denn diese Tätigkeit kann für die betreffenden Personen durchaus von Vorteil sein: „Der Gastdozent lernt unsere Sechstsemester kennen, die in absehbarer Zeit ihr Studium abschließen und dem Arbeitsmarkt zur Verfügung stehen werden. Wenn er darunter Talente entdeckt, könnte er diese gleich für sein Unternehmen akquirieren.“ Aber auch hier kommt wieder ein Manko zum Tragen, das wir bereits kennen: „Diese Gamesbranche ist in Bremen und in der Region nicht so stark vertreten.“ Neben der Fakultät Informatik gibt es an der

KONTAKT

Hochschule Bremen

Neustadtswall 30
28199 Bremen
Tel: 04 21/59 05-0

Mail:
info@hs-bremen.de

Web: <http://www.hs-bremen.de>

Dekan der Fakultät Informatik

Prof. Dr. Helmut Eirund
Tel: 04 21/59 05-54 38

Mail: helmut.eirund@hs-bremen.de

Studienangebot:
Medieninformatik
(Bachelor) und
Informatik (Master).

Hochschule Bremen aber auch noch andere Disziplinen mit Gamesbezug: „Zusammen mit dem Studiengang Angewandte Freizeitwissenschaften plant meine Fakultät derzeit die Einrichtung eines Gamelab. Dabei handelt es sich um eine Räumlichkeit im Postamt 5, direkt am Bahnhof gelegen, in der Schüler und Jugendliche Games anspielen und testen können. Damit soll aber nicht nur ein weiteres Unterhaltungsangebot geschaffen werden, vielmehr ist die Intention, die Zielgruppe, die dabei von wissenschaftlichen Mitarbeitern der Hochschule Bremen begleitet wird, auch für Fragen der Spieleentwicklung an sich zu interessieren. Idealerweise können wir sie dann später bei uns als Studenten begrüßen.“ Und last but not least bringt Prof. Eirund im Gespräch noch Serious Games ins Spiel: „Ein weiteres wichtiges Thema,

bei dem, vereinfacht ausgedrückt, Technologien aus Computerspielen bei nicht zur Unterhaltung gedachten Anwendungen zum Einsatz kommen. Das sind typischerweise Lernanwendungen, Simulationen und ähnliche Dinge. Letzte Woche erst haben wir zusammen mit Prof. Dr. Rainer Malaka vom TZI Technologie-Zentrum Informatik und Informationstechnik der Universität Bremen auf Nachfrage von Bremer Wirtschaftsunternehmen einen Workshop zum Thema Serious Games veranstaltet. Ausgangspunkt war die Frage, ob Möglichkeiten und Mechaniken der Game Technology ganz konkret bei der Lösung von Problemstellungen aus der realen Wirtschaft behilflich sein können. Das ist definitiv der Fall. Und am Ende des Tages ergibt sich aus einer solchen Veranstaltung vielleicht einmal ein Projekt. Für derlei

Formen der Zusammenarbeit und Kooperation – auch jenseits des klassischen Entertainments – sind wir jedenfalls sehr offen.“

Damit schließen wir die Recherche zur Gamesausbildung in Niedersachsen und Bremen ab, die keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt. Eine Übersicht über Gamesausbildungen an den öffentlichen Hochschulen beider Länder existiert bislang nicht. So manche Anfragen des Reporters wurden verneint, einige blieben unbeantwortet, was auch dem Umstand geschuldet sein mag, dass die Recherche in die Semesterferien fiel. Insofern sind Nachträge möglich. In der nächsten Folge der Ausbildungsserie (Ausgabe 22) wenden wir uns dann Thüringen, Sachsen und Sachsen-Anhalt zu.

Harald Hesse

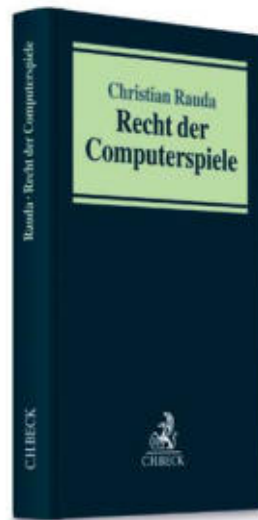


Studenten der Hochschule Bremen diskutieren ein Serious-Games-Projekt



Das Zentrum für Informatik und Medientechnologie (ZIMT) der Hochschule Bremen

Alles zum Recht der elektronischen Spiele.



Die Rechtsfragen zu Computerspielen sind sehr vielfältig und komplex. Das neue Handbuch stellt die Materie besonders anschaulich – auch für Nicht-Juristen – dar, analysiert die Rechtsprechung zu elektronischen Spielen und liefert anschauliche Lösungen und Gestaltungstipps für die Praxis anhand von zahlreichen Beispielen.

Leseprobe:



Rauda, *Recht der Computerspiele*
2013. XXXVI, 318 Seiten. € 59,-
ISBN 978-3-406-64938-7

Erhältlich im Buchhandel | beck-shop.de | Verlag C.H. BECK oHG · 80791 München | bestellung@beck.de | Preise inkl. MwSt. | 161761





Hendrik Rump,
Quantumfrog

Betriebliche Ausbildung

Wie bilden deutsche Gamesunternehmen Nachwuchs aus? Wo hakt es noch? GamesMarkt hat bei einem Studio am Standort Niedersachsen/Bremen nachgefragt.

Welche betriebsinternen Ausbildungsgänge bietet Ihr Unternehmen an?

Wir bieten Praxissemester für Studenten an. Zudem können Studierende neben dem Studium für einen kurzen Zeitraum Praxisluft schnuppern. Außerdem beschäftigen wir Praktikanten, z. B. nach Sekundarstufe 1, Abitur, Fachoberschule, etc. Klassische Ausbildungen bieten wir derzeit nicht an.

Wie hoch ist der Anteil Auszubildender am Personal?

Zehn Mitarbeiter, davon vier Studenten.

Welchen Handlungsbedarf sehen Sie bei Politik/ Verbänden, um die Ausbildung für Sie als deutsches Gamesunternehmen zu verbessern?

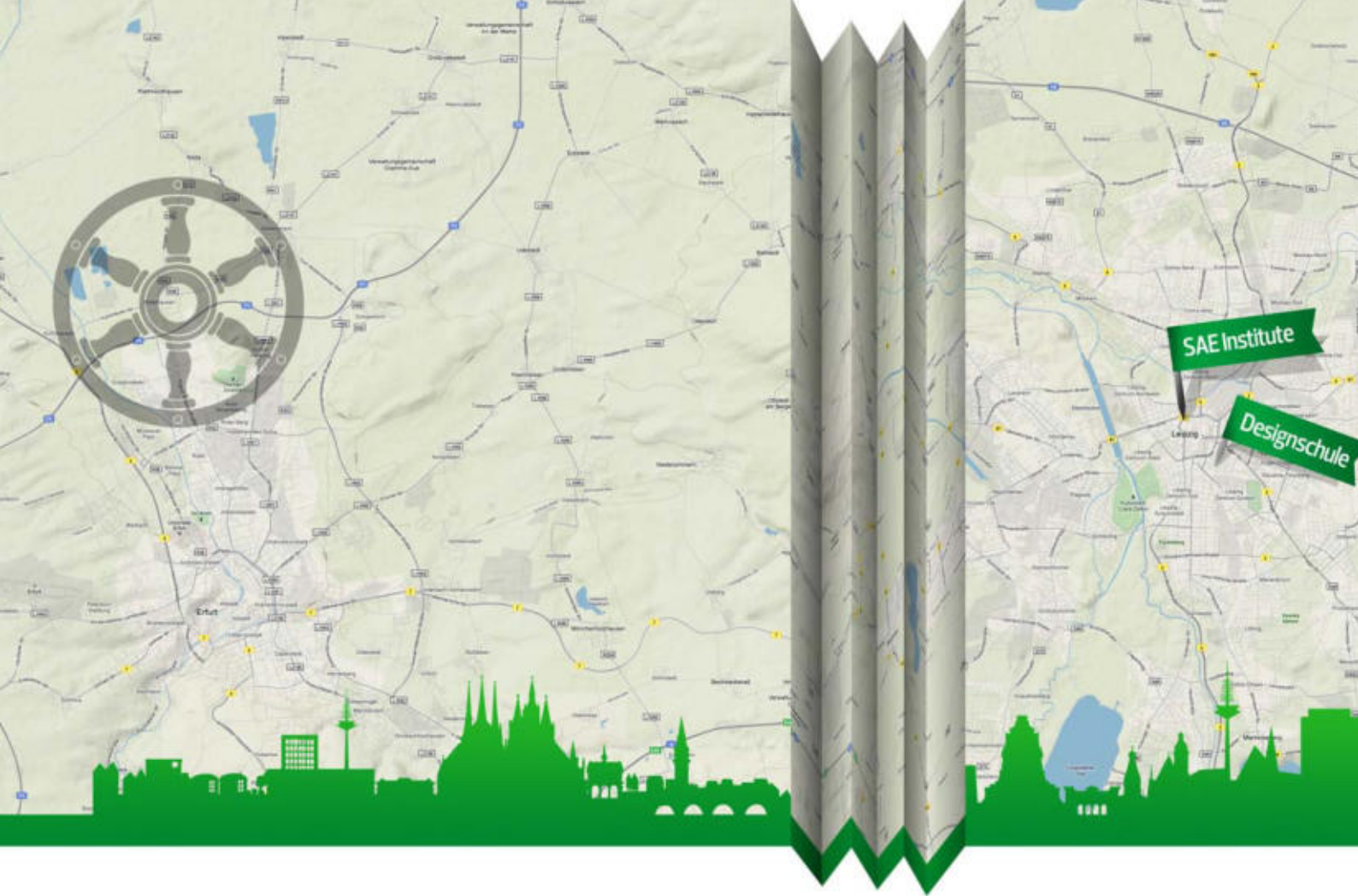
Die Politik wird immer mehr auf Games als echtes Business aufmerksam, z. B. Wirtschaftsminister Philipp Rösler, der Start-ups besucht oder ins Silicon Valley fliegt. Daneben ist die Arbeit von Projekten wie der gamecity:Hamburg sehr gut. In anderen Regionen wie dem Ruhrgebiet oder in Berlin/Brandenburg ist die Szene aber auch sehr aktiv und vernetzt die verschiedensten Gamesunternehmen ebenfalls gut. Als unterstützende Institution sei noch das Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie genannt, welches uns mit einem „eXist“-Gründerstipendium unterstützt hat. Oder die nordmedia, die seit einigen Jahren neben der Filmförderung auch die Gamesförderung gut voranbringt.

Stichwort akademische Ausbildung: Bilden Unis/FHs für Ihre Anforderungen bedarfsgerecht aus?

Die Unis und Fachhochschulen bieten eine gute Grundlage. Interessierte Studenten kommen mit durchaus fundiertem Fachwissen zu uns. Oft wird dieses Fachwissen aber nicht nur im Studium vermittelt.

Findet ein Austausch mit örtlichen Unis/FHs/ privaten Hochschulen statt? Wenn ja, in welcher Form?

Wir pflegen Kontakt zur Universität Oldenburg, in dem wir Stellenausschreibungen ins Career-System einstellen. Außerdem halten wir Vorträge an der Uni und besuchen Gründerveranstaltungen.



Mitteldeutsche Schmieden

In Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen ist die Gamesindustrie spärlich gesät, entsprechend rar ist das Gamesausbildungsangebot. Zwei private Einrichtungen mit unterschiedlichen Ansätzen und eine Hochschule, die als Leuchtturm das Länderdreieck überstrahlt, stellen wir vor.



Designschule
Leipzig

Die nunmehr achte Folge der Bildungsreise durch die Bundesländer, die sich zum Ziel gesetzt hat, einen Überblick über Gamesausbildungen an privaten und öffentlichen Bildungsträgern in Deutschland zu generieren, befasst sich mit Mitteldeutschland, einer Region, die sich um das Länderdreieck Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen erstreckt. Da es bislang keine offizielle Liste(n) mit diesem speziellen Angebotsprofil gibt, ist wieder einmal Kernerarbeit angesagt. Mühselig zwar, aber der Mühe wert. Auch wenn die Ausbeute am Ende nicht sonderlich üppig ausfällt, finden sich

hier doch einige Einrichtungen, die den Rechercheaufwand mehr als rechtfertigen. Gehen wir also in die Vollen. Nach Schwerin. Schwerin? Den Einwand, Schwerin sei doch bekanntlich die Landeshauptstadt Mecklenburg-Vorpommerns, lässt der Reporter zwar gelten, bleibt in der Sache aber hart.

Des geografischen Rätsels Lösung verkörpert Stephan Haring, seines Zeichens Rektor der Designschule Schwerin, die vor wenigen Tagen am 14. Oktober in ihr erstes Semester startete, und der **Designschule Leipzig**. Doch der Reihe nach: Die privat



geführte Designschule mit Hauptsitz in besagtem Schwerin ist seit 2001 in der Ausbildung tätig. Zunächst konnte man sich dort nur in Grafikdesign ausbilden lassen, aber bereits 2004 folgte der Ausbildungsgang Modedesign, und 2007 kam schließlich die Ausbildung Gamedesign hinzu. „Damit war die Designschule Schwerin der erste Bildungsträger im norddeutschen Raum mit einem derartigen Angebot im Portfolio“, hebt Haring hervor, bevor er die Brücke ins sächsische Leipzig schlägt. Nachdem sich die Schweriner Schule gut anließ, entschied die Trägergesellschaft, einen zweiten Standort zu eröffnen. Im September 2011 nahm dann die Designschule Leipzig ihren Regelbetrieb auf. Haring weiter: „Zunächst stand nur die Ausbildung Gamedesign auf dem Stundenplan, aber bereits im Folgejahr ergänzten Kommunikations- und Modedesign unser dortiges Ausbildungsangebot. Voraussetzung für die Designausbildungen ist

übrigens jeweils der Realschulabschluss.“ Derzeit absolvieren rund 30 Studierende am Standort Leipzig ihre Ausbildung zum Gamedesigner, die über drei Jahre läuft. Das heißt, die ersten Abgänger sind nächsten Sommer so weit. Wer sich von der Einrichtung und dem Angebot der Designschule Leipzig ein eigenes Bild machen möchte, hätte bereits am 16. November die Gelegenheit dazu. Dann findet dort von 13 bis 18 Uhr ein Tag der offenen Tür statt, bei dem auch die noch taufrische Designhochschule Schwerin als Gast vertreten sein wird, um auf das neue Studienangebot hinzuweisen. Außerdem richtet die Designschule Leipzig (wie auch Schwerin) regelmäßig sogenannte „Vorstellungstage“ aus, an denen sich Entwicklerstudios in der Designschule den Studierenden präsentieren können. Das Lehrpersonal, das an der Designschule zum Einsatz kommt, besteht übrigens in der Regel aus Freiberuflern, die in irgendeiner Weise in der Gamesindustrie tätig sind, sei es als Gamedesigner, Scripter, Programmierer oder als reine 2D- oder 3D-Artists. Und Bedarf an guten Dozenten besteht immer. Dazu Haring: „Wir sind grundsätzlich offen für Profis aus der Industrie, die Interesse und Kapazitäten haben, um sich als Gastdozent an unserer Designschule einzubringen.“ Für die Auszubildenden hält die Designschule Leipzig noch zwei besondere Schmankerl bereit. Zum einen bietet sie vielen Studierenden mit Realschulabschluss die Möglichkeit, während ihrer Ausbildung einen weiteren schulischen Abschluss, konkret: die Fachhochschulreife, zu erlangen. Dazu Rektor Haring: „Hierzu ist der Besuch von Zusatzunterricht in einigen allgemeinbildenden Fächern notwendig, der aber im Rahmen der dreijährigen Ausbildungszeit von uns geplant und organisiert wird. Nach Beendigung dieser Unterrichte findet eine zentrale schriftliche Prüfung in einigen der Fächer statt. Für die Studierenden stellt das



Stephan Haring, Rektor der Designschule

einen enormen Vorteil dar: Normalerweise ist die Fachhochschulreife nur durch den einjährigen vollzeitschulischen Besuch einer Fachoberschule zu erlangen wäre. De facto spart der Studierende der Designschule dadurch ein ganzes Jahr.“ Das zweite Schmankerl ergibt sich direkt aus der am Hauptsitz in Schwerin gegründeten Designhochschule, an der nach zwei Jahren Vorbereitung, der erfolgten Akkreditierung durch die Agentur ZevA, der erfolgreichen Prüfung durch den Wissenschaftsrat und der staatlichen Anerkennung durch das zuständige Ministerium, wie bereits erwähnt, am 14. Oktober 2013 das erste Semester begonnen hat. Dazu noch einmal Rektor Haring: „Wer an der Designschule mit einem Fachabitur oder Abitur in der Tasche seine Berufsausbildung absolviert oder dort die Fachhochschulreife erlangt, hat im Nachhinein die Möglichkeit, an unserer Designhochschule Schwerin in nur drei Semestern seinen Bachelor abzulegen. Das heißt, er steigt gleich ins vierte Semester ein. In der Regel erkennen wir diesem Studierenden, da wir ja wissen, was er an unserer Designschule gelernt hat, nach einem Zugangstest seine Ausbildung an. Das gilt übrigens grundsätzlich für unsere Hochschule: Wer in der Gamesbranche tätig ist, über die Grundvoraussetzungen und eine

KONTAKT

Designschule

Bauhofstraße 3
04103 Leipzig
Tel.: 03 41/3 55 40 841
E-Mail: info@designschule.de
Web: www.designschule.de
Ansprechpartner:
Stephan Haring
E-Mail: haring@designschule.de
Christian Hajdas
Tel.: 03 85/5 55 97 75
E-Mail: hajdas@designschule.de
Ausbildungsangebot:
Gamedesign



Das Innenleben des SAE Institute Leipzig



Christoph Erdmann leitet SAE Leipzig

KONTAKT

SAE Institut Leipzig

Dittrichring 10

04109 Leipzig

Tel.: 03 41/3 08 5160

E-Mail: leipzig@sae.edu

Web: leipzig.sae.edu

Ansprechpartner:

Christoph Erdmann
(Schulleiter SAE
Institut Leipzig)

Tel.: 03 41/3 08 5160

E-Mail:

c.erdmann@sae.edu

Michael Zöller (Fachbe-
reichsleiter „Games“,
SAE Institut Leipzig)

Tel.: 03 41/3 08 5160

E-Mail: m.zoeller@
sae.edu

Thomas Schulze
(Industry Relations &
Career Coach)

Tel.: 03 41/3 08 5160

E-Mail: t.schulze@
sae.edu

Studienangebot:

Game Art & 3D Anima-
tion Bachelor Program
(Diploma + Bachelor)
Mobile Application
Development (Diploma)

wie auch immer geartete, fertige Ausbildung verfügt, kann bei uns nach einem bestandenen Eignungstest und Prüfung der Zeugnisse bis zu drei Semester anerkannt bekommen.“ Doch damit nicht genug. Am Ende des Gesprächs teilt Haring noch mit, dass auch für den Standort Leipzig die Gründung einer Designhochschule geplant sei. Das soll voraussichtlich 2014 der Fall sein. Damit verlassen wir die Designschule Leipzig und treffen nur neun Kilometer weiter auf das **SAE Institut Leipzig**, das zwar schon seit 2004 in der Stadt ist, aber erst seit diesem Jahr ergänzt der Studiengang „Game Art & 3D Animation“ das Angebot der Einrichtung, das den Studierenden zum Diploma oder Bachelor führt. Schulleiter Christoph Erdmann gibt Auskunft: „Die erste Klasse im Animationsbereich ist im April mit fünf Leuten gestartet, an dem Kurs, der im September begann, nehmen acht Studierende teil. Insgesamt befinden sich damit also 13 Talente in Ausbildung. Eigentlich hätte dort auch schon das ‚Game Programming Bachelor Program‘ stattfinden sollen, da die Nachfrage aber zu gering ausgefallen war, wurde es kurzfristig abgesagt. Im April oder September 2014 soll der Studiengang in einem zweiten Anlauf

zustandekommen.“ Während der Programmierungskurs also mangels ausreichender Teilnehmerzahl in Leipzig noch nicht funktionierte, konnte das SAE Leipzig aber als einziger der acht deutschen SAE-Standorte mit dem neuen Angebot „Mobile Application Development Diploma“ punkten. Dieser Online-basierte und in Kombination mit einer Vor-Ort-Betreuung durchgeführte Ausbildungsgang vermittelt die Grundlagen von App-Entwicklungen für Smartphones. „Zwar hatte sich nur ein Interessent gefunden“, so Erdmann, „dieser profitiert dafür aber von der intensiven 1:1-Betreuung durch den Fachbereichsleiter, eine Lernsituation, die wohl einmalig bleiben dürfte.“ Denn erfahrungsgemäß etablieren sich neu ins Programm aufgenommene Ausbildungsangebote, wenn sie erst einmal laufen, sehr schnell. Schon für den zweiten Kurs, der im April nächsten Jahres starten soll, rechnet Schulleiter Christoph Erdmann mit einer größeren Teilnehmerzahl. Da das Gamesangebot der SAE Leipzig ganz frisch, die Anzahl der Studierenden noch überschaubar und die Gamesbranche in Leipzig und Umgebung eher dünn gesät ist, führen hauptsächlich interne Dozenten und der Fachbereichsleiter Michael Zöller

die Unterrichte durch. Für Spezialgebiete wie Zeichnen kommen auch externe Dozenten zum Einsatz. Bei steigenden Studentenzahlen in diesem Bereich, wovon Erdmann ausgeht, sollen dann mehr Gastdozenten in die Lehre eingebunden werden, wie es an anderen SAE-Standorten gang und gäbe ist. Die Gefahr, am Markt vorbei auszubilden, sieht Erdmann dennoch nicht, „da die Qualifikation in ‚Game Art & 3D Animation‘ in der Arbeitswelt vielseitig eingesetzt werden kann, etwa in Agenturen, von denen es am Ort und in der Region einige gibt.“ Dann nennt der Schulleiter unter anderem das auf Digitalkunsthandwerk spezialisierte Unternehmen mohnfeld media, die Videoproduktionsfirma Picmention oder das auf 3D spezialisierte Medienhaus für Grafik, Animation & Software, Dritter Raum – alle drei mit Sitz in Leipzig. Um auf sich und ihr Angebot aufmerksam zu machen, zeigt das SAE Leipzig in der Stadt verschiedentlich Flagge; so etwa beim regelmäßig durchgeführten Medienstammtisch, der von René Meyer, seines Zeichens Journalist mit Schwerpunkt Computer und digitale Medien, der es mit seinem Privatmuseum „Haus der Computerspiele“ als weltgrößte Sammlung von Spielkonsolen bis ins

Guinness-Buch der Rekorde geschaffen hat, initiiert wurde. Außerdem nimmt die SAE auch an der über die Landesgrenzen hinaus bekannten „Langen Nacht der Computerspiele“ teil, die es seit nunmehr sieben Jahren gibt und ebenfalls von René Meyer ins Leben gerufen wurde. Und Erdmann ergänzt: „Seit zwei Jahren führten wir bei uns einen Karriere-Brunch durch. Der letzte fand vor wenigen Tagen, am 10. Oktober, statt. Dabei handelt es sich um eine Art Speed-Dating bzw. Speed-Recruiting-Veranstaltung, zu der Unternehmen aus der Umgebung eingeladen werden, die dort auf unsere Studierenden und deren Projektarbeiten treffen und Kontakte knüpfen können.“ Darüber hinaus richtet das SAE Leipzig regelmäßig Tage der offenen Tür und Workshoptage aus, an denen jeder Interessierte teilnehmen kann, um sich vor Ort zu informieren. Und für 2014 sind besondere Werbeaktionen geplant, denn dann feiert das Leipziger SAE sein Zehnjähriges.

Derweil verlassen wir die Stadt und wenden uns Mittweida zu. Die Große Kreisstadt liegt im Städtedreieck Chemnitz–Leipzig–Dresden und beheimatet die **Hochschule Mittweida**, die über eine 146-jährige Lehr- und Forschungstradition ver-

fügt. Zu ihrem Studienangebot gehört auch der neue, innovative Studiengang „Medieninformatik und Interaktives Entertainment“ mit den zwei Spezialisierungsrichtungen „Creative Content Design“ (CCD) und „Informatics Applications“ (IA) und dem Abschluss Bachelor of Science. Wir sprechen mit Prof. Dr.-Ing. Wilfried Schubert, dem Studiendekan für Medieninformatik und Interaktives Entertainment. Er ist Professor für Informatik und Software Engineering, das heißt, er weiß und vermittelt den Studierenden im vierten und fünften Semester, wie man mit vielen Entwicklern ein großes Softwaresystem entwirft und zusammenbaut: „Die Idee für den Studiengang bestand seit Mai 2010. Der Impuls dazu kam aus unserer Forschung, die wir auf diesem Gebiet betreiben. Ganz konkret gab sogar ein studentisches Forschungsprojekt den Ausschlag dafür, welches Gametechnologien mit Emotionserkennung zu verbinden suchte und in diesem Jahr sogar für den Deutschen Computerspielpreis nominiert war. In diesem Projekt hatte sich die Zusammenarbeit von kreativen Medien- und Designstudenten mit technisch versierten Studenten als äußerst erfolgreich erwiesen. Diese Erfahrung inspirierte uns zu zwei Spezialisierungsrichtungen für die

bestmögliche Ausbildung unserer Studenten.“ Der Studiengang „Medieninformatik und Interaktives Entertainment“, der kooperativ von der Fakultät Mathematik, Naturwissenschaft und Informatik (MNI) und der Fakultät Medien durchgeführt, weiterentwickelt und begleitet wird, ist im September 2011 mit 64 Studenten gestartet. Ein Jahr später im September 2012 waren es 57 Erstsemester in diesem Bachelorstudiengang, und letzten Monat, also zum Beginn des dritten Jahrgangs wurden 89 Studierende registriert. Schubert: „Das heißt, wir haben derzeit rund 200 Studenten, die diesen Weg gewählt haben. Die ersten Absolventen des Studiengangs werden im August 2014 ihren Bachelor haben.“ Bei den vom Studiendekan angesprochenen Spezialisierungsrichtungen handelt es sich um „Creative Content Design“ (CCD) und „Informatics Applications“ (IA). Die Richtung CCD adressiert Studenten, die sich für die inhaltliche Entwicklung von interaktiven Medienangeboten interessieren. Hier steht nach dem Entwickeln einer Dramaturgie vor allem die medieninformatische Umsetzung von Konzept bis Design und Animation im Vordergrund. Kreativität und Ambitionen in künstlerischer Hinsicht sind da besonders gefragt und werden in Hinblick auf die Pro-

KONTAKT

Hochschule Mittweida

Technikumplatz 17
09648 Mittweida
Tel.: 037 27/58-0

Web: www.hs-mittweida.de

Ansprechpartner:
Prof. Dr.-Ing.
Wilfried Schubert
Studiendekan Medieninformatik und Interaktives Entertainment

**Fakultät Mathematik/
Naturwiss./Informatik**
Tel.: 0 37 27/58-12 81
E-Mail: wschub@hs-mittweida.de

3D-Design, Modelling und Animation

Prof. Alexander Marbach
Fakultät Medien
Tel.: 0 37 27/58-10 65
E-Mail: marbach@hs-mittweida.de

Computergrafik, Game Programming und Bildverarbeitung

Prof. Dr. rer. nat. habil.
Thomas Haenselmann
**Fakultät Mathematik/Naturwissenschaften/
Informatik**
Tel.: 0 37 27/58-12 48
E-Mail: thomas.haenselmann@hs-mittweida.de

Cross Media

Prof. Dr.-Ing.
Robert J. Wierzbicki
Fakultät Medien
Tel.: 0 37 27/948-146
E-Mail: robert.wierzbicki@hs-mittweida.de

Fachberater Interaktives Entertainment
Thomas Schmieder, M.A.
**Fakultät Mathematik/
Naturwissenschaften/
Informatik**
Tel.: 0 37 27/948-117
E-Mail: tschmied@hs-mittweida.de



Hochschule Mittweida



(v. l.): Prof. Dr.-Ing. Wilfried Schubert, Prof. Alexander Marbach, Thomas Schmieder, Prof. Dr. rer. nat. habil. Thomas Haenselmann und Prof. Robert J. Wierzbicki von der Hochschule Mittweida

duktion und Vermarktung der Inhalte mit wirtschaftlichen Kompetenzen kombiniert. Mögliche Berufsfelder sind Designer für interaktive Medien, Gamedesigner, Modeller, Animationsdesigner, 3D- und Screen-Designer, Technical Artists oder Interface- und Usability-Designer. Bei der Richtung IA erhält der Student eine tiefgründige Ausbildung als Programmierer bzw. Softwareentwickler für die Medien- und Entertainmentindustrie. Berufliche Einsatzfelder sind Medieninformatiker, Game Developer, Developer für Mobile Computing und soziale Management- oder E-Learning-Systeme- Berufsfelder, die über die Gamesbranche hinausreichen. Wie der Studiengang aufgebaut ist, erläutert Prof. Dr.-Ing. Wilfried Schubert im Zeitraffer: „Die zwölfwöchige Bachelorarbeit, die das Studium nach sechs Semestern abschließt, kann bei einem Praxispartner oder einem Institut angefertigt werden. Vorgeschaltet ist jeweils ein zwölfwöchiges Praxismodul. Über die ganze Studienzeit hinweg werden den Studierenden unabhängig von

der Spezialisierung Grundlagenfächer wie Mathematik, Physik und Informatik vermittelt; sie absolvieren eine Programmierausbildung. Die entsprechenden Spezialfächer der beiden Spezialisierungen ziehen sich ebenfalls durchs ganze Studium, wobei beide Richtungen im ersten Semester mit einer Art Schnupperkurs, einer Einführung in die Spezialisierungsrichtungen, beginnen. Im weiteren Verlauf des Studiums sind die Spezialfächer so gegliedert, dass immer ein Fach der kreativen Richtung einem der Informatik gegenübersteht, sodass eine durchlässige Teilnahme möglich ist. Wer von den Studierenden mindestens neun der zwölf Fächer aus einer Spezialisierungsrichtung mit den Prüfungen abschließt, der findet dann seine Spezialisierungsrichtung am Ende im Wortlaut auf seiner Abschlussurkunde wieder.“ Vom dritten bis fünften Semester gibt es ein weiteres Pflichtfach, das sich „Lernfeld Wissenschaft und Wirtschaft (LWW)“ nennt. Dabei handelt es sich um eine Projektarbeit, bei der mehrere Studenten mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Interessen ein eigenes Projekt zusammen entwickeln. Dabei könnte es sich um ein Game, ein Entertainmentprodukt oder auch um einen Webauftritt handeln. Die fachlichen Inhalte der drei LWW-Semester bauen aufeinander auf. Verkürzt könnte man sagen: Im LWW I werden den Studierenden die Grundlagen des Projektmanagements vermittelt, im LWW II geht es um verschiedene Marketingmaßnahmen, und bei LWW III um den Wissenstransfer, von der Existenzgründung über die Businessplaner-

stellung bis zum Gründungswettbewerb. Die Hochschule Mittweida hat ein bestehendes Netzwerk mit verschiedenen führenden Unternehmen und Instituten aus der Medienbranche, das kontinuierlich um Unternehmen aus Games- und Animationsbranche erweitert wird. Medienmacher, Animatoren, 3D-Modeller und Gamedesigner aus diesem Netzwerk betreuen viele Praxislehrveranstaltungen als Gastdozenten. „Unsere Lehre und Forschung und unser Netzwerk gehen dabei über eine reine Gamedesign-Ausbildung hinaus“, sagt Schubert. „Und schließen auch die Anwendung von Games in Bereichen wie Marketing, Forschung, Medizin und Industrie mit ein.“

Dieses Netzwerk sukzessive auszubauen, dürfte aber nicht nur im Interesse der Hochschule Mittweida sein, was definitiv der Fall ist. So kann der Reporter der Gamesindustrie, die seit Jahren über einen großen Fachkräftemangel klagt, nur wärmstens empfehlen, den intensiven Austausch mit Hochschulen wie Mittweida zu suchen, um möglichst frühzeitig die Dozenten und Studierenden kennenzulernen. Vielleicht gelingt es ja auf diese Weise (und bei angemessener Vergütung), dass Bachelorstudenten, etwa die des Studiengangs „Medieninformatik und Interaktives Entertainment“, tatsächlich und mehrheitlich eine berufliche Karriere in der Gamesindustrie anstreben. Denn Hunger auf derart qualifiziertes Personal besteht auch in anderen Wirtschaftszweigen.

Harald Hesse

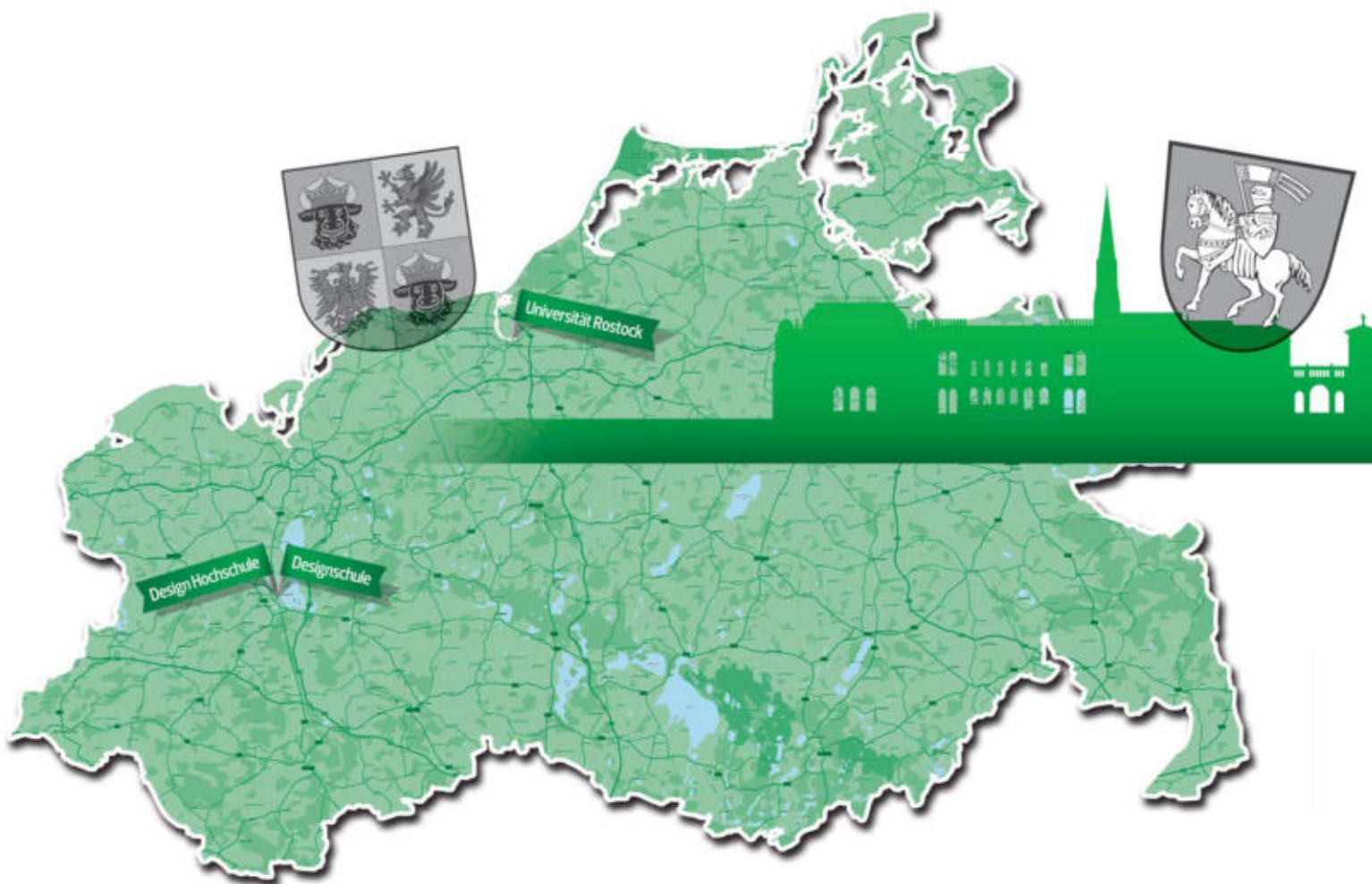
Wir bieten mehr



sucht

Sales Manager(in)

... ausführliche Informationen finden Sie unter www.mediabiz-jobs.de



Nordöstliche Aufschläge

Die neunte Folge der Serie „Gamesausbildung in Deutschland“ macht im Nordosten der Republik, in Mecklenburg-Vorpommern, Station, ein Bundesland, in dem die von der Spieleindustrie unerschlossenen Gebiete noch ausgeprägter sind als im Länderdreieck Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen, das wir in der letzten Folge zum Gegenstand hatten (vgl. „GamesMarkt“ 22/2013). Obwohl wir aber in Mecklenburg-Vorpommern durch die Gamesbrille betrachtet quasi vor einer noch gänzlich weißen Leinwand stehen, finden sich auf ihr bei näherer Betrachtung doch die ersten feinen Striche, die am Ende möglicherweise zu einem ganzen Gemälde heranreifen werden. Den ersten von exakt drei Strichen markiert die Universität Rostock, die zusammen mit der

Alma Mater Greifswald, ebenfalls in Mecklenburg-Vorpommern gelegen, zu den ältesten Hochschulen Europas zählt. Angesichts dieser beeindruckenden Tradition ist es umso bemerkenswerter, dass sich am altherwürdigen Rostocker Bildungstempel auch die vergleichsweise junge Disziplin Games etabliert hat.

Mehr dazu weiß Prof. Dr. Oliver Staadt zu berichten, seines Zeichens Professor für Visual Computing am Institut für Informatik der **Universität Rostock**: „Wir bieten einen Visual-Computing-Master-Studiengang an, der im Jahre 2009 formal gegründet worden ist. Die Anzahl der Studierenden schwankt von Jahr zu Jahr. Es ist ein relativ kleiner, nicht konsekutiver Master-Studiengang (ein nicht konsekutiver Master ist inte-

ressant für Absolventen, die nach dem Bachelor-Abschluss erst einmal Berufserfahrung sammeln und später an die Hochschule zurückkehren wollen; Anm. d. Red.), der neben den anderen normalen, nicht konsekutiven Master-Studiengängen in der Informatik auf Visual Computing spezialisiert ist. Der Studiengang selbst ist noch nicht so lange in unserem Angebot und zählt rund zehn Studierende pro Jahr. Wir könnten zwar noch mehr Studenten aufnehmen, es ist aber kein Studiengang mit einer sehr hohen Kapazität.“ Voraussetzung für die Teilnahme an jenem Master ist ein Bachelor in Informatik, aber nicht ausschließlich, ein Bachelor in Ingenieurwissenschaften oder einem anderen technischen oder naturwissenschaftlichen Studiengang ist



In der neunten Folge der Serie „Gamesausbildung in Deutschland“ befasst sich „GamesMarkt“ mit Mecklenburg-Vorpommern. Auch hier ist die Industrie nur mäßig präsent. Gleichwohl finden sich dort drei Ausbildungsstätten, die Games auf dem Schirm haben.

auch möglich. Prof. Stadt berichtet von Studierenden, die keinen reinen Bachelor-Abschluss in Informatik mitgebracht hatten, aber über das notwendige Grundwissen etwa in Informatik und Mathematik verfügten. „Der Kern dieses Master-Studiengangs“, so Stadt weiter, „der Kern ist neben den typischen Informatik-Vorlesungen, die man auch woanders hören kann, ein recht breites Angebot an Modulen im Bereich des Visual Computing. Visual Computing beinhaltet Bereiche der Computergrafik, Computer Vision, Bildverarbeitung und Visualisierung. Zudem habe ich an unserer Universität eine ganze Reihe von Kolleginnen und Kollegen, die in ähnlichen Bereichen arbeiten, lehren und forschen, wes-

halb wir in diesem Bereich über eine relativ große kritische Masse verfügen.“ Prinzipiell ist dieser Master Stadt zufolge zunächst einmal ein ganz normaler Informatikabschluss, der die Absolventen qualifiziert, in Berufe einzutauchen, die einen solchen Abschluss benötigen. „Die Spezialisierung befähigt sie für den beruflichen Einsatz in der Gamesindustrie oder auch im Bereich der Visualisierung wissenschaftlicher Daten; an Forschungsinstituten etwa, die sich mit diesen Themen beschäftigen, sowie im Bereich Multimedia. Die erworbenen Kompetenzen eröffnen ein recht breites Betätigungsfeld. Da der Studiengang noch relativ neu ist, haben wir leider noch keine Statistik der Absolven-

ten.“ Regulär umfasst der Master drei Semester, weil der Bachelor-Studiengang an der Uni Rostock über sieben Semester läuft, also ein Semester länger dauert als normalerweise. Dafür ist aber der konsekutive Master viersemestrig. Einen regen Austausch mit der Gamesindustrie gebe es nicht gerade direkt, betont Prof. Stadt: „Das liegt aber auch daran, dass wir in Mecklenburg-Vorpommern keine so blühende Gamesindustrie haben, wie es in anderen Bundesländern der Fall ist. Insofern sind die Kontakte nicht so ausgeprägt. Aber wir haben eine Reihe von Unternehmen, die sich auch mit Themen wie Visual Computing oder etwa Multimedia beschäftigen, mit denen wir hier arbei-

KONTAKT

Universität Rostock

Albert-Einstein-Str. 22
18051 Rostock
Tel: 03 81/498-0
Web:
www.uni-rostock.de

Fakultät für Informatik und Elektrotechnik (IEF)

Visual Computing
Laboratory

Prof. Dr. sc. techn.
Oliver Stadt
Tel: 03 81/498-7480
Mail: oliver.stadt@uni-rostock.de

Studienangebot:
Master Visual Computing
(nicht konsekutiv)



Das Atrium des Konrad-Zuse-Hauses der Universität Rostock

KONTAKT

Design Hochschule

Bergstraße 38
19055 Schwerin
Tel: 03 85/5 55 97 75

Stephan Haring
Mail:
haring@designschule.de

Christian Hajdas
Tel: 03 85/5 55 97 75

Ausbildungsangebot:
Bachelor-Studiengang
Gamedesign

Designschule

Bergstraße 38
19055 Schwerin
Tel: 03 85/5 55 97 75

Mail: info@
designschule.de

Web:
www.designschule.de

Ansprechpartner:

Stephan Haring
Mail: haring@
designschule.de

Christian Hajdas
Tel: 03 85/5 55 97 75

Mail: hajdas@
designschule.de

**Außenansicht des
Konrad-Zuse-Hauses
der Universität Rostock**

ten. Darunter übrigens auch Start-ups, die aus der Universität Rostock entstanden sind. Die beschäftigen sich allerdings weniger mit Games, weil das der Markt in unserer Region nicht hergibt.“ Gleichwohl hat die Computergrafik an der Universität Rostock eine über 40-jährige Tradition. So gibt es an der Universität Rostock auch einen Lehrstuhl, der sich mit eLearning beschäftigt und konkret „Praktische Informatik und Didaktik der Informatik“ heißt (i.e. Prof. Dr. Alke Martens). Von der Widmung des Lehrstuhls her sei der zwar ein wenig weiter gefasst, die inhaltliche Ausrichtung ist aber eLearning. Außerdem gibt es an der Rostocker Universität einen Lehrstuhl, der sich mit Computergrafik, Visualisierung und Informationsvisualisierung (i.e. Prof. Dr. Heidrun Schumann) beschäftigt, und einen weiteren, der sich mit Multimedialer Kommunikation (i.e. Prof. Dr. Bodo Urban) befaßt, der aber Teil des Fraunhofer-Instituts ist, „das bei uns eine Außenstelle des Fraunhofer-Instituts für grafische Datenverarbeitung unterhält, mit der wir eine enge Kooperation haben“.

So weit der erste (Ausbildungs-) Strich, den wir auf der mecklenburg-vorpommerschen Landkarte ausgemacht haben. Der zweite ist gleich ein Doppelstrich, der uns nach Schwerin führt. Hier treffen wir auf einen „alten“ Bekannten, der uns schon in der letzten



Prof. Dr. Oliver Stadt von
der Universität Rostock

Folge der Serie an der Designschule Leipzig begegnet war („Games-Markt“ 22/2013): Stephan Haring. Er ist Rektor der Designschule Schwerin und der ganz frisch gegründeten **Designhochschule Schwerin**. Nehmen wir zunächst die Hochschule in Visier, die am 14. Oktober 2013 ihren Studienbetrieb mit den Bachelor-Studiengängen Gamedesign, Modedesign und Kommunikationsdesign aufgenommen hat. Mit der Akkreditierung durch die Agentur ZevA, der erfolgreichen Prüfung durch den Wissenschaftsrat und der staatlichen Anerkennung durch das zuständige Ministerium nahm die junge Hochschule 2013 alle erforderlichen rechtlichen Hürden gleich im ersten Anlauf und ist nun eine der jüngsten Kreativhochschulen Deutschlands. Doch obwohl sie noch sehr jung ist, kann die privat geführte Designhochschule ihren Studierenden eine langjährige Erfahrung im Bereich der

Ausbildung kreativer Jugendlicher garantieren, denn die Trägergesellschaft betreibt seit vielen Jahren erfolgreich die Designschulen in Schwerin und Leipzig. Für die künftigen Studierenden bietet die noch junge Hochschule zudem den Vorteil sehr aktueller, moderner Lehrinhalte, moderner Strukturen und kurzer Wege. Ein im Vergleich zu anderen Hochschulen umfangreicher Praxisanteil, der nicht zuletzt auch geprägt ist durch eine enge Kooperation mit der Wirtschaft, kennzeichnet alle drei Studiengänge ebenso wie eine fundierte wissenschaftlich-theoretische Arbeit.

Zu den Gründungsmotiven befragt, sagt Haring: „Einerseits sahen wir einen zunehmenden Bedarf bei Abiturienten, auch höherwertige Bildungsabschlüsse zu erreichen. Zum anderen waren wir der Überzeugung, dass wir im Ausbildungsbereich als höhere Berufsfachschule bereits ein sehr hohes Niveau hatten und selbstverständlich auch künftig haben werden. Insofern war die Gründung der Designhochschule für uns eigentlich nur ein konsequenter Schritt. Unsere Entscheidung war aber auch der Nachfrage seitens der Industrie nach studierten Gamedesignern geschuldet, die schon länger steigt und zukünftig sicherlich spürbar steigen wird. Außerdem gibt es den Bachelor in Gamedesign deutschlandweit nur in sehr überschaubaren Größenordnungen. Ideale Voraussetzungen also, hier selbst neben unseren Berufsfachschulen eine eigene Hochschule auf die Beine zu stellen. Und wenn, dann sollte das dort geschehen, wo unser Mutterhaus steht: in Schwerin. Das Ergebnis ist am 14. Oktober 2013 gestartet. Und bereits zum Wintersemester 2014/15 wird auch an unserem zweiten Standort, in Leipzig, ein Bachelor-Studium ‚Gamedesign‘ möglich werden.“ Auf die zahlenmäßig schwache Präsenz der Gamesindustrie angesprochen, ob das denn kein Nachteil für die Studierenden sei, winkt Haring ab: „Auch wenn es in



Mecklenburg-Vorpommern wenig Gamesindustrie gibt, sind wir dennoch aus Schweriner Sicht dicht dran. In 50 Minuten sind wir mit dem Auto in Hamburg, die deutsche Gamecity mit internationaler Bedeutung liegt also quasi um die Ecke. Da ist manch einer in den Altbundesländern weiter entfernt.“ Der erste Jahrgang des Bachelor-Studiengangs Gamedesign in Schwerin ist übrigens mit zwölf Studenten gestartet. Mindestens 15 Professuren wird es für die ganze Hochschule insgesamt geben, teilweise halbe, teilweise ganze Stellen. Dazu Haring: „Einige davon sind interdisziplinär, d. h., es gibt Bereiche, die alle drei Studiengänge gemeinsam studieren, weil wir eine möglichst breite Ausbildung und Aufstellung fördern wollen. Gerade Kreative sollten ja für alle Bereiche offen sein. Gleichwohl bleiben es drei eigenständige Studiengänge, die auch klar auf ihre Branche ausgerichtet sind, weil sie berufsqualifizierend sein sollen. Die Dozenten fangen jetzt in der Aufbauphase erst einmal mit der Lehre an, die Forschung wird aber sehr schnell folgen.“ Die inhaltliche Ausbildung sei in Game-Konzept und Game-Art geteilt, d. h., die Konzeptions- und Storyentwicklung sowie die Kernmechanik und ähnliche Dinge auf der einen Seite und die Visualisierung, 2D-, 3D-Animation und das Aufsetzen auf Engine auf der anderen. „Das sind auch relevante Bausteine des Studiums.“

Dass in Schwerin jetzt eine Designhochschule und Designschule betrieben wird, ist für die Auszubildenden der **Designschule** von Vorteil. Denn wer an der Designschule mit einem Fachabitur oder Abitur in der Tasche seine Berufsausbildung absolviert oder dort die Fachhochschulreife erlangt, kann im direkten Anschluss an der Designhochschule Schwerin in nur drei Semestern seinen Bachelor ablegen, d. h., er steigt gleich ins vierte Semester ein. Dazu Haring: „In der Regel erkennen wir diesem Studierenden, da wir ja wis-



sen, was er an unserer Designschule gelernt hat, nach einem Zugangstest seine Ausbildung an. Das gilt übrigens grundsätzlich für unsere Hochschule: Wer in der Gamesbranche tätig ist, über die Grundvoraussetzungen und eine, wie auch immer geartete fertige Ausbildung verfügt, kann bei uns nach einem bestandenen Eignungstest und Prüfung der Zeugnisse bis zu drei Semester anerkannt bekommen.“

Die privat geführte Designschule selbst ist seit 2001 in der Ausbildung tätig. Zunächst konnte man sich dort nur in Grafikdesign ausbilden lassen, aber bereits 2004 folgte der Ausbildungsgang Modedesign, und 2007 kam schließlich die Ausbildung Gamedesign hinzu. Damit war die Designschule Schwerin der erste Bildungsträger im norddeutschen Raum mit einem derartigen Angebot im Portfolio. Voraussetzung für eine Designausbildung ist jeweils der Realschulabschluss. Derzeit durchlaufen an der Schweriner Schule etwa 70 Schüler die Ausbildung Gamedesignern. Das Lehrpersonal besteht in der Regel aus Freiberuflern, die in irgendeiner Weise in der Gamesindustrie tätig sind, sei es als Gamedesigner, Scripter, Programmierer oder als reine 2D- oder 3D-Artists. Die Designschule Schwerin richtet regelmäßig Vorstellungstage aus, an de-



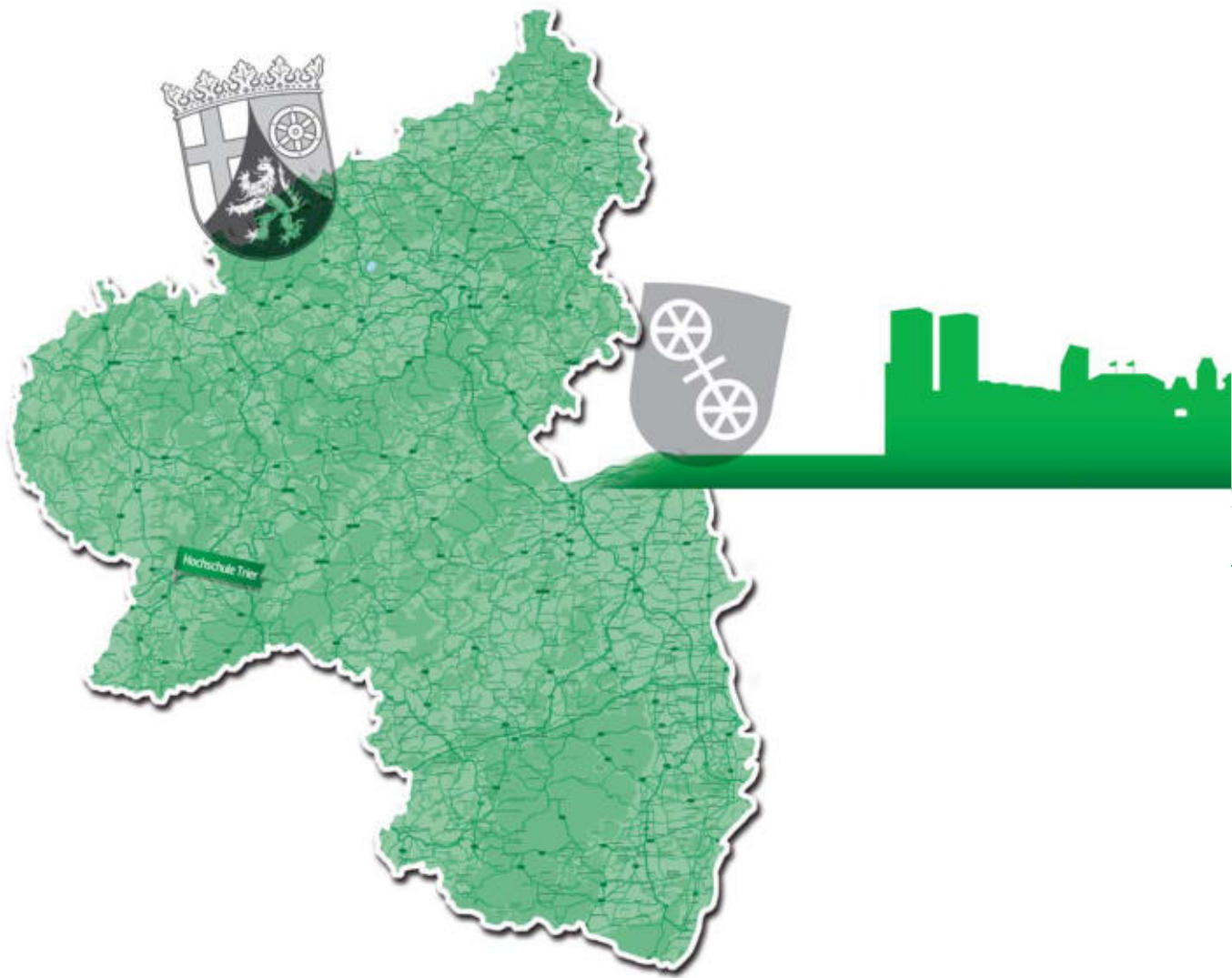
Oben: Das Gebäude der vor wenigen Wochen gestarteten Designhochschule Schwerin

Links: Stephan Haring ist Rektor der Designhochschule und Designschule in Schwerin

nen sich Entwicklerstudios in der Designschule den Schülern präsentieren können. Außerdem, so Haring weiter, ist die Schule offen für Profis aus der Industrie, die Interesse und Kapazitäten haben, um sich als Gastdozent einzubringen. Wer sich vor Ort ein Bild machen möchte, am 30. November (13–18 Uhr) und am 16. April 2014 (13–18 Uhr) finden Tage der offenen Tür statt.

Damit schließen wir das Kapitel Mecklenburg-Vorpommern. Mehr Ausbildungsangebote gibt es in dem Bundesland aktuell nicht. Doch trotz der (noch) geringen Präsenz der Gamesindustrie ist in Sachen Gamesausbildung durchaus Bewegung im Spiel. Es dürfte sich lohnen, den Nordosten der Republik im Auge zu behalten.

Harald Hesse



Trier – allein auf weiter Flur

Mit der Betrachtung der Gamesausbildung in Rheinland-Pfalz kommt die Ausbildungsserie zu ihrem Finale. Auch hier bestätigt sich, was die anderen Standorte gezeigt haben: Wo kaum oder keine Gamesindustrie vorhanden ist, sind auch die entsprechenden Bildungsangebote rar gesät.

Die einzige Hochschule in Rheinland-Pfalz, die sich mit Games befasst, förderte die Recherche in Trier zu Tage. Prof. Dr.-Ing. Christof Rezk-Salama ist unser Ansprechpartner: „An der Fakultät Informatik bieten wir den Bachelorstudiengang Digitale Medien und Spiele an, bei dem sich die Studierenden entscheiden können, ob sie stärker in den Medien- oder den Spieleschwerpunkt gehen wollen.“ Dieses Angebot ist mit rund 450 der knapp über 1000 Informatikstudenten der stärkste Studiengang des Fachbereichs Informatik, weiß Christof Rezk-Salama

zu berichten. Und wegen dieses Erfolgs soll es auch noch weiter ausgebaut werden. So seien derzeit zwei weitere Professuren für Digitale Medien und Spiele ausgeschrieben. „In der Informatik bieten wir zudem noch einen Master of Science an, in dem eine Spezialisierung auf Spiele möglich ist. Tatsächlich haben wir auch noch einen Studiengang im Fachbereich Gestaltung, in dem intermediales Design angeboten wird und die Studierenden den künstlerischen Part der Spieleentwicklung bis hin zu Gamification und viele Dinge mehr lernen. Dieser Studien-

gang ist momentan von circa 100 Studenten belegt. Beide Fachbereiche, Informatik und Gestaltung, machen Spiele, sind zwar ganz unterschiedliche Studiengänge, die sich aber gegenseitig befruchten. Deshalb fördern wir auch die Zusammenarbeit zwischen beiden Fachrichtungen und versuchen, interdisziplinäre Teams zu bilden, damit man sich gegenseitig versteht, ohne die Disziplin des jeweils anderen beherrschen zu müssen.“ Zu den Studieninhalten selbst ist nicht viel anzumerken: „Dazu zählt alles, was ein Informatiker an Fach-

wissen braucht. Spielespezifisch halten wir eine große Vorlesung über Spieleprogrammierung, in der die Grundzüge dieser Anwendung vermittelt werden. Der Fokus liegt hierbei zwar auf der PC-Plattform. Wir haben aber auch Kurse in Konsolenentwicklung, die das Hardwarewissen und deren besondere Programmieranforderungen zum Gegenstand haben. Natürlich gehören auch Mobile-Anwendungen dazu.“ Außerdem stehe das Thema Computergrafik auf dem Lehrplan sowie ein relativ großes Angebot an Wahlpflichtfächern, über die man Themen wie Künstliche Intelligenz, Simulation, oder Tool- und Plug-in-Programmierung vertiefen könne. Zusätzlich seien während des Studiums zwei größere Projektarbeiten zu realisieren, ein Medien- und ein Teamprojekt, bei dem die Studierenden – allein bzw. im Team – ein Medienprodukt entwickeln, wobei es sich dabei zumeist um ein Spiel handelt. „Am Ende steht dann noch die Bachelorarbeit an, für die sie sich ein Thema herausgreifen, um dieses vertiefend und wissenschaftlich darzustellen. Damit sind sie dann bestens gerüstet für den beruflichen Einstieg.“

Die Absolventen dieses Studiengangs sind laut Prof. Rezk-Salama fachlich sehr breit aufgestellt. Deshalb sei ein möglicher Einsatz in der Spieleindustrie bei Weitem nicht das einzige Betätigungsfeld, auf dem sie nach dem Studium ihre Sporen verdienen könnten. Weitere Einsatzfelder seien etwa Medien- oder Werbeagenturen, die Autoindustrie – kurz: Branchen, die ihre erlernten Kompetenzen nachfragen.

In Rheinland-Pfalz gibt es keine Medien- und Spieleförderung, wie man das aus Berlin-Brandenburg, Nordrhein-Westfalen oder Bayern kennt. Dafür, sagt Christof Rezk-Salama, „nutzen wir aber die allgemein zur Verfügung stehenden Förderinstrumente. Gerade der Informatikbereich wird in dieser Hinsicht ja bekanntlich recht gut unterstützt. Derzeit befin-

det sich gerade auch wieder ein Studententeam von uns in der Gründungsphase, das das Gründerstipendium Exist beantragt hat. Abgesehen davon, sind auch wir als Hochschule auf diesem Gebiet aktiv, um Ausgründungen zu befördern. So betreiben wir etwa an unserer Hochschule ein Gründungsbüro, mit dem ich auch in Kontakt stehe. Diese Einrichtung nimmt die Studierenden, die sich mit dem Gedanken tragen, sich selbstständig zu machen, an die Hand. Hier erhalten sie Beratung; beispielsweise werden ihnen dort die bestehenden Förderinstrumente erklärt, die für sie infrage kommen. Oder es werden ihnen Hochschulmentoren zur Seite gestellt, die ihre Ausgründung begleiten.“

Als die Rede auf den Austausch mit der Spieleindustrie kommt, fällt ein Satz, der fast die ganze Recherche zum Thema „Gameausbildung in Deutschland“ wie ein roter Faden durchzog: „Der ist noch ausbaufähig.“ Zumindest finde er, was diese Fachrichtung anbelange, auch in Trier nicht in dem Maße statt, „wie wir uns das wünschten“. Das hänge aber wohl auch mit der geografischen Lage der Stadt Trier zusammen, die ganz im Westen von Rheinland-Pfalz und nur 15 Kilometer von der Grenze zum Großherzogtum Luxemburg entfernt liege. Außerdem: „Grundsätzlich sind Spieleunternehmen in unserem Bundesland eher rar gesät. Um die Kontakte mit der Industrie zu intensivieren, besu-

chen wir mit unseren Studierenden beispielsweise die entsprechenden Netzwerk-Events, auf denen wir uns dann mit Vertretern dieser Branche austauschen können. Darüber hinaus haben wir ein relativ neues Campusprogramm mit Montreal zusammen installiert, für das uns aber noch keine Erfahrungswerte vorliegen. Dieses Programm ermöglicht unseren Studierenden, ein Semester lang Hochschulpraktika in Montreal zu absolvieren, die sehr eng mit den dort ansässigen Studios der Spieleindustrie kooperieren, darunter Electronic Arts und Ubisoft.“ Mit dieser durchaus bemerkenswerten Information verlassen wir die Hochschule Trier und schließen das Kapitel und damit auch die Serie ab, die uns nun über Monate begleitet hat. Unterm Strich stimmt das Ergebnis den Reporter, der auszog, um das Ausbildungsangebot an privaten und öffentlichen Hochschulen in Deutschland im Bereich zu erkunden, sehr zuversichtlich. In den letzten Jahren ist hier erfreulich viel Bewegung ins Spiel gekommen. Eine Entwicklung, die auch der Industrie in die Hände spielen sollte. Schließlich war der eklatante Fachkräftemangel, den die Spieleindustrie beklagte, der Auslöser für die umfangreiche Recherche. Diese Dynamik aufzugreifen und zu befördern, ist jetzt Aufgabe der gesamten Branche und der sie repräsentierenden Verbände.

Harald Hesse



KONTAKT

Hochschule Trier

Schneidershof
54293 Trier
Tel: 06 51/8103-0
Web:
www.
hochschule-trier.de

Fakultät Informatik

Fachrichtung:
Digitale Medien
und Spiele

Studiengangsleiter:

Prof. Dr.-Ing.
Christoph Lürig

Ansprechpartner:

Prof. Dr.-Ing.
Christof Rezk-Salama
Tel: 06 51/8103-711
Mail: c.rezk-salama@
hochschule-trier

Studienangebot:

Digitale Medien
und Spiele (B.Sc.)
Informatik (M.Sc.),
bei dem Spezialisierung
auf Spiele möglich ist

Prof. Dr.-Ing.
Christof Rezk-Salama

Hochschule Trier

IMPRESSUM

GAMESMARKT

Verlag G+J Entertainment Media GmbH

Geschäftsführer Peider Bach

Ltd. Chefredakteur / stellv. Geschäftsführer

Ulrich Höcherl

Chefredaktion Harald Hesse

(verantwortlich, Anschrift siehe Verlag)

Redaktionsleiter Stephan Steininger (-422)

Redaktion Patrick Maier (-116), Daniel Raumer (-423)

Onlineredaktion Tim Pototzki (-376)

Schlussredaktion Gundel Ruschill (Ltg., -288)

Autoren Nicolas Knille (fr.), Jörg Müller-Lietzkow (fr.),

Sönke Siemens (fr.), Bernhard Stampfer (fr.)

Bildredaktion Dr. Michael Kühn (Ltg., -375),

Cornelia Hellenschmidt (-275)

Content Management Ennio Graff (-358)

Cheflayouter David Serjoscha Wolf (-210)

Layout Ines Fischer (fr.)

Leitung Prepress Michael Ippenberger (-473)

Leitung Produktion Silvia Domakowski (-156)

Group Advertising Director Susanne Hübner (-330),

verantwortlich, Anschrift siehe Verlag)

Sales Manager Sebastian Hoffmann (-318)

Ad Management Petra Mahrla (-312)

Leiterin Marketing Iris Kirberg (-315)

Kaufmännische Leitung Melanie Stiebert (-499)

Chief Information Officer Hans-Hermann Kirchhoff (-342)

Ltg. Programmredaktion Dr. Michael Stapper (-267)

Customer Service Bettina Ambach (-335)

Abonnement / Leserservice Gabi Zimmermann

(Tel.: 089/4 5114-368)

Druck Kessler Druck, Michael-Schäffer-Str. 1, 86339 Bobingen

Redaktions- und Verlagsanschrift

Weihenstephaner Str. 7, 81673 München,

Tel.: 089/4 5114-0, Fax: -100-444,

Homepage: www.gamesmarkt.de,

Mail: gamesmarkt@e-media.de

Speicherung und Nachdruck bedürfen der schriftlichen Genehmigung. Mit Autorennamen gekennzeichnete Artikel geben nicht unbedingt die Meinung des Verlags wieder. Bezugspreise: GamesMarkt erscheint jährlich mit 26 Ausgaben (einige Ausgaben können zu Doppelnummern zusammengefasst werden). Der Preis beträgt 24,00 Euro pro Monat, zzgl. Versand und MwSt. Die Versandkosten liegen bei halbjährlich 12,45 Euro (zzgl. MwSt.). Das Abo ist nicht übertragbar. Username und Passwort dürfen nicht ohne ausdrückliche Erlaubnis von G+J Entertainment Media weitergegeben werden. Die einzelnen Produkte des Abonnements sind urheberrechtlich geschützt und dürfen weder mechanisch noch elektronisch vervielfältigt werden. Die Abonnementgebühr ist im Voraus fällig und gilt für die Dauer eines Jahres; die Rechnungstellung erfolgt in der Regel jährlich. Das Abonnement verlängert sich automatisch um jeweils ein weiteres Jahr, wenn nicht bis spätestens sechs Wochen vor Ablauf schriftlich beim Verlag gekündigt wird. Der Fortbestand des Vertrags wird von möglichen Geschäftsaufgaben, Geschäftsfeldveränderungen etc. des Users nicht beeinträchtigt. Bei Nichtbelieferung im Falle höherer Gewalt bestehen keine Ansprüche. Erfüllungsort ist München, Gerichtsstand München. G+J Entertainment Media behält sich Änderungen des Angebotsumfangs vor. Veränderungen des Angebotsumfangs stellen keinen Grund für eine außerordentliche Kündigung des Abonnements dar.

Veröffentlichung gemäß § 8, Abs. 3 des Gesetzes über die Presse vom 8. Oktober 1949: An der G+J Entertainment Media GmbH hält die Gruner + Jahr AG & Co KG 100 Prozent der Anteile.

ISSN 1861-9657

Bei G+J Entertainment Media erscheinen außerdem folgende Fachmedien:



musikwoche

videomarkt



Weitere Angebote unter aboshop.mediabiz.de.