

Berufs.- und Mastervorbereitung VGD

Studienexkursion

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 6. Semester

Nummer und Typ	BDE-BDE-P-VGD-6024.22F.001 / Moduldurchführung
Modul	Berufs.- und Mastervorbereitung VGD
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Maïke Thies
Anzahl Teilnehmende	maximal 20
ECTS	2 Credits
Lehrform	Exkursion, Praxisanteil
Zielgruppen	Bachelor Praxismodul für Studierende im 6. Semester Pflichtmodul für VGD Game Design, 6. Semester
Lernziele / Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> – Aneignen einer internationalen Perspektive auf Gamesfirmen im Indie- und AAA-Bereich – Einblicke in die Contententwicklung und Produktionsprozesse von kleinen bis AAA-Studios – Kennenlernen von unterschiedlichsten Förder- und Finanzierungsmodellen von Videospieldproduktionen – Aneignen von Kenntnissen im Bereich Portfolioentwicklung für allfällige Bewerbungen – Durchführung eines Elevator-Pitches vor Industrievertreter:innen
Inhalte	<p>Wir besuchen im Rahmen der Studienexkursion insbesondere Indie-Studios und mittelständische Games-Firmen in Berlin und Umgebung.</p> <p>Berlin hat sich in den vergangenen 15 Jahren, u.a. dank der guten Fördersituation durch das Medienboard Berlin, zu einem spannenden Ökosystem für Game-, Transmedia- und VR-/AR-/XR-Produktionen entwickelt. Jährlich findet das Playful Media Festival A MAZE im Rahmen der Games Week Berlin statt und zieht damit eine Vielzahl an Vertreter:innen der internationalen Szene an.</p> <p>Wir treffen im Rahmen der Studienexkursion auf Vertreter:innen verschiedenster Studios und Firmen, explorieren das kulturelle Angebot der Stadt und richten zudem auch den Fokus auf ausgewählte architektonische Sehenswürdigkeiten.</p>
Bibliographie / Literatur	<p>Adam, Ernest (2003): Break into the Game Industry. How to get a job making video games. MCGRAW-HILL Professional.</p> <p>Judd Ruggill; Ken McAllister, et al. (2016): Inside the Video Game Industry: Game Developers Talk about the Business of Play. Routledge.</p> <p>Eisenmann, Sara (2008): Building Design Portfolios. Innovative Concepts for Presenting Your Work. Rockport Publishers.</p> <p>game. Verband der deutschen Games-Branche (2021). Infografik Deutscher Games-Markt. https://www.game.de/marktdaten/infografik-deutscher-games-markt-2021.</p>

game. Verband der deutschen Games-Branche (2018): Press Start! Dein Start-Up Guide für die Games-Branche. file:///Users/mthies/Downloads/game-Start-Up-Guide.pdf.

game. Verband der deutschen Games-Branche (2021): Die besten Games-Standorte für Games in Deutschland. <https://www.game.de/marktdaten/die-besten-games-standorte-fuer-games-in-deutschland>.

Leistungsnachweis / Testatanforderung	Anwesenheit, aktive Teilnahme und ggf. Präsentation eigener Arbeiten
Termine	7. bis 11. Februar 2022 Die Kosten für die Unterkunft bzw. CHF 150.00 pro Teilnehmenden werden vom Departement Design übernommen
Dauer	5 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F