

## Berufs.- und Mastervorbereitung VGD

### Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-BDE-P-VGD-6024.23F.001 / Moduldurchführung
Modul	Berufs.- und Mastervorbereitung VGD
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Maïke Thies
Zeit	Mo 13. Februar 2023 bis Fr 17. Februar 2023 / 8 - 17 Uhr
Anzahl Teilnehmende	maximal 22
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"> <li>• Aneignen einer internationalen Perspektive auf Gamesfirmen im Indie- und AAA-Bereich</li> <li>• Einblicke in die Contententwicklungen und Produktionsprozesse von Indie- bis AAA-Studios und Kultureinrichtungen</li> <li>• Kennenlernen von unterschiedlichen Förder- und Finanzierungsmodellen von Videospieldproduktionen</li> <li>• Aneignen von Kenntnissen im Bereich Portfolioentwicklung für allfällige Bewerbungen</li> <li>• Durchführung eines Elevator-Pitches vor Industrievertreter:innen</li> </ul>
Inhalte	<p>Nach Abschluss ihres Bachelorstudiums stehen Absolvent:innen der Fachrichtung Game Design unterschiedlichste Berufswege offen. Anstellungsverhältnisse in kleinen bis mittelgrossen Indie-Studios sind dabei ebenso denkbar wie höchstspezialisierte Tätigkeitsfelder in einem AAA-Studio, die Gründung eines eigenen Studios, das Wirken in einer Agentur/im Forschungsbereich oder ein vertiefendes Masterstudium. Immer häufiger finden sich Game Designer:innen auch an Orten wieder, die lange Zeit ausschliesslich Filmemacher:innen, Künstler:innen oder Theaterschaffenden vorbehalten waren, z.B. an Stadttheatern, in Kunstmuseen, in der Planung wie Postproduktion von Filmen, im Konzert- und Eventbereich, etc. ...</p> <p>Das Berufs- und Mastervorbereitungsmodul trägt dieser Vielzahl an Karrierewegen Rechnung. Im Fokus der Präsentationen stehen Ideenfindungs-, Recherche- und Designprozesse. In den anschliessenden Q&amp;A's besteht zudem die Möglichkeit, eigene Fragen an die Gäst:innen zu stellen.</p> <p>Die Präsentationen, die in der Woche vom 13. bis 17. Februar 2023 das Programm bilden, finden massgeblich online statt. Das detaillierte Programm wird zeitnah kommuniziert.</p> <p>Vortragssprache: Deutsch oder Englisch</p> <p>Obligatorische Sondertermine: 27. Februar 2023, 18:30 Uhr bis 20:00 Uhr: Werkstattgespräch mit Design-Team Ubisoft zu Assassin's Creed Odyssey [online]. Eine Veranstaltung im Rahmen von Kein Kino in Kooperation mit dem Museum für Gestaltung Zürich.</p>

16. März 2023, 18:00 Uhr bis 19:30 Uhr: Games & Science, Kurzpräsentationen und anschliessende Podiumsdiskussion mit Anna Lisa Martin-Niedecken (Sphery AG), Attila Szantner (MMOS), Christine Leutscher (Universität Zürich) [Hörsaal 1, ZHdK]. Eine Veranstaltung des Museums für Gestaltung Zürich in Kooperation mit der DIZH.

3. April 2023, 18:30 Uhr bis 20:00 Uhr: Game Performance «Operation Jane Walk» von Total Refusal mit anschliessendem Werkstattgespräch [Kino Toni, 3.G02, ZHdK]. Eine Veranstaltung im Rahmen von Kein Kino in Kooperation mit dem Museum für Gestaltung Zürich.

8. Mai 2023, 18:30 Uhr bis 20:00 Uhr: Werkstattgespräch mit Eran Hilleli [Ort wird noch bekannt gegeben]. Eine Veranstaltung im Rahmen von Kein Kino in Kooperation mit dem Museum für Gestaltung Zürich.

//

Optional 2. Teil des Moduls [nicht relevant für das bestehen/nicht bestehen des Kurses]:

Im Sommer 2023 [der genaue Termin wird noch bekannt gegeben] begeben sich die BA-Diplomand:innen auf eine Kulturreise nach Berlin.

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 finden das Playful Media Festival A MAZE und die Games Week Berlin statt – beide Veranstaltungen ziehen eine Vielzahl an Vertreter:innen der internationalen Szene an.

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.

50 % der anfallenden Kosten (Reise, Unterkunft, Eintritte) werden von der Fachrichtung Game Design übernommen. Selbstbeteiligung: max. 300 CHF.

#### Bibliographie / Literatur

Adam, Ernest (2003): Break into the Game Industry. How to get a job making video games. MCGRAW-HILL Professional.

Judd Ruggill; Ken McAllister, et al. (2016): Inside the Video Game Industry: Game Developers Talk about the Business of Play. Routledge.

Eisenmann, Sara (2008): Building Design Portfolios. Innovative Concepts for Presenting Your Work. Rockport Publishers.

game. Verband der deutschen Games-Branche (2021). Infografik Deutscher Games-Markt. <https://www.game.de/marktdaten/infografik-deutscher-games-markt-2021>.

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>.

//

Tools by Rami Ismail & colleagues & friends :

<http://dopresskit.com>

<https://dodistribute.com>

<http://dotoolkit.com>

<https://vlambeer.com/toolkit>

Leistungsnachweis / Testatanforderung	Anwesenheit, aktive Teilnahme, kurze schriftliche Reflektionen zu den einzelnen Vorträgen, ggf. Projekt-Pitches
Termine	13.-17.2.2023;
Dauer	5 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F