

# Inhalt

---

## **Vorwort**

Björn Bartholdy, Linda Breitlauch, André Czauderna,  
Gundolf S. Freyermuth | 11

## **Games lehren und lernen in Deutschland.**

### **Neun Thesen zur Einleitung**

Gundolf S. Freyermuth | 25

## **TEIL I: LEHRE UND FORSCHUNG**

### **1 Game Studies**

#### **Loading...**

##### **Game Studies und Medienkulturwissenschaften**

Benjamin Beil | 53

#### **Game Space Design.**

##### **Raum als Gestaltungselement des Computerspiels**

Stephan Günzel | 71

#### **Einordnung von Computerspieltypen, -genres und -plattformen**

Ralf Hebecker | 119

#### **Sozialwissenschaftliche Game Studies.**

##### **Entwurf eines curricularen Rahmens für das Studium der Gestaltung und Entwicklung digitaler Spiele**

André Czauderna | 127

#### **Perspektiven auf Digitale Spiele.**

##### **Plädoyer für eine kunstwissenschaftliche Betrachtung des Digitalen Spiels in Forschung und Lehre**

Stephan Schwingeler | 155

## **Computerspielwissenschaften und Ludoliteracy**

Jochen Koubek | 179

## **2 Game Design**

### **Die Zukunft des interaktiven Erzählens**

Linda Breitlauch | 205

### **Das Spiel ist das Interface.**

#### **Bessere Spielerfahrung durch Interaktionsgestaltung**

Dominik Wilhelm | 217

### **Plädoyer für ein *holistisches Game Design***

Markus Wiemker | 225

## **3 Game Arts**

### **»The Creative Process«.**

#### **Vom Prozesshaften der Gestaltung**

Björn Bartholdy | 239

### **Kunst erleben.**

#### **»3D Animation and CG Art for Games« vielfältig inspiriert**

Nanette Kaulig | 249

## **4 Game Informatics and Technology**

### **Games Engineering.**

#### **Wissenschaft mit, über und für Interaktive Systeme**

Sebastian von Mammen, Andreas Knotte, Daniel Roth,

Marc Erich Latoschik | 269

### **Programmieren, was andere spielen sollen.**

#### **Game Informatics in Forschung, Theorie und Praxis**

Roland Klemke, Markus Hettlich | 319

**Games, Interaktive Technologien  
und industrielle Anwendungen.  
Interdisziplinäre Vernetzung | gemeinsame Technologien**  
Wolfgang Höhl | 325

## **5 Game Economics and Producing**

**Wirtschaftswissenschaften,  
Unternehmertum und Projektmanagement**  
Odile Limpach | 347

**Die Digitalen Revolutionen der Distribution  
im Games-Sektor**  
Malte Behrmann | 363

## **6 Perspektiven der Games-Industrie**

**Betrachtungen auf die akademische Ausbildung  
im deutschen Games-Markt.  
Eine Industrie-Perspektive**  
Karsten Lehmann | 379

**»Eine Branche, eine Stimme«**  
Felix Falk im Gespräch mit Gundolf S. Freyermuth | 393

**»Was muss man haben,  
um nicht nur in der Spieleindustrie zu landen,  
sondern auch erfolgreich und glücklich zu sein?«.  
Rede vor Absolventen eines Games-Studiengangs**  
Wolfgang Walk | 399

## **TEIL II: STUDIENGÄNGE**

### **1 Bachelor**

**BA »Digital Games«.**  
**Cologne Game Lab der TH Köln**  
Björn Bartholdy, André Czauderna, Gundolf S. Freyermuth | 419

**BA »Game Design«.**

**Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin**

Raven Rusch | 439

**BSc »Informatik – Digitale Medien und Spiele«.**

**Hochschule Trier**

Christoph Lürig | 447

**BA »Intermedia Design«.**

**Hochschule Trier**

Linda Breitlauch | 453

**BA »Animation & Game«.**

**Hochschule Darmstadt**

Tilmann Kohlhaase | 461

**BA »Angewandte Informatik –**

**Digitale Medien und Spieleentwicklung«.**

**Hochschule Anhalt**

Alexander Carôt, Stefan Schlechtweg-Dorendorf | 475

**BA »Medienwissenschaft und Medienpraxis«.**

**Universität Bayreuth**

Jochen Koubek | 483

**BSc »Games Engineering«.**

**Universität Würzburg**

Marc Erich Latoschik, Sebastian von Mammen | 491

**BA/BSc »Interaktive Medien«.**

**Hochschule Augsburg**

Jens Müller, Thomas Rist | 503

## **2 Master**

**MA »Game Development and Research«.**

**Cologne Game Lab der TH Köln**

Björn Bartholdy, André Czauderna, Gundolf S. Freyermuth | 519

**MA »Digital Games«.**

**Cologne Game Lab der TH Köln**

Björn Bartholdy, André Czauderna, Gundolf S. Freyermuth | 529

**MA »3D Animation for Film & Games«.**

**Cologne Game Lab der TH Köln und**

**ifs internationale filmschule köln**

Björn Bartholdy, Laura Frings | 537

**MA »Zeitabhängige Medien / Sound – Vision – Games«.**

**Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg**

Ralf Hebecker | 545

**MA »Medien- und Spielekonzeption«.**

**Hochschule Harz**

Dominik Wilhelm, Daniel Ackermann | 555

**MA/MSc »Computerspielwissenschaften«.**

**Universität Bayreuth**

Jochen Koubek | 573

**MA »Informatik – Schwerpunkt Games Technology«.**

**Hochschule Trier**

Christoph Lürig | 579

**MA »Intermedia Design«.**

**Hochschule Trier**

Linda Breitlauch | 583

**MA »Interaktive Medien«.**

**Hochschule Anhalt / Universität Halle-Wittenberg**

Alexander Carôt, Mark Hall | 589

**MA »Interaktive Mediensysteme«.**

**Hochschule Augsburg**

Jens Müller, Thomas Rist | 593

### **3 Vernetzte BA- und MA-Studiengänge**

#### **Bachelor- und Masterstudiengänge am Institut für Games. Hochschule der Medien Stuttgart**

Sabiha Ghellal | 601

#### **Serious-Games-Forschung und -Lehre in der Informatik. Technische Universität Darmstadt**

Stefan Göbel, Robert Konrad, Florian Mehm, Polona Caserman,  
Thomas Tregel, Augusto Garcia-Agundez | 613

### **NACHWORT**

#### **Games-Studium im Ausland. Ein vergleichender Blick auf Angebote in Westeuropa, Nordamerika und Australien**

André Czauderna | 659

#### **Autorinnen und Autoren | 695**