

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 Knote, 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

Sabina 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