

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 | 27

TEIL I: LEHRE UND FORSCHUNG

1 Game Studies

Loading...

Game Studies und Medienkulturwissenschaften

Benjamin Beil | 55

Game Space Design.

Raum als Gestaltungselement des Computerspiels

Stephan Günzel | 73

Einordnung von Computerspieltypen, -genres und -plattformen

Ralf Hebecker | 121

Sozialwissenschaftliche Game Studies.

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

André Czauderna | 129

Perspektiven auf Digitale Spiele.

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

Stephan Schwingeler | 157

Computerspielwissenschaften und Ludoliteracy

Jochen Koubek | 181

2 Game Design

Die Zukunft des interaktiven Erzählens

Linda Breitlauch | 207

Das Spiel ist das Interface.

Bessere Spielerfahrung durch Interaktionsgestaltung

Dominik Wilhelm | 219

Plädoyer für ein *holistisches Game Design*

Markus Wiemker | 227

3 Game Arts

»The Creative Process«.

Vom Prozesshaften der Gestaltung

Björn Bartholdy | 241

Kunst erleben.

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

Nanette Kaulig | 251

4 Game Informatics and Technology

Games Engineering.

Wissenschaft mit, über und für Interaktive Systeme

Sebastian von Mammen, Andreas Knotz, Daniel Roth,

Marc Erich Latoschik | 271

Programmieren, was andere spielen sollen.

Game Informatics in Forschung, Theorie und Praxis

Roland Klemke, Markus Hettlich | 321

Games, Interaktive Technologien und industrielle Anwendungen.

Interdisziplinäre Vernetzung | gemeinsame Technologien

Wolfgang Höhl | 327

5 Game Economics and Producing

**Wirtschaftswissenschaften,
Unternehmertum und Projektmanagement**

Odile Limpach | 349

**Die Digitalen Revolutionen der Distribution
im Games-Sektor**

Malte Behrmann | 365

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 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 | 611

NACHWORT

Games-Studium im Ausland.

**Ein vergleichender Blick auf Angebote in Westeuropa,
Nordamerika und Australien**

André Czauderna | 657

Autorinnen und Autoren | 693