

Game Design ADVANCED

(Angebot ab WS 2011 - Start Oktober 2011)



Das neue Angebot richtet sich vorrangig an Game Design Absolventen und Berufstätige aus der Games Branche. Die ADVANCED-Seminare sind einzeln buchbar und können miteinander beliebig kombiniert werden. Die Kurse sind damit als Programm in Vollzeit und Teilzeitstudium möglich und geben somit vor allem Berufstätigen eine sehr gute Möglichkeit sich individuell und qualifiziert weiterzubilden.

INHALT

Die Ausbildung zum Game Designer ADVANCED vermittelt innerhalb von **zwei weiterführenden Semestern** zusätzliche Kenntnisse in den Bereichen

- Spieltheorie (Game Theorie), Game Business, Business Law (Recht), Marketing, Projektplanung und Gestaltung sowie Grundlagen Design.
- Daneben werden umfassende Grundlagen in den Bereichen angewandte Game Design Theorie, Interface/Experience Design, Psychologie und Betriebswirtschaftslehre vermittelt - um die Studenten optimal auf ihre verantwortlichen Designpositionen vorzubereiten.
- Ebenso werden Kurse in Game Design für Browser Games / Online Games angeboten.

Der „Proof of fun“ und die zielgruppengerechte Produktion für elektronische Spiele aller Plattformen und Genres stehen im Vordergrund dieses Programms. Eigene Ideen können mit Hilfe dieses Wissens im Team in eigenen Projekten umgesetzt werden.



Berufsbild

Den Absolventen stehen z.B. folgende Betätigungsfelder offen:

Interface /Experience Designer: Er gestaltet die Interaktion zwischen Spieler und Spiel und legt damit fest, welche Handlungsmöglichkeiten dem Spieler zur Verfügung stehen und wie das Spiel auf diese Aktionen des Spielers reagiert. *Einstiegsprofil: Interface / Experience Designer*

Game Designer / Senior Game Designer: Der Game Designer entwickelt selbständig das Game Design für neue Projekte oder einzelne Bestandteile (Handelssystem/Ökonomie, Kampfsystem, Soziale Interaktion) von Computer- und Videospieldesignprojekten. Planung und Gesamtgestaltung von Computer- und Videospieldesignprojekten. Design, sowie die Analyse und Weiterentwicklung von Design-Elementen sind der Kern des Aufgabenbereiches. *Einstiegsprofil: Game Designer / Senior Game Designer*

Game Design ADVANCED

(Angebot ab WS 2011 - Start Oktober 2011)



Level Designer: Der Level Designer ist für die Gestaltung der Spiellevel eigenständig verantwortlich. Auf Grundlage der Konzepte erstellt er mit modernen Tools im Team die zukünftigen Spielwelten der Projekte.

Einstiegsprofil: Level Designer

Bei weiteren Fragen, insbesondere das Kursprogramm betreffend, wenden Sie sich bitte an das Kursmanagement, Madlen Piede, madlen.piede@games-academy.de, Tel. 030/ 29 77 91 20.

Ihr Team der GAMES ACADEMY™ GmbH