

Einführungsveranstaltung in das Seminar „Softwareentwicklung für Digitale Spiele“

Die Veranstaltung findet am **16.04.2008** von **13:00 – 16:30** auf dem **Mediencampus der Villa Ida** statt. Genauere Informationen zum Seminar findet ihr auf der BIS-Homepage <http://bis.informatik.uni-leipzig.de/de/Lehre/0708/ss/DigiGames>

Vorgehensweise

Im Seminar „Softwareentwicklung für Digitale Spiele“ sollen sich die Studenten mit den Besonderheiten der Computerspielentwicklung auseinandersetzen. Um eine möglichst große Praxisrelevanz der zu erstellenden Arbeiten zu gewährleisten, werden die Themen während der Einführungsveranstaltung zusammen mit geladenen Experten aus der Computerspielbranche ausgearbeitet.

Dazu werden in 2 Durchgängen 4 Gruppen von Studenten gebildet, die, unterstützt von jeweils einem Experten, ein vorgegebenes Thema untersuchen und im Ergebnis Frage- oder Problemstellungen präsentieren, die sich aus der Diskussion ergeben haben.

Die auf dieser Basis gebildeten Aufgabenstellungen werden dann in der nächsten regulären Veranstaltung an die Studenten verteilt. Dabei haben Studenten, die an der Ausarbeitung eines Themas beteiligt waren, Vorrang auf dieses Thema.

Den Abschluss der Veranstaltung bildet eine Podiumsdiskussion mit den anwesenden Experten zu den Möglichkeiten des Einstiegs in die Games-Branche für Studenten der Informatik.

Ablauf

Dauer	Inhalt
0:10	Begrüßung: Frank Schumacher und Thomas Riechert begrüßen Experten und Studenten und stellen das Seminar und den Ablauf der Veranstaltung vor.
0:45	Die Studenten werden in 4 Gruppen aufgeteilt und erarbeiten im Gespräch mit einem der geladenen Experten Frage- und Problemstellungen zu einem vorgegebenen Thema. Die Experten helfen den Studenten beim Umreißen des Themenfeldes und bei der Identifikation aktueller, relevanter Schwerpunkte.
0:20	Mittels eines während der Gruppenarbeit erarbeiteten Plakates stellen die Gruppen den anderen Teilnehmern die gewonnen Erkenntnisse und Fragestellungen vor.
0:15	Pause
0:45	Es werden neue Gruppen gebildet und analog zum ersten Teil ein weiteres Thema bearbeitet.
0:20	Die Studenten präsentieren ihre Diskussionsergebnisse mittels des erarbeiteten Plakates.
0:15	Pause
0:30	Abschließende Podiumsdiskussion zum Thema „Wie komme ich in die Games-Branche (... und werde auch noch dafür bezahlt)?“