

GAMES SUMMER CAMP 2008

Mediencampus Villa Ida | 15.-16.08.2008
 Programm & Ablauf

Leitung:

Prof. Dr. Klaus-Peter Fährnich, Universität Leipzig, Leipziger Informatik-Verband (LIV) und Zentrum für Informations-, Wissens- und Dienstleistungsmanagement

Frank Schumacher, Universität Leipzig, Institut für Informatik

Freitag, 15. August 2008

09:00 – 09:30	Begrüßung & Eröffnung: Prof. Dr. Klaus-Peter Fährnich, Frank Schumacher
09:30 – 10:15	Anfänge und Entwicklung der Spielebranche , René Meyer / Die Schreibfabrik
10:15 – 11:00	Goldgräber – Digitale Distributionen und ihre Wirkung auf die Spieleindustrie , Florian Schwarzer / Student TU Ilmenau
11:00 – 11:45	Produktlinienentwicklung – Vorbereitende Maßnahmen bei der Softwareentwicklung , Claudius Henrichs / Student Uni Leipzig
<i>Mittagspause</i>	
12:30 – 13:15	Wegfindung in Computerspielen , Johannes Zhorel / Student Uni Leipzig
13:15 – 14:00	Bots in Spielen mit vollständiger Information , Gerald Sommer / Student Uni Leipzig
14:00 – 14:45	Physikengines für Computerspiele / Student TU Dresden
<i>Kaffeepause</i>	
15:15 – 16:00	Bugtracking mit Mantis in kleinen Spieleproduktionen , Markus Scholz / Student HTWK Leipzig
16:00 – 16:45	Der Umgang von Nutzern mit Inhalten von Digitalen Spielen , Steffen Hensche / Student Uni Leipzig
16:45 – 17:30	Computerspiele im Spiegel soziologischer Klassiker , Hendrik Wötzel / Student Uni Leipzig
ab 19:00	Geselliges Beisammensein im Schwalbennest der Moritzbastei

Samstag, 16. August 2008

09:00 – 09:45	Entwicklung für den Nintendo DS , Fabian Thiele / lbxgames
09:45 – 10:30	Nutzergenerierte Inhalte 3.0 – Spieler erschaffen Spiel , Martin Richter / g.Labs
10:30 – 11:15	Adventure Game Studio , Maria Opitz / Student Uni Leipzig
<i>Mittagspause</i>	
12:00 – 12:45	Messung der Nutzungseffizienz bei Game-Interfaces unter Berücksichtigung von Blickbewegungen , Jörg Niesenhaus / Mitarbeiter Uni Duisburg-Essen
12:45 – 13:30	Interfacegestaltung bei plattformübergreifenden Spielen , Waldemar Beser / Student Uni Leipzig
13:30 – 14:15	Untersuchung des Einflusses rationaler und emotionaler Faktoren bei der Entscheidungsfindung in virtuellen Spielwelten , Steffen Lohmann / Mitarbeiter Uni Duisburg-Essen
<i>Kaffeepause</i>	
14:45 – 15:30	Patterns in Digitalen Spielen , Jan Kubiczek / Student TU Ilmenau
15:30 – 16:15	Storytelling in Computerspielen mit narrativem Charakter , Mirko Jantke / Student HTWK Leipzig
16:15 – 17:00	Medienwirkungsforschung in realweltlichen Zusammenhängen. Das Forschungs-LAN-Konzept , Sven Jöckel / Mitarbeiter TU Ilmenau

Eine Veranstaltung in Kooperation mit



UNIVERSITÄT LEIPZIG



Zentrum für
 Informations-, Wissens- und
 Dienstleistungsmanagement e. V.