

Seminar "Aspekte der Softwareentwicklung von Spielen"

Prof. Heyer, Prof. Fähnrich

Das angebotene Seminar ist anrechenbar als Problemseminar im Diplomstudiengang oder als Seminar im Modul Software aus Komponenten bzw. als Projektpräsentation im Praktikum des Moduls Wissens- und Content-Management im WS 06/07.

Die Veranstaltung wird als Blockveranstaltung Anfang August und Mitte September anlässlich der Games Convention und der GC Developer Conference in Zusammenarbeit mit dem Masterprogramm Medien Leipzig (MML) und dem Zentrum für Informations-, Wissens- und Dienstleistungsmanagement durchgeführt.

Anforderungen

- Teilnahme am Einführungsworkshop
- Feldforschung auf der Games Convention oder GC Developer Conference
- Hausarbeit (Umfang ca. 10 Seiten) und Vortrag (ca. 15–20 min.) mit Diskussion bei einem Abschlussworkshop

Vorgesehene Themen

- Component and Service Oriented Architectures
- Requirements Engineering
- Content Management für Spiele
- Inhalts- und Dramaturgieentwicklung
- Mehrsprachigkeit und Lokalisierung
- Dialogsysteme für Spiele
- Project Management
- Testing and Quality Management
- Games Innovations
- Cooperative Games

Termine

- Einführungsworkshop am 03.08.2006, 10–18 Uhr in der Villa Ida, Medienstiftung Leipzig, Menckestraße 27
- GC Developer Conference: 21.-23.08.2006
- Games Convention: 23.-27.08.2006
- Abschlussworkshop: Mitte September, Villa Ida

Info & Anmeldung

Frank Schumacher
Institut für Informatik
Tel. +49 341 97–32256
E-Mail: schumacher@informatik.uni-leipzig.de

Oder Einschreibung unter <http://bis.informatik.uni-leipzig.de>

Interessierte Studierende anderer Fachrichtungen können sich mit interdisziplinären Themen ebenfalls an diesem Blockseminar im Rahmen eines "Games Summer Camp" beteiligen.

Games Summer Camp

Interdisziplinäres Blockseminar zur Games Convention an der Universität Leipzig

Themen

- Konzeption, Entwicklung und Produktion digitaler Spiele
- Neue Berufsbilder: Aus- und Weiterbildung
- Vermarktung und Wertschöpfung
- Nutzung und Wirkung von Computerspielen

Anforderungen

- Teilnahme am Einführungsworkshop im August 2006
- Feldforschung auf der Games Convention oder GC Developer Conference
- Hausarbeit und Vortrag mit Diskussion bei einem Abschlussworkshop

Wer?

Studierende der Mathematik und Informatik, BWL und Wirtschaftsinformatik, Soziologie, Kulturwissenschaften, Kommunikations- und Medienwissenschaft, Psychologie, Pädagogik

Warum?

- Zertifikat der Universität Leipzig
- kostenloser Besuch der Games Convention oder der GC Developer Conference
- kann für einige Fächer als Prüfungsleistung anerkannt werden

Termine

- Einführungsworkshop am 03.08.2006, 10-18 Uhr in der Villa Ida, Medienstiftung Leipzig, Menckestraße 27
- GC Developer Conference: 21.-23.08.2006
- Games Convention: 23.-27.08.2006
- Abschlussworkshop: Mitte September, Villa Ida

Info und Anmeldung

Frank Schumacher
Institut für Informatik
Tel. +49 341 97-32256
schumacher@informatik.uni-leipzig.de
<http://bis.informatik.uni-leipzig.de>