

Sehr geehrte Damen und Herren,

vor Kurzem wurde ich auf Ihre Ausschreibung für die Professur "Game-Design und Entrepreneurship" aufmerksam, die mein Interesse geweckt hat, da sie recht präzise meinen aktuellen Tätigkeitsbereich beschreibt, den ich noch weiter ausbauen möchte. Ich erlaube mir eine etwas formlose Bewerbung, da ich bereits seit 2010 die Professur zu "Anwendungskonzeption und Game-Design" an der Fakultät Digitale Medien der Hochschule Furtwangen inne habe und eine formale Prüfung der Berufbarkeit sicher verkürzt werden kann. Sofern ein Wechsel meines Tätigkeitsumfeldes zu beiderseitigem Gewinn zu sein scheint, reiche ich gerne erforderliche Unterlagen und Zeugnisse nach. Damit Sie dies einschätzen zu können, möchte ich mich hiermit zunächst näher vorstellen und orientiere mich dabei an Ihrer Ausschreibung.

Vorab: ich 'gendere' mit dem geschlechtergerechten Neutrum, das ungewohnt sein könnte, siehe <https://jirkadelloro.github.io/Neutrum>.

Zu Game-Design

Meine ersten Erfahrungen im Bereich des Game-Design reichen zurück bis in meine Schulzeit in den frühen 1980er Jahren, als ich Zugang zu einem VC20 und später meinen eigenen Atari 400 Homecomputer erhielt. Die bereits vorhandene Begeisterung für Computergames wurde schnell übertrumpft von der Begeisterung für die Entwicklung solcher. Bei der Entscheidung für ein Studium erschien mir Informatik Ende der 80er Jahre zu wenig auf Computergrafik und Interaktion bezogen und, da ich grundsätzlich gerne kreativ und handwerklich arbeite, ein Studium des Maschinenbaus passender. Meine Erwartungen wurden erfüllt, und meine Diplomarbeit zur Untersuchung eines dynamischen Systems mit der Finite-Elemente-Methode war wieder ganz auf Computergrafik bezogen.

Mittlerweile hatte ich auch ein komplexes Brettspiel entworfen, was zusammen mit meinen Computergames die Firma NSM (Löwen-Play) dazu veranlasste, mich als Gamedesigner in ein kleines Team zur Entwicklung eines neuen Sport-Spiel-Automaten zu berufen. Mitte der 90er lebte ich ein Jahr in Kalifornien am Rande des Silicon-Valley und kam in Kontakt mit neuen Werkzeugen, welche die Entwicklung multimedialer Medienanwendungen und Games stark beschleunigten, manche technische Hürden senkten und den Fokus stärker auf das tatsächliche Konzept und Design rücken konnten. Zurück in Deutschland arbeitete ich selbständig mit solchen Tools weiter, konnte 1996 im Team eines kleinen Wiesbadener Startups an "Opera Fatal" maßgeblich wirken und damit meinen ersten frei erhältlichen und kommerziell erfolgreichen Gametitel veröffentlichen. "Opera Fatal" begründete das Genre des deutschen Lernadventures, in dem später Titel wie "Physicus" etc. erschienen.

Die natürliche Verknüpfung von Spielen und Lernen interessierte mich immer mehr, so dass ich mich stärker darauf fokussierte. Zwar war ich als Freelancer und Computergrafikspezialist auch für die Special- und Visualeffects in "Spellforce" verantwortlich, habe mich aber in meiner eigenen Firma sehr viel mehr auf die Konzeption fokussiert. So entstand eine Vielzahl von unterhaltsamen, konstruktivistischen und teilweise auf Simulationen beruhenden Lernprogrammen für Mercedes-Benz - hier kam mir mein Studium sehr zupass - für die wir einige Auszeichnungen erhielten. Andererseits zeichne ich mich verantwortlich für das Game-Design von "Techforce" und "Experimente", zweier Spiele die 2009 und 2010 mit dem Deutschen Computerspielpreis in der Kategorie "Serious Games" bedacht wurden.

Als Überleitung von Game-Design über die Auszeichnungen zum Entrepreneurship soll auch "Sound Of Magic" an dieser Stelle erwähnt sein, ein innovatives Mobilegame, das

auf meinen Ideen beruht, unter meiner Leitung als Doppelmasterthesis zum Prototypen gebracht und von dem durch die zugehörigen Absolventis gegründeten Studio "Everbyte" mit meiner Unterstützung zur Marktreife gebracht wurde. Es war beim deutschen Entwicklerpreis in den Kategorien "Bestes Mobile Game" und "Beste Story" nominiert und gewann den Digital Publishing Award auf der Leipziger Buchmesse.

Zu Entrepreneurship

1995 machte ich mich zunächst als freier Künstler selbständig und hatte erste Aufträge als Pixelartists. Aufgeweckt durch den Erfolg von "Opera Fatal" und meinem Wunsch, mich mehr den Serious Games zu widmen, gründete ich 1997 die Firma "EnterTrain Software GmbH" deren Geschäftsführer ich bis heute bin. Aufgrund meiner hohen Auslastung in meinem Amt ruht die Firma im Wesentlichen seit 2013, tritt aber beispielsweise bei der Unterstützung anderer Startups (siehe "Everbyte") in Erscheinung. Derzeit startet auch ein Brettspielprojekt, bei dem sie gegebenenfalls als Verlag auftritt.

Für ein hochriskantes Projekt im Bereich der persistenten Massive-Multiplayer-Online-Games, dass ich 1997 konzipierte, gründete ich mit einem Partner die Firma Galaxy-X GmbH, die mit 1.2 Mio D-Mark Risikokapital bedacht wurde. Wir waren mit unserer Vision leider 10 Jahre vor der Zeit und die Dotcom-Blase platzte, so musste die Firma wieder abgewickelt werden. Ich kenne also auch diese eher unangenehme Seite.

1999 gründete ich eine Aikidoschule zunächst als GbR. Daraus erwuchs 2009 die gemeinnützige Unternehmergeellschaft "Aiki-Akademie" für Gewaltprävention und Zivilcourage, deren Geschäftsführer ich ebenfalls bis heute bin. Heute sind wir nicht mehr ortsgebunden, sondern es gibt Gruppen in mehreren Städten, die sich aus einem gemeinsamen Topf finanzieren und Trainingsräume anmieten oder zur Verfügung gestellt bekommen. Die Aiki-Akademie ist Mitglied der California Aikido Association.

Im Rahmen meiner Professur unterstütze ich Gründungsvorhaben aus der Studierendenschaft. So kam auch 2016 die Kooperation zwischen EnterTrain und dem von meinen Alumni gegründeten Studio Everbyte zustande. Für die Entwicklung von "Sound Of Magic" traten wir gemeinsam im Ersuchen nach Fördermitteln auf und wurden von der Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg mit Budget aus dem Digital Content Fond bedacht. Vor einigen Jahren gründete ich mit Studentis und Absolventis den "Stammtisch Games Südbaden" zur Vernetzung der Games-Macher in unserer Region. Daraus erwuchs vor anderthalb Jahren unser Games-Hub in Furtwangen und die Gründung zweier Gamestudios "Hokabento" und "Couch in the Woods", die gerade ihre ersten Titel veröffentlichen. Ich leite den Games-Hub ehrenamtlich, trete als Mentor im EXIST-Programm zur Förderung dieser Studios auf und stehe auch darüber hinaus mit Rat und Tat zur Seite. Mit der Stadt Furtwangen konnte ich eine Kooperation erreichen, der Hub wird zu 50% aus deren Mitteln gefördert.

Im gleichen Gebäude ist seit nun etwa einem Jahr der StartUpSpace untergebracht, den ich zusammen mit zwei Kollegen inhaltlich leite. Dort befindet sich ein Makerspace und ein Kreativraum mit entsprechenden und modernen Equipment, das aus Maßnahme "StartUpLab@FH" des BMBF finanziert wird. In diesem Rahmen gibt es dort auch Beratungsangebote und Coaching zu Ideenfindung und Entrepreneurship für engagierte Menschen, die an der Hochschule studieren und an eine Gründung herangeführt werden können.

Zu Lehrerfahrung

Im Jahr 2000 erhielt ich zunächst einen Lehrauftrag im Fachbereich Gestaltung an der Fachhochschule Mainz für den Studiengang Mediengestaltung, der bald in eine Gastdozentur umgewandelt wurde, die ich bis zu meiner Berufung nach Furtwangen inne hatte. Meine Themen dort waren vordringlich Gamedesign, Creative Coding und eLearning, ich verbrachte einen Tag in der Woche an der Hochschule. Nicht nur konnte ich dabei meine bis dahin vordringlich auf eigener Erfahrung beruhende Expertise mit einem theoretischen Fundament unterfüttern, ich erfuhr auch, wie viel Freude mir die Lehre und die Arbeit zusammen mit jungen und begeisterungsfähigen Menschen macht, und wie gerne ich meine Kenntnisse teile und damit auch meine eigene Kreativität weiter potenziere. So begann ich, mich stärker mit dem Gedanken auseinanderzusetzen, eine Professur anzustreben. Hatte ich zwar nicht die akademische Laufbahn verfolgt, so waren die bislang verbrieften Erfolge ausreichende Grundlage für eine Berufung auf Grund der künstlerischen Leistungen.

Das ermöglichte 2010 den Ruf an die Hochschule Furtwangen als Professor für "Anwendungskonzeption und Game-Design", insbesondere für den Studiengang Medienkonzeption. Das war für mich ein großer Anreiz, denn in meiner selbständigen Tätigkeit konnte ich fast alle Gewerke delegieren, Coding, Artwork, Modelling, Sounddesign etc., nur für die Konzeption war es extrem schwer gut ausgebildete und zuverlässige Leute zu finden. Da war ich immer auf mich selbst zurückgeworfen, was das Wachstum der Firma eng begrenzte. Menschen dafür auszubilden, auch wenn ich selbst wirtschaftlich davon letztlich nicht mehr profitiere, wurde zur Herzensangelegenheit. Heute unterrichte ich (bei Bedarf auf Englisch, was an unserer Fakultät eher selten ist und zur Folge hat, dass ich viele ausländische Studentis begrüßen kann) über alle Semester von Bachelor und Master hinweg die Kurse:

- Entwicklung interaktiver Anwendungen (Pflicht), dabei geht es vordringlich um Grundlagen des Softwaredesigns und Codings, Prüfungsleistung ist eine Klausur und ein überschaubares interaktives Werk,
- Prototyping interaktiver Medienanwendungen und Games (Wahl), wo wir Grundlagen von Game-Engines erörtern und Spielmechaniken implementieren, Prüfungsleistung ist ein Games-Prototyp mit dem vordringlich Kompetenz auf technischer Ebene nachgewiesen wird,
- Gamedesign Workshop (Wahl), bei dem in Teams innovative Spielideen entwickelt und durchdrungen, über analoge Prototypen zu digitalen entwickelt und durch Publikum getestet und evaluiert werden, Prüfungsleistung ist neben dem Prototyp vor allem ein verwertbares Designdokument,
- Gamedesign (Master, Pflicht), der vordringlich den theoretischen Unterbau für das Gamedesign liefert, Gamestudies mit einbezieht, aber auch stark praxisbezogene Methoden adressiert wie Strategiebetrachtungen, Stochastik für das Balancing, psychologische Faktoren wie Spielermotivation etc., Prüfungsleistung ist ein Gamejam, in dem nach Vorgabe bestimmter technischer und inhaltlicher Restriktionen innerhalb von 5 Tagen ein Konzept, ein Gamedesigndokument und ein lauffähiger Prototyp in einem Team von in der Regel fünf Leuten entwickelt wird.
- Projektstudium (Pflicht), ein Format das von allen Dozentis getragen wird und bei dem Teams von 4 bis 7 Studentis ein Jahr lang an einem Projekt arbeiten, häufig in Zusammenarbeit mit Partner aus Wirtschaft, Verwaltung oder Organisationen des Gemeinwohls. Unter meiner Leitung entstehen dabei in der Regel Games oder spielerische Anwendungen, wie beispielsweise

- ViMoKit (2011), ein System für virtuelle Modellbausätze, das auch wieder 10 Jahre zu früh war und jetzt erst ein ähnliches Konzept als Model Builder auf Steam erscheint (
- Cego-Online (2013), die Adaption des historischen schwärzwälder Kartenspiels mit derzeit mehreren tausend registrierten Spielern (wird derzeit von Flash portiert, kann aber noch mit z.B. Bitbox gespielt werden, siehe [Link](#)). Partner: Naturpark Südschwarzwald
- Garage-Tales (2014), ein Jump&Run-Game für Tablets. Partner: Mercedes-Benz
- Hike Ventures (begonnen 2016), ein Location Based Live Role Playing Multiplayer Game zum Bespielen von Wanderwegen (siehe [Link](#)). Partner: die Gemeinden Unterkirnach und Schonach und der Naturpark Südschwarzwald.
- Mittelalterliches Bad Salzuflen (2022), eine Minigame-Sammlung die ausgelöst durch Bilderkennung am Modell der mittelalterlichen Stadt im Kurpark gespielt wird. Partner: Stadtarchiv Bad Salzuflen.
- Guardianes de Amazonia (in der Entwicklung), ein analoges und digitales Kartenspiel um Bedrohung und Rettung des Regenwaldes. Partner: Fundación Gaia Amazonas, die Stiftung des Trägers des alternativen Nobelpreises Martin von Hildebrand, der auch einer unserer direkten Ansprechpartner ist.

Darüber hinaus verantworte ich derzeit das Wahlpflichtmodul Visual Novel, unterrichtet von Riem Yasim, einer Masterstudentin die im Rahmen ihrer Bachelorarbeit zusammen mit mir FUDGE-Story entwickelt hat, eine Erweiterung von FUDGE (siehe weiter unten). Dabei geht es um die Konzeption nichtlinearen und interaktiven Storytellings und die Umsetzung mit dieser dafür aufbereiteten Entwicklungsumgebung.

2013 gründete ich das Spiellabor der Hochschule, indem das Thema Games einen Raum hat und diverses technisches Gerät seinen Platz findet wie der Cyberith Virtualizer (eine sogenannte Tretmühle zur Eingabe von Laufbewegung) oder der X6-Simulator (ein pneumatisch gesteuerter Sitz zur Simulation von Kräften auf den Körper), so wie Eigenkonstruktionen wie das Trippi-Tippi (ein Rundum-Projektionszelt) oder ein Controller mit großen Handkurbeln für Schwergerätesimulation. Zusätzlich richten wir gerade einen haptischen VR-Raum ein zur taktilen Interaktion mit realen, getrackten Gegenständen bei Wahrnehmung eines virtuellen Kontextes (oft auch als VR-Escaperoom bezeichnet). Im Labor beschäftige ich mich intensiv mit experimentellen Games und der Forschung an den Grenzen von Spiel.

In diesem Kontext arbeite ich bereits seit etwa drei Jahren an FUDGE, einer speziell für die Lehre konzipierten Open-Source-Entwicklungsumgebung für Games, die allein auf Webtechnologien (WebGL, HTML5, TypeScript, Electron, WebAudio etc.) basiert. Hiermit werden alle grundlegenden auch in großen DevTools wie Unity oder Unreal verwendeten Mechanismen und Metaphern abgebildet, die Lehre allerdings gestaltet sich weitaus effizienter. FUDGE-Games sind klein, laufen auf Mausklick im Browser direkt aus dem Code-Repository heraus und sind sofort auch mit dem Debugger erreichbar. Alle Strukturen sind menschenlesbar, offen und manipulierbar, wodurch eine schnelle und klare Kommunikation zwischen Lehrenden und Lernenden massiv unterstützt wird, unabhängig von Plattform und Betriebssystem. Mit den so verinnerlichten Grundlagen ist es ein leichtes, auf professionelle Tools umzusteigen. Seit einigen Semestern wird FUDGE, obwohl unfertig, in der Lehre eingesetzt und es sind bereits zahlreiche Games entstanden. Mindestens ebenso spannend für Studentis ist aber die

Fortentwicklung von FUDGE, die vordringlich im Rahmen von Bachelor- und Masterarbeiten geschieht.

Weitere Aktivitäten

- Von 2012 bis 2016 war ich Studiengangleiter für Medieninformatik Bachelor und Teil des erweiterten Vorstandes der Fakultät Digitale Medien. Federführend verantworte ich die Studiengangreform von 2015 und die aktuelle Prüfungsordnung. Im Sommersemester 22 übernehme ich vertretungsweise erneut dieses Amt und dazu das des Prodekans der Lehre, in letzterer Funktion bin ich Mitglied des dreiköpfigen Vorstands.
- Ich bin der Vertreter der Hochschule Furtwangen im game e.V, dem Verband der deutschen Games-Branche. Dort engagiere mich in der AG-Talent, bei der es um die Ausbildung für die Branche geht und kenne die Bedarfe gut. Das geht so weit, dass ich teilweise sehr direkt talentierte Studentis in Studios vermittele oder dort gar reservierte Praktikumsplätze autonom besetze.
- Als Kompetenzfeldbeauftragter gebe ich ein Zusatzzertifikat "Digital Games" aus für Studentis, die ein bestimmtes Curriculum im Wahlpflichtbereich nachweisen. Wahlpflichtveranstaltungen verschiedenen Kompetenzfeldern zuzuordnen und die erfolgreiche Teilnahme schriftlich zu bestätigen ist ein Konzept, dass ich vor fünf Jahren erarbeitet hatte, bislang wurde es aber nur im Games-Bereich implementiert.
- Seit 2014 ist das Spiellabor jährlich Jamsite beim Global Gam Jam. Dabei bin ich teilweise selbst als einer der Jammer unterwegs und gliedere mich in die studentischen Teams ein, teilweise helfe ich schlichtweg bei Problemen oder Sorge für eine gute Versorgung. Im Sommer organisieren Studentis unregelmäßig weitere Gamejams, für die ich ebenfalls das Labor zur Verfügung stelle.
- Auf LinkedIn pflege ich ein wachsendes Alumninetzwerk. Es ist immer spannend und lehrreich zu erfahren, was aus unseren Alumni wird, welche Entwicklungen sie erleben und welchen Herausforderungen sie sich stellen. Daraus ergeben sich wieder Impulse für meine Arbeit.

Motivation

Wahrscheinlich kann man an dem Vorangegangenen ablesen, dass ich zwar schon sehr lange, aber immer noch heftig für mein Thema brenne. Die Hochschule Furtwangen bietet mir hervorragende Möglichkeiten, die ich auch nicht missen möchte. Allerdings bin ich ein recht ungeduldiger Mensch und manche Mühlen laufen mir schlichtweg zu langsam und gegen zu viele Widerstände. Die Einrichtung eines dedizierten Games-Studienganges, gerade bei den aktuellen Initiativen der Förderung, würde auch die Fakultät Digitale Medien voran bringen, verharret aber im Vorschlagstadium. Der Wechsel in ein frisches und engagiertes Team, das sich gezielt auf das Thema Games fokussiert und ein hohes Niveau anstrebt, ist für mich durchaus reizvoll. Sofern ich Ihr Interesse geweckt haben sollte, freue ich mich also darauf, die Möglichkeiten mit Ihnen gemeinsam weiter zu eruieren.

Mit freundlichen Grüßen

