

Games & Immersive Media



STUDIERN
AUF HÖCHSTEM
NIVEAU

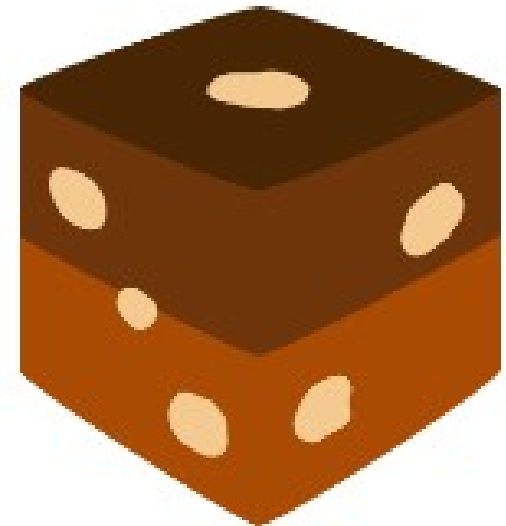
- Spiele- und Softwareentwicklung seit ~1981
- EnterTrain Software GmbH
- Opera Fatal, Spellforce, Techforce, Sound of Magic
- DCP, Comenius, Digita, Digital Publishing Award
- Seit 2010 Professor für Anwendungskonzeption und Gamedesign
- Studiengangsverantwortlicher für Games & Immersive Media

Gendert mit dem geschlechtergerechten Neutrum: jirkadelloro.github.io/Neutrum



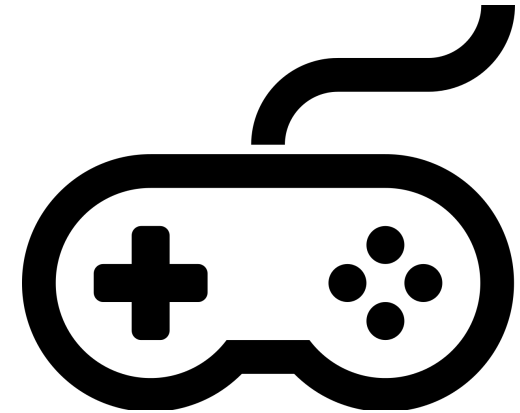
- Gegründet 1850 als Uhrmacherschule
- Höchstgelegene Hochschule Deutschlands
- Fakultät Digitale Medien seit 1990
- Erfinder der Medieninformatik
- Bachelor: Medieninformatik, Medienkonzeption, Online Medien
 - Musikdesign in Zusammenarbeit mit der Hochschule Trossingen
- Master: Medieninformatik, Design interaktiver Medien
- Zertifikat Digital Games seit 2017
- Games & Immersive Media startet Sommersemester 24

- Spiellabor (Relentless Video)
- GameZone (Online Dauerausstellung)
- GameJams (Global Game Jam - Search)
- MasterJams (open-culture-bw-meets-vr/)
- GamesHub (BW Players)
- StartUpCampus (Website)
- Haptischer VR-Raum (Videos)
- FUDGE (Github)



- Rückläufige Bewerberzahlen
- Speziell in MINT-Fächern
- Bevölkerungspyramide
- Fachkräftemangel
- Insbesondere IT

- Temporäres Phänomen?
Nimrod, Pong, Pacman, GTA V
- Marktübersicht
- Entwicklung des deutschen Marktes
- Spieleranteil und Altersverteilung
- Durchschnittsalter und Geschlechterverteilung
- Kulturgut
- Deutscher Markt größter in Europa, fünftgrößter weltweit
- Profit fließt ab

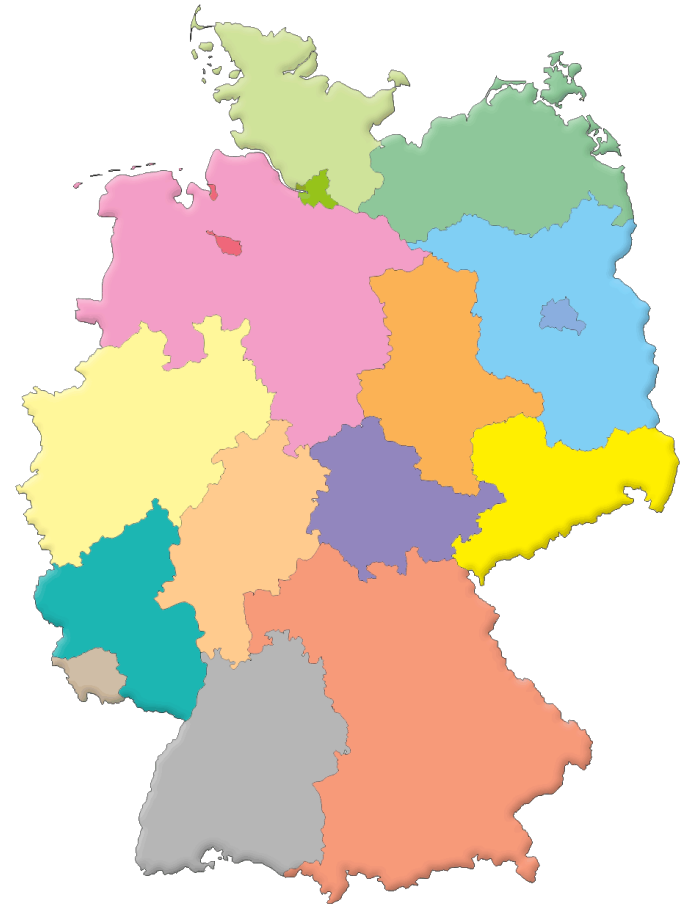




- Deutschland als Leitmarkt für Computerspiele etablieren
- Marktentwicklung für Produktion unterstützen
- Innovation durch Games stärken
- Potenziale von Games für die Gesellschaft nutzen

→ 70 Mio € jährliche Förderung

- Förderung im Vergleich
- 2023 MFG: 1,2 Mio €
- Platz 4 in der Bewertung
- Schwarzwald - Baar

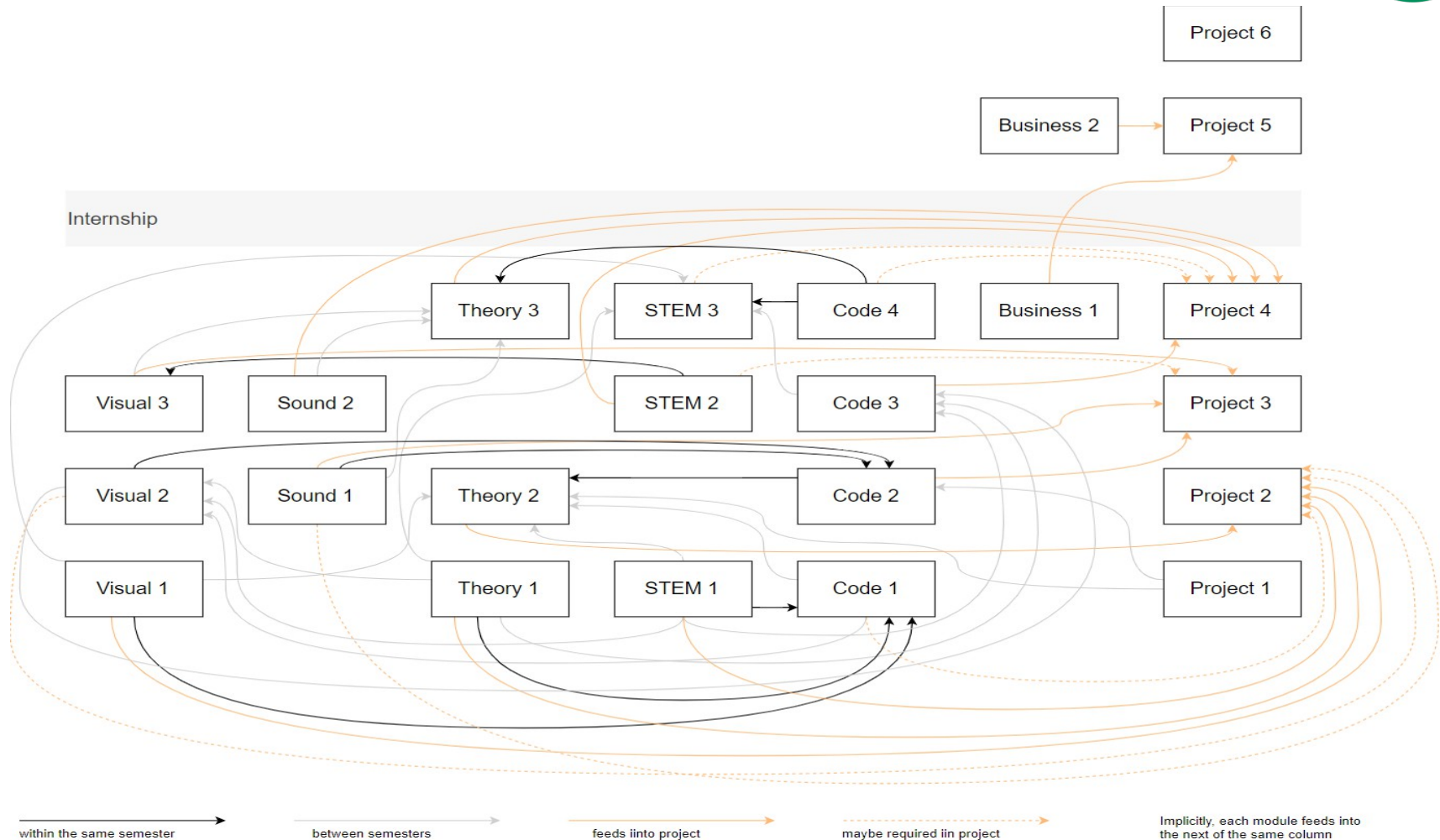


Gamestudios aus Furtwangen

- Codenation
- Couch in the Woods interactive
- Hokabento Studio
- Everbyte

- Bachelor of Arts (angestrebt), 210 ECTS
 - Bilingual Deutsch/Englisch, Englischanteil > 50% angestrebt
 - Projektorientierung
 - Vordringlich Blockunterricht
 - Dedizierte Räume für Kohorten
 - Grundstudium 2 Semester, Hauptstudium 5 Semester
 - 5. Semester ist Praxissemester
-
- Vorbereitung auf die meisten Berufsbilder des game e.V.
 - Spezialisierung durch Projekte und Wahlmodule im 6. & 7. Semester

S27							Elective 3 & 4 2 * 6 All	Project 6 18 eg All - Bachelor Thesis - Thesis Seminar
W26						Business 2 6 4NN	Elective 1 & 2 2 * 6 All	Project 5 12 eg 3All - Complex Digital Project
S26	Internship							
W25			Theory 3 5.6 eg 4NN	STEM 3 5.6 e 2GR,2UH	Code 4 5.6 e 2RL,2JA,2SH	Business 1 5.6 4NN		Project 4 10:6 eg 3All - Advanced Digital Project
S25	Visual 3 5.6 e 2CM,1RR,1NN	Sound 2 5.6 eg 4NN (Tross)		STEM 2 5.6 e(g) 4TSr	Code 3 5.6 e 2UH, 2CM			Project 3 10:6 eg 3All - Simple Digital Project
W24	Visual 2 5.6 e 2CM,2NN	Sound 1 5.6 eg 4NS	Theory 2 5.6 e 2JD,2TSr		Code 2 5.6 e 4JD			Project 2 10:6 eg 3All - Physical Game
S24	Visual 1 6 eg 2CF,4NN		Theory 1 6 g(e) 4TSI	STEM 1 6 e(g) 2RL,1UH.1TSr	Code 1 6 e 3JD,1RR			Project 1 6 eg 2KH,2UH - Entry Project



- Sofort: Professional Study Coach (Ausschreibung)
- S24: Professur (W2) für Visual Arts in Games & Immersive Media
- 2 x 50% Promotionsstellen
- Professur (W2) für „Business, Producing, Management“
- Professur (W2) für „Game Design, Narrative Design, Media Theory“

Antigone

GAME
OVER

STUDIERN
AUF HÖCHSTEM
NIVEAU