

Grundsätze, Ziele und Verfahren

Studentische Projektarbeit

Version 2018-10-10

vom 10.10.2018

Für Hinweise bitte an die Autoren wenden:

Thomas Długaiczek
thomasd@games-academy.de

Michael Roehle
michael@roehle.name

Die Unterlagen ist mitgeltendes Dokument der jeweils gültigen Prüfungsordnung
der Games Academy.

Inhaltsverzeichnis

Gender-Klausel	3
1. Grundsätze und Ziele der Projektarbeit	4
1.1 Begriffe und Abkürzungen	4
2. Inhalte und Methoden der Projektarbeit	5
2.1 Simulation einer Produktion	5
Gate 0: Pitch	5
Gate 1: End of Preproduction	6
Gate 2: Vertical Slice	6
Gate 3: Goldmaster	6
2.1.3 Milestones	6
2.2 Stufen der Projektarbeit	6
2.2.1 Aufgabenstellung und formale Kriterien	6
Formale Kriterien	7
Einzureichen sind:	7
Projektplan / Backlog	7
Einreichung der Konzeptunterlagen	7
2.2.2 Pitch	8
Konzepte	8
Zulassung	8
Pitch Dokumente	8
2.2.3 Bewertung und Projektplanung	8
Gates	9
Gates: Ziele	9
Gates: Abnahme	9
Gates: Einzelbewertungen der Studenten	9
Gates: Beendigung eines Projektes	9
Gates: Bewertungen	10
Gate-Meeting: Detaillierter Ablauf	10
2.2.4 Excellenz Projekt	10
2.2.5 Gate 3: Goldmaster	10
Ablauf Gate 3: Goldmaster	10
Goldmaster Benotung	10
Goldmaster Abgaben	11
Goldmaster Präsentation	11
Goldmaster detaillierter Ablauf	11

2.2.6 Projektphasen in den zeitl. Ausbildungssegmenten (Semestern)	11
2.3 Teams.....	12
2.3.1 Zusammensetzung der Teams.....	12
2.3.2 Größe der Team.....	12
2.3.3 Einstweilen frei	12
2.3.4 Wechsel zwischen Teams	12
3. Betreuung der Teams	12
Fachliche Betreuung	12
Coaching	12
4. Anforderungen an die Lehrkräfte / Betreuer	13
5. Anforderung an die Dokumentation	13
6. Grundlagen der Bewertung der Projektarbeit	13
6.1 Bewertungsmaßstäbe an Dokumentationen	14
Semester = P100.....	14
Semester = P200.....	14
Semester = P300.....	14
Semester = P400.....	14
6.2 Bewertungsschema des Projekts	15
6.4 Bewertung Milestones.....	17
6.5 Bewertung Goldmaster.....	17
7. Integration der unterstützenden Kurse.....	17

Gender-Klausel

Die weibliche Form ist der männlichen Form in diesem Dokument gleichgestellt; lediglich aus Gründen der Vereinfachung wurde die männliche Form gewählt.*

* Quelle: <http://www.asta.uni-augsburg.de/genderklausel.html>

1. Grundsätze und Ziele der Projektarbeit

Die studentische Projektarbeit ist wesentlicher Bestandteil der Ausbildungsprogramme an der Games Academy. Die Akademiestudierenden (nachfolgend Studierende oder Studenten) haben die Möglichkeit, dass in der Theorie erworbenes Wissen, Kenntnisse sowie ihre fachpraktischen Fähigkeiten wie Game Design, Programmieren, grafische Gestaltung und Projektplanung in Gruppenprojekten anzuwenden. Ziel ist es, ein eigenes, lauffähiges Spiel zu konzipieren, zu planen und umzusetzen oder im Rahmen einer Einzelarbeit seine Leistungen anhand eines eigenen Projekts nachzuweisen. In der Gruppenarbeit erproben Studierende die Zusammenarbeit in unterschiedlichen Gruppenstrukturen, wenden ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten in einem Projekt an und erkennen ihre Stärken, ihre Grenzen und ihr Potential.

Die Projektarbeit ist DER Teil der Ausbildung an der Games Academy, der AUSSCHLIESSLICH in Gruppenarbeit erfolgt. Die Games Academy bescheinigt damit einen deutlichen Teil der Berufsfähigkeit. Einzelarbeiten zur Erlangung des Abschlusses sind nur in begründeten Einzelfällen möglich und auch nur aus diesem Grund in der Prüfungsordnung vorgesehen.

Die Gruppen sind grundsätzlich interdisziplinär (fachbereichsübergreifend) aufgebaut, d.h. es sind Studierende aller Fachbereiche (Game Design, Digital Art / Game Art & Animation, Game Programming, Game Production) an den Projektgruppen beteiligt. Das kann von Einrichtung, Starttermin oder Jahrgang her unterschiedlich sein.

Folgende Ziele werden für die Teilnehmer mit Hilfe der Projektarbeit verfolgt.

- Eigene Fähigkeiten in der Praxis prüfen innerhalb eines iterierenden Projektzyklus
- Unterstützung bei der Analyse der persönlichen Stärken / Schwächen
- Erlernen von industrietypischen Arbeitsabläufen - "Workflow"
- Kennen lernen der Struktur und Eigenheiten von Produktionen in der Games Industrie
- Trainieren von Teamwork, Ausdauer, Leistungsbereitschaft und zielorientiertem Arbeitens
- Kennen lernen der persönlichen Leistungsgrenzen und Optimieren des eigenen Arbeitsverhaltens
- Unterstützung der Selbstorganisation
- Kennen lernen und Trainieren von Verfahren des kreativen Prozesses
- Unterstützung bei der Spezialisierung
- Trainieren der Präsentationen von Projekten
- Trainieren der Präsentationen eigener Arbeiten
- Dokumentation der Leistungsfähigkeit des Ausbildungssystems der Games Academy

1.1 Begriffe und Abkürzungen

Stage Gate Prozess

Das Stage-Gate-Modell wurde ursprünglich von Robert G. Cooper entwickelt, um Innovations- und Entwicklungsprozesse maßgeblich zu optimieren. Das Modell verfolgt hierbei eine Reihe von Zielsetzungen, welche im Rahmen der bisherigen Entwicklungsprozesse entweder keine oder lediglich eine suboptimale Berücksichtigung fanden.

Der Stage-Gate-Prozess unterteilt ein Entwicklungsvorhaben in mehrere einzelne Abschnitte und so genannte Tore (Gates). Die Einteilung in die einzelnen Abschnitte erfolgt dabei sachlogisch, so dass eine Innovation zu Beginn des Stage-Gate-Prozesses zunächst im Hinblick auf ihre technische und betriebswirtschaftliche Güte analysiert wird, ehe sie an die

Entwicklung übergeben wird. Die Anzahl der Abschnitte variiert in Abhängigkeit von den Bedürfnissen der Branche bzw. der einzelnen Unternehmung.

Milestones

Milestones sind Werkzeuge, die im Projektmanagement verwendet werden, um bestimmte Punkte entlang einer Projekt-Timeline zu markieren. Diese Punkte können unter anderem Anker, wie ein Projekt Start- und Enddatum, eine Notwendigkeit für externe Überprüfung, oder Eingangs- und Budgetkontrollen sein. In vielen Fällen haben Meilensteine keine Auswirkungen auf Projektdauer. Stattdessen konzentrieren sie sich auf die wichtigsten Punkte, die erreicht werden müssen.

Projektstrukturplan

Der Projektstrukturplan (PSP) (engl. work breakdown structure) ist das Ergebnis einer Gliederung des Projekts in plan- und kontrollierbare Elemente. Ein Projekt wird im Rahmen der Strukturierung in Teilaufgaben und Arbeitspakete unterteilt. Teilaufgaben sind Elemente, die weiter unterteilt werden müssen, Arbeitspakete sind Elemente, die sich im PSP auf der untersten Ebene befinden und dort nicht weiter unterteilt werden.

Projektplan

Projektplan ist ein Begriff aus dem Projektmanagement und hält das Resultat sämtlicher Planungsaktivitäten in einem konsistenten Dokument oder mehreren kohärenten Dokumenten fest. DIN 69905 bezeichnet den Projektplan allgemein als "Gesamtheit aller im Projekt vorhandenen Pläne".

Agile Development

Agile Softwareentwicklung ist der Oberbegriff für den Einsatz von Agilität (lat. agilis: flink; beweglich) in der Softwareentwicklung. Je nach Kontext bezieht sich der Begriff auf Teilbereiche der Softwareentwicklung – wie im Fall von Agile Modeling – oder auf den gesamten Softwareentwicklungsprozess – z. B. Scrum, Extreme Programming. Agile Softwareentwicklung versucht mit geringem bürokratischen Aufwand, wenigen Regeln und meist einem iterativen Vorgehen auszukommen

2. Inhalte und Methoden der Projektarbeit

2.1 Simulation einer Produktion

Es werden an der Games Academy möglichst produktionsnahe Bedingungen für die Ausbildung geschaffen.

2.1.1 Gates

Die Projektarbeit an der Games Academy folgt einem industrienahen Stage Gate Process. Die Studentenprojekte durchlaufen verschiedene Gates und die Studierenden müssen bei diesen Gate-Meetings ihr Projekt vor der Prüfungskommission verteidigen. Das Ergebnis der studentischen Arbeit wird bewertet. Im Gegensatz zu den Milestoneabnahmen stehen bei den Gate-Meetings die Projektziele im Vordergrund und nicht die „Deliverables“.

Gate 0: Pitch

Ziel: Das schlüssige Formulieren und überzeugende Präsentieren einer Projektidee.

Gate 1: End of Preproduction

Ziel: Darstellen einer überzeugenden Vision des Kerns des Spiels. Zu beweisen ist, dass das Spiel Spaß macht; dies muss ein digitales Produkt sein. Wichtig ist, dass es hier nicht nur um die Kern-Spielmechanik geht, sondern um den KERN des interaktiven Entertainment Produktes / Gesamtproduktes – also auch „Stimmung“ ggf. Art, Musik.

Gate 2: Vertical Slice

Ziel: Das Ziel ist, einen signifikanten Teil des Spiels zu einem finalen Produktionslevel zu erstellen (ein Level, Netzwerk Code, Teile der UI, kritische Gameplay Elemente etc.). Die Studenten definieren die Ziele für den VS selbst am Ende von Gate 1; Ziel ist es, außerdem Projektplanung zu überprüfen und aktives Risikomanagement zu betreiben.

Gate 3: Goldmaster

Ziel: Erstellen des kompletten Spiels und das Erreichen der qualitativen und quantitativen Ziele. Die Studenten definieren Inhalt und Qualität am Ende von Gate 2.

2.1.2 Weiterführen des Projektes

Die Games Academy hat ein großes Interesse an guten Projekten. Bei einem überdurchschnittlich gut durchlaufenden Goldmaster-Gate kann das Studentenprojekt auch im nächsten Semester weiterentwickelt werden. In diesem Fall findet eine reguläre Abschlussbewertung für das Projekt statt und der Gate Prozess wird zurückgesetzt. ≈

2.1.3 Milestones

Milestones sind ein Instrument zur sinnvollen Projektgliederung. Die Projektarbeit wird in Milestones unterteilt, eine Milestoneabnahme erfolgt einmal im Monat durch den Projektbetreuer (FRA) bzw. durch die entsprechenden Producer (BER). Milestones werden zu Beginn des Projektes grob definiert – und zum jeweils nächsten Milestone ausformuliert. Sie enthalten immer sowohl quantitative als auch qualitative Abnahmekriterien. Milestones werden nicht bewertet, jedoch muss bei Nicht-Erreichen eines Milestones mit einer Abweichung von >25% der Projektbetreuer informiert werden.

2.2 Stufen der Projektarbeit

Die studentischen Projekte an der Games Academy sind zeitlich wie folgt organisiert:

1. PROJEKTSTART Vergabe der Aufgabenstellung (siehe Paper zu Projektvergabe)
2. Gate 0: PITCH: Vorstellung der Projekte vor der Gate-Kommission.
3. Gate 1: End of Preproduction / Core X Playable / Bewertung
4. Gate 2: VS / Bewertung
5. Gate 3: GOLDMASTER Abnahme des erreichten Projektstandes und Bewertung

2.2.1 Aufgabenstellung und formale Kriterien

Die Vergabe der Aufgabenstellung für die Projektstufe P100 erfolgt im Bootcamp; für die Stufen P200/P300/P400 erfolgt sie jeweils am Semesterstart.

Projekteinreichungen können von Studenten aller Fachbereiche gemacht werden. Diese Vorschläge werden in einer internen Evaluierung auf ihre Umsetzbarkeit hin geprüft. Die ausgewählten Projekte werden öffentlich gemacht, interessierte Studierende können sich für diese Projekte eintragen. Die Bewertung erfolgt durch zwei (nicht drei) bewertete Gates im Semester und die Verteidigung des Abschlussprojektes in der Prüfungswoche.

7.1 Inhaltliche Kriterien für die Projekteinreichung

1. Dem Konzept muss ein klares Spielprinzip zugrunde liegen, es muss einfach zu verstehen sein. Dies wird vor allem durch die Dokumentation und Kommunikation der Idee sowie durch das Spielprinzip an sich erreicht.
2. Das Projekt muss im Rahmen der Ausbildung sinnvoll umsetzbar sein, dazu gehören eine Personalabschätzung für das Produktionsteam.
3. Machbarkeit: Es soll der Nachweis gelingen, dass das Spiel im Rahmen der Projektarbeit realisierbar ist.

Formale Kriterien

1. Abgabetermin einhalten
2. Einreichung in deutscher oder englischer Sprache
3. Name des / der Verfasser(s), Kursnummer, Semester, Datum, Unterschrift

Einzureichen sind:

Unbedingt nötig (in gedruckter und digitaler Form) – must have:

1. Vision Document mit artistischer Idee (selbsterstellt) oder Referenz (aus anderen Games/Medien)
2. Ressourcenplan (fast immer mit Personalplan redundant, wenn hier unterschiedliche Pläne gefordert werden, müssen die Unterschiede klar herausgearbeitet werden)
3. Projektstrukturplan
4. Personalplan
5. Risikoplanung

Zusätzlich können eingereicht werden – nice to have:

1. Prototyp (z.B. Software, etc.)
2. Konzeptzeichnungen
3. Detaillierte technische Spezifikationen
4. Alles, was dazu geeignet ist, die Spielidee zu erklären
5. erste Kurzfassung eines Projektplans / Backlog (basierend auf der in Dozenturen vermittelten Form)

Projektplan / Backlog

Der ausführliche Projektplan wird eine Woche nach dem Pitch eingereicht und dokumentiert den möglichst genauen organisatorischen Ablauf des Projekts und wird nach erfolgreichem Pitch gemeinsam vom Team ausgearbeitet. Der Projektplan beschreibt den geplanten Verlauf, um das Projektziel zu erreichen. Zu jedem Gate wird der gezeigte Status mit dem Projektplan verglichen. (Soll-Ist-Vergleich). Das Backlog ist stets auf dem aktuellen Stand zu halten. Abweichungen (zeitliche/qualitative und quantitative) um mehr als 25% sind der GA sofort anzuzeigen.

Einreichung der Konzeptunterlagen

Die Einreichung der Meldung erfolgt bis zu einem gegebenen Termin, der vorher eindeutig kommuniziert wird, in digitaler Form an

Für den Standort Frankfurt am Main: knut.brockmann@games-academy.de und

für den Standort Berlin: christina.barleben@thoughtfish.de

einzureichen. Das Dokument ist zu scannen und als Attachment anzuhängen.

2.2.2 Pitch

Konzepte

Eingereichte Konzepte werden von dem Kernteam gegenüber dem Gate-Gremium der Games Academy verteidigt. Bei erfolgreichem Durchlaufen des Gates erfolgt die Genehmigung zur Aufstellung eines Produktionsteams. Die Mitglieder des Produktionsteams müssen gemeinsam in der Lage sein, das angestrebte Projektziel zu erreichen.

Zulassung

Die Zulassung kann an Auflagen gebunden sein, zu denen das Team der Games Academy entsprechende Fristen setzt. Sollte das Projekt aus Sicht der Games Academy nicht umsetzungsfähig im Zuge der Ausbildung sein, kann es abgelehnt werden. In diesem Fall kann das Team erneut einreichen (Fristen siehe Aufgabenstellung). Eine erneute Ablehnung ist endgültig, der Anschluss des aufgelösten Teams an andere zugelassene Teams ist dann nötig.

Pitch Dokumente

Die Pitch-Dokumente sollten folgende Folien bzw. Informationen enthalten:

- Name des Projektes (Arbeitstitel ist zulässig)
- Name des Teams (vorläufig ist zulässig)
- Namen der Teammitglieder inkl. Aufgabenverteilung
- Kurz ausgeführtes High Concept des Spiels
- Die „typischen drei Minuten des Spiels“
- Darstellen des Gameplay/Gameloop.
- Erstes Art Concept (mind. 3 Bilder)
- Angaben zur Grafik-Technologien
- Angaben zu weiteren eingesetzten Technologien
- Erster Entwurf eines Projektplanes
 - Zeitplan Übersicht
 - Ressourcenplan (Teammitglieder)
 - Ressourcenplan (Hardware)
- Ziele für Gate 1
- wenn vorhanden: Prototyp

2.2.3 Bewertung und Projektplanung

Milestones

Die Projektplanung wird in Absprache mit der Projektleitung der Games Academy von den Studierenden vorgenommen. Hierbei definieren die Studenten selbstständig monatliche Milestoneziele unter Berücksichtigung der Gate-Anforderungen. Die Milestones dienen der Projektstrukturierung und werden nicht bewertet. Abweichungen (s.o.) von > 25% sind jedoch der Standortleitung anzuzeigen.

Die Milestones sind an den Anforderungen der Gates und die Projektplanung ist an den Milestones auszurichten.

Gates

Die Gates stellen die inhaltlichen Anforderungen der Games Academy an ein studentisches Projekt dar – die GA agiert hierbei wie ein typischer Publisher; Gates dienen hauptsächlich der Risikominimierung. Der Fokus liegt hierbei bei Gate 1 auf der Qualität des Spiels, Gate 2 der Umsetzungskompetenzen und Gate 3 Abschlusskompetenzen. Die Gate-Meetings finden vor der Prüfungskommission statt und das Ergebnis wird bewertet. Die Prüfungskommission entscheidet bei jedem Gate über:

- Sind die Ziele erreicht worden und wird das Projekt grundsätzlich fortgesetzt?
- Gibt es Auflagen in Bezug auf die Ziele?
- Gibt es Auflagen bei Nicht-Erreichen der Ziele?
- Bewertung der abzugebenden Projekt-Dokumentation (s.u.).
- Bewertung der persönlichen Leistungen der einzelnen Studenten.

Gates: Ziele

Für jedes Gate werden drei Ziele pro Teammitglied definiert. Die Ziele müssen so formuliert sein, dass sie im Rahmen einer kurzen Abnahme überprüf- und bewertbar sind. Das erfolgreiche Erfüllen der Ziele bringt den Studierenden Punkte.

Die Art der Ziele ist stark an das jeweilige Projekt gebunden und spiegelt die Verantwortlichkeit der einzelnen Studenten innerhalb des Teams wieder. Sämtliche Ziele werden von einem Gremium der Games Academy auf Angemessenheit, Umsetzbarkeit und Prüfbarkeit geprüft. Sollten Ziele nicht angemessen, umsetzbar oder prüfbar erscheinen, kann das Gremium eine Anpassung der Ziele einfordern.

Wenn nach der zweiten Prüfung der Ziele immer noch keine Angemessenheit festgestellt werden kann, behält sich das Gremium der Games Academy vor, Ziele selbst zu ändern oder anzupassen. Ziele werden durch den Projektplan definiert.

Gates: Abnahme

Gates werden von einer Prüfungskommission abgenommen, welche von der Games Academy gestellt wird. Während der Abnahme stellen die Teams ihr Projekt und ihren Projektfortschritt vor, sowie den Fortschritt betreffend der Gate- und Milestoneziele. Es liegt in der Verantwortung der Studierenden, dem Prüfer die Ziele so verständlich wie möglich zu präsentieren.

Anschließend folgt ein kurzes Gespräch mit der Kommission. Hier werden offene Fragen geklärt und Feedback bzgl. des Projekts wird gegeben. Der Abnahmeprozess dauert maximal 30 Minuten. Zur finalen Abgabe müssen sämtliche das Projekt betreffende Dokumente sowie die finale Version des Spiels eingereicht werden.

Gates: Einzelbewertungen der Studenten

Während der Projektarbeit erfolgt eine Einzelbewertung der Studenten nach einem dreigliedrigen Bewertungsschema. Bewertet werden hier für die Projektarbeit der Arbeitseinsatz und die Zuverlässigkeit. Die Anwesenheit fließt in die Benotung als drittes Kriterium mit ein.

Gates: Beendigung eines Projektes

Unter Umständen kann es vorkommen, dass ein Projekt nicht weiter fortgeführt wird. Für die Studenten ergeben sich in diesem Fall verschiedenen Szenarien:

- Gemeinsames neues (kleineres) Projekt (Abbruch bei Gate 1)
- Wechsel in ein anderes Projektteam

- Einzelarbeit, die mindestens dem inhaltlichen und zeitlichen Umfang der Restprojektzeit entspricht.

Die Einzelbewertungen der Studenten fließen in diesem Fall vollumfänglich in die Endbewertung mit ein.

Gates: Bewertungen

Siehe Projektbewertung

Gate-Meeting: Detaillierter Ablauf

- Begrüßung
- Kontrolle der Anwesenheit.
- Auflistung der abzunehmenden Features und Anforderungen an den Milestone.
- Beginn Präsentation.
- Präsentation der einzelnen Fachbereiche in Bezugnahme auf die Milestones.
- Entgegennahme der Unterlagen und Datenträger zur Milestone-Abnahme. Prüfung auf Vollständigkeit.
- Q&A
- Letzte Anmerkungen von der Kommission und vom Team.

2.2.4 Exzellenz Projekt

Exzellenzprojekte sind eine außervertragliche, freiwillige Leistung der Games Academy zur Förderung junger Teams und Talente.

Ein Excellence Projekt ist ein studentisches Projekt, welches in besonderer Weise qualitativen Ansprüchen genügt: Es muss herausragend sein. Vorschläge für Exzellenzprojekte werden von der Projektbetreuung befürwortet, dann den Standortleitungen zur Bestätigung vorgelegt und werden dann dem Rektor und dem Geschäftsführer zur gemeinsamen Entscheidung gegeben. Es ist ein Exzellenzprojekt je Semester und Standort möglich.

Ein Exzellenzprojekt wird mit einer Summe von 1.000 Euro ausgezeichnet, welche dem Team für die Projektarbeit in offiziellem Rahmen bis zum Ende des Semesters überreicht wird. Es besteht kein Anspruch auf die Auszahlung des Betrags, es können auch andere Unterstützungsleistungen durch die Games Academy erfolgen.

2.2.5 Gate 3: Goldmaster

Ablauf Gate 3: Goldmaster

Der Goldmaster läuft anders ab als normale Gatemeetings. Der Goldmaster ist eine "finale" Produktpräsentation, auch wenn das Projekt auf zwei Semester angelegt ist. Es gilt das Spiel, dessen Features und alle Besonderheiten der Spielmechaniken zu zeigen. Bei Projekten, die auf ein weiteres Semester angelegt sind, wird dennoch in gewissen Maße darauf Rücksicht genommen das diese noch nicht fertig sein können. Anwesend sind neben den Dozenten und Projektleitern auch Vertreter der Games-Industrie, welche in die Benotung eingebunden sind. So wird ein möglichst faires, praxisnahes und transparentes Ergebnis gewährleistet.

Goldmaster Benotung

Siehe Bewertung

Goldmaster Abgaben

Abzugeben sind

- a. fertiges Spiel mit einer geeigneten Präsentation für den Endkunden.
 - i) Retail: DVD- Box (mind. drei Exemplare),
 - ii) Steampage
 - iii) Webpage
- b. Game Design Document (als Dokument, Wikis sind zulässig)
- c. Weitere Dokumentation (z.B. Projektplanung, Präsentation)
- d. Digitale Pressemappe - Zip Datei mit einer Spielebeschreibung im PDF-Format, mindestens fünf Screenshots und das Logo.
- e. Gameplay-Trailer

Goldmaster Abgaben für ein Excellence Projekt

Wie oben plus:

- a. Aktualisiertes GDD, das den neuen Scope abbildet
- b. Ein Milestoneplan, basierend auf dem GDD
- c. Ein Projektplan für das folgende Semester

Das Spiel muss für mindestens einen nationalen oder internationalen Award eingereicht werden. Auf der DVD muss das spielbare Spiel sein, die „Pressemappe“, das GDD, und gegebenenfalls Assets, die es nicht ins Spiel geschafft haben, ebenso der Projektplan. Die DVD muss ein Cover haben, Rückseite und Booklet! Dies wird wie immer mitbewertet.

Goldmaster Präsentation

Das Spiel hat zum Goldmaster auf dem Präsentationsrechner vorzuliegen. Downloads von Dropbox (oder ähnlichem), USB-Sticks oder externen Festplatten sind nicht erlaubt.

Die Qualität der Präsentation wird beim Goldmaster mitbewertet. Die Leistungen der einzelnen Teammitglieder sind präzise darzustellen.

Goldmaster detaillierter Ablauf

- Begrüßung
- Kontrolle der Anwesenheit
- Verlesung der Projektaufgabe und der selbst gesteckten Projektziele des Teams.
- Beginn Präsentation.
- Präsentation der einzelnen Fachbereiche in Bezugnahme auf die Milestones.
- Entgegennahme der Unterlagen und Datenträger zur Projekt-Abnahme. Prüfung auf Vollständigkeit
- Q&A
- Testspiel
- ggf. Feedback

2.2.6 Projektphasen in den zeitl. Ausbildungssegmenten (Semestern)

Die studentischen Projekte werden in folgende Projektstufen eingeteilt:

P100 (erstes Semester), P200 (zweites Semester), P300 (drittes Semester), P400 (viertes Semester).

Dabei steigen die Komplexität der Projekte und die Anforderungen an die Teammitglieder entsprechend der Weiterentwicklung stetig an.

2.3 Teams

Teammitglieder können alle Schüler der Games Academy mit einem aktiven Ausbildungsvertrag sein, unabhängig vom Standort. Ruhende Verträge zählen nicht als aktive Verträge. Mit der Bestätigung der Teilnahme an einem Team werden diese Schüler auch mit dem Projekt in dem jeweiligen Semester geprüft.

2.3.1 Zusammensetzung der Teams

Die Projektarbeit erfolgt in Gruppenprojekten. Angestrebt wird eine praxisgerechte Zusammensetzung der Teams in dem alle Berufsgruppen des jeweiligen Standortes ihren Platz finden und entsprechend ihres zukünftigen Berufsprofils eingesetzt werden. Das heißt, es müssen mindestens ein Vertreter eines jeden Fachbereiches in einem Team vorhanden sein. Die Einbindung von Teammitgliedern, die nicht an der Games Academy an einer Ausbildung teilnehmen, ist möglich, bedarf aber der Zustimmung der Prüfungskommission.

2.3.2 Größe der Teams

Die Größe der Teams beträgt mindestens 3 Mitglieder. Die maximale Größe der Teams soll regelmäßig 6 Mitglieder nicht überschreiten. Ausnahmen können aufgrund der Komplexität von Projekt bei Erfolg versprechenden Projekten durch die Prüfungskommission bestätigt werden.

2.3.3 Einstweilen frei

2.3.4 Wechsel zwischen Teams

Da die Zusammensetzung der Teams prüfungsrelevant ist, entscheidet das Rektorat über einen Wechsel von Teammitgliedern. Der Wechsel ist unter Angabe der Gründe schriftlich zu beantragen.

3. Betreuung der Teams

Fachliche Betreuung

Die fachliche Betreuung der Teams erfolgt durch Betreuer und Fachdozenten, die dem Fachbereich Studentische Projekte angegliedert sind. Zusätzlich wird die Arbeit der Teams und der Mitglieder durch unterstützende Kurse flankiert, die in Punkt 7 genannt sind.

Coaching

Sollten innerhalb der Produktion Unstimmigkeiten im Team auftreten, die nicht intern zu lösen sind (z.B. Abwesenheit eines Teammitgliedes über längere Zeit), so ist wie folgt zu verfahren:

1. Phase 1: Es wird ein Teammeeting mit dem zuständigen Projektleiter und der Standortleitung der Games Academy durchgeführt, bei dem
 - a. Art und Ursache der Störungen gesucht werden und
 - b. Lösung gemeinsam mit den Betroffenen gesucht werden.
2. Die Lösungen münden in Vereinbarungen mit konkreten Festlegungen und Terminen (schriftlich).
3. Nach Ablauf der Fristen wird der Erfolg der Maßnahmen geprüft.

Ziel des Verfahrens ist die Wiedereingliederung des Teammitgliedes, falls beide Phasen erfolglos verlaufen, erfolgt der Teamausschluss und das betroffene Teammitglied erhält keine Punkte aus der Projektbewertung.

4. Anforderungen an die Lehrkräfte / Betreuer

Die Lehrkräfte, die für die Betreuung der studentischen Projektarbeit eingesetzt werden, müssen über folgende Voraussetzungen verfügen:

Abgeschlossene wissenschaftliche Ausbildung

Mindestens 3 Jahre berufspraktische Erfahrung im Bereich Produktion / Projektmanagement

Das Rektorat kann bei Fehlen dieser Voraussetzungen die Zulassung von Lehrkräften bestätigen, wenn besondere Leistungen im berufspraktischen Bereich nachgewiesen werden können und eine qualitativ ausreichende Lehrtätigkeit begründet werden kann. Diese Begründung bedarf der Schriftform.

5. Anforderung an die Dokumentation

Wir verpflichten uns zur Einhaltung von Mindeststandards bei der Dokumentation der Projekte:

Aktualität: Es muss sichergestellt sein, dass Dokumente auf den neusten Stand gehalten werden.

Nachvollziehbarkeit: Eignung von Dokumenten zur unmissverständlichen Vermittlung von Informationen an jeden Leser.

Verfügbarkeit: Jederzeit eine rasche Verfügbarkeit der richtigen Dokumente, zum richtigen Zeitpunkt von dem richtigen Empfänger.

Schutz vor Verlust: Ständiges sichern der Dokumente durch Datensicherung.

Systematik: Eine auf bestimmte Ordnungsprinzipien basierende Einteilung.

Vollständigkeit: Vorhandensein der für den Zweck der Dokumentation notwendiger und hinreichender Informationen.

Im Sinne einer erfolgreichen Ausbildung sind Anzahl und Umfang der Dokumentationen den Fähigkeiten der Teilnehmer in den jeweiligen Semestern anzupassen.

Art und Anforderungen an die Dokumentation sind in Bereich [Grundlagen der Bewertung](#) (Abschnitt 5) zu finden.

6. Grundlagen der Bewertung der Projektarbeit

Die Prüfungen für Projektarbeiten werden in zwei Formen abgenommen. Grundsätzlich als Praxistests (PT), abweichend davon als Verteidigung Praxisprojekt (PR) im Abschlusssemester.

Die Games Academy übernimmt in den Gruppenprojekten die Rolle eines Auftraggebers, der die „Produktion“ bestätigt, überwacht und prüft. Die Entscheidungen der durch die Games Academy beauftragten Projektbetreuer und Kommissionen sind auf Grundlage der jeweils geltenden Prüfungsordnung bindend.

Bei einer durch die Prüfungskommission bestätigten Einzelarbeit erfolgen die Betreuung, Abnahme und Leistungsbewertung durch einen Fachdozenten. Die Wahl des Fachdozenten obliegt der/dem Studierenden. Studierende, die keinen Fachdozenten als Betreuer nachweisen können, nehmen an einem Gruppenprojekt teil, um Ihren Leistungsnachweis zu erhalten. Die Prüfungskommission kann bei der Prüfungsart Praxistest (PT) aus einem geeigneten

Fachdozenten, bei der Prüfungsform Verteidigung Praxisprojekt (PR) zwingend aus einem Gremium von mindestens 3 Fachdozenten / Prüfern bestehen.

6.1 Bewertungsmaßstäbe an Dokumentationen

Folgende Maßstäbe werden an die Bewertung der Dokumentation anzulegen:

Semester = P100

- Pitch Dokument
- Game Design Dokument
- Bilder / Videos des jeweils aktuellen Standes der Arbeit
- Milestonedefinition
- Tagesreport

Die Dokumente müssen vorhanden und regelmäßig (wie in der Projektaufgabe angegeben) geführt sein.

Semester = P200

- Pitch Dokument
- Game Design Dokument
- Bilder / Videos des jeweils aktuellen Standes der Arbeit
- Milestonedefinition
- Tagesreport
- Projektplan / Backlog

Die Dokumente müssen vorhanden und regelmäßig (wie in der Projektaufgabe angegeben) geführt sein. Die Qualitätsanforderungen sind gegenüber dem 2. Semester deutlich gestiegen. Termingerechte Abgabe und Fehlerfreiheit / einwandfreie Funktion werden vorausgesetzt, um eine sehr gute Leistung zu erreichen.

Semester = P300

- Pitch Dokument
- Game Design Dokument
- Bilder / Videos des jeweils aktuellen Standes der Arbeit
- Milestonedefinition
- Tagesreport
- Projektplan / Backlog
- Aktives Risikomanagement / Risk List

Die Dokumente müssen vorhanden und regelmäßig (wie in der Projektaufgabe angegeben) geführt sein. Die Qualitätsanforderungen sind gegenüber dem 2. Semester deutlich gestiegen. Termingerechte Abgabe und Fehlerfreiheit / einwandfreie Funktion werden vorausgesetzt, um eine sehr gute Leistung zu erreichen.

Semester = P400

Die Dokumente müssen vorhanden und regelmäßig (wie in der Projektaufgabe angegeben) geführt sein. Die Qualitätsanforderungen sind gegenüber dem 3. Semester deutlich gestiegen. Termingerechte Abgabe und Fehlerfreiheit / einwandfreie Funktion werden vorausgesetzt, um eine sehr gute Leistung zu erreichen.

6.2 Bewertungsschema des Projekts

Das Bewertungsschema des Projektes ergibt sich aus nachfolgender Excel Tabelle, die als Datei unter dem Namen „Projektbewertung_20151002.xlsx“ auf den Server gespeichert ist. Diese Datei wird pro Projekt und Gate ausgefüllt.

Projekt:		Musterprojekt P200			
Bewertungsschlüssel:					
Projektgruppenmitglieder:		Max Mütze, Ulli Dampfplauderer, Hank Ideenklau			
Prüfer 1:	Prüfer 1	Datum			
Prüfer 2:	Prüfer 2	DD.MM.JJJJ			
Prüfer 3:	Prüfer 3				
Umsetzung	mögliche Punkte	Prüfer			Kommentare (Prüfer 1 / Prüfer 2 / Prüfer 3)
		Prüfer 1	Prüfer 2	Prüfer 3	
Gameplay	20	0,0 Punkte	0,0 Punkte	0,0 Punkte	
Konzeption	5				
Proof of Fun	5				
Spielbalance	5				
Originalität	5				
Umsetzung	20	0,0 Punkte	0,0 Punkte	0,0 Punkte	
Ästhetische Umsetzung	10				
Technische Umsetzung	10				
Doku & Präsentation	20	0,0 Punkte	0,0 Punkte	0,0 Punkte	
Präsentation	5				
Hand-Outs (Vision Doc, Art Bible, Verpackung, etc.)	5				
Projektdokumentation (GDD, Planung, Post Mortem, Protokolle, etc.)	10				
Gesamt	60	0,0 Punkte	0,0 Punkte	0,0 Punkte	
Durchschnitt		0,0 Punkte			

6.3. Bewertung der Teammitglieder

Die einzelnen Projektmitglieder werden auf der Grundlage ihrer drei individuellen entsprechend Punkt 2.2.3 bewertet.

Projekt:		Musterprojekt P200			Teammitglied
Bewertungsschlüssel:		Bewertung Teammitglied			
Projektgruppenmitglied:		Max Mütze			
Prüfer 1:	Prüfer 1		Datum		
Prüfer 2:	Prüfer 2		DD.MM.JJJJ		
Prüfer 3:	Prüfer 3				
Aufgaben	mögliche Punkte	Prüfer			Kommentare (Prüfer 1 / Prüfer 2 / Prüfer 3)
		Prüfer 1	Prüfer 2	Prüfer 3	
Gate 1	20	0,0 Punkte	0,0 Punkte	0,0 Punkte	
Aufgabe 1	10				
Aufgabe 2	5				
Aufgabe 3	5				
Gate 2	20	0,0 Punkte	0,0 Punkte	0,0 Punkte	
Aufgabe 1	10				
Aufgabe 2	5				
Aufgabe 3	5				
Goldmaster	20	0,0 Punkte	0,0 Punkte	0,0 Punkte	
Aufgabe 1	10				
Aufgabe 2	5				
Aufgabe 3	5				
Gesamt	60	0,0 Punkte	0,0 Punkte	0,0 Punkte	
Durchschnitt		0,0 Punkte			

Die Gesamtpunktzahl ergibt sich wie folgt:

Punktzahl aus der Bewertung als Teammitglied: Wichtung in Bezug auf Gesamtpunktzahl = 75%.

Punktzahl aus dem Projekt: Wichtung in Bezug auf die Gesamtpunktzahl = 25%.

Insgesamt kann ein Studierender 60 * 3 individuelle Punkte und 60 * 1 Projektpunkte erhalten.

Gesamtpunktzahl beträgt damit also 240 Punkte.

Beispielberechnung:

Max Mütze hat folgende individuelle Bewertung aus den Gates und dem Goldmaster:

Gate 1: 16 Pkt.

Gate 2: 20 Pkt.

Goldmaster: 18 Pkt.

Gesamt: 54 Pkt. * 3 = 162 Punkte.

Aus der Projektbewertung hat er bekommen:

Gate 1: 14 Pkt.

Gate 2: 16 Pkt.

Goldmaster: 10 Pkt.

Gesamt: 40 Pkt. = 40 Punkte.

Damit hat Max Mütze 202 von 260 Punkten erhalten. Das macht 77,7 Prozent. Laut Prüfungsordnung ist das eine befriedigende Leistung.

6.4 Bewertung Milestones

- (1) Begrüßung
- (2) Kontrolle der Anwesenheit
- (3) Auflistung der abzunehmenden Milestoneziele
- (4) Präsentation der einzelnen Fachbereiche unter Nennung der Tasks der beteiligten Studenten
- (5) Entgegennahme der Unterlagen und Datenträger zur Milestone-Abnahme. Prüfung auf Vollständigkeit
- (6) Q&A
- (7) Letzte Anmerkungen von der Kommission und vom Team.

Die 3 neuen Milestone-Ziele werden per Email bekanntgegeben.

6.5 Bewertung Goldmaster

- (1) Begrüßung
- (2) Kontrolle der Anwesenheit
- (3) Verlesung der Projektaufgabe und der selbstgesteckten Projektziele des Teams
- (4) Beginn Präsentation
- (5) Präsentation der einzelnen Fachbereiche in Bezugnahme auf die Milestones
- (6) Entgegennahme der Unterlagen und Datenträger zur Projekt-Abnahme; Prüfung auf Vollständigkeit
- (7) Q&A
- (8) Testspiel
- (9) Feedback.

- Spiel mit Datenträger, Verpackung, Anleitung
- Game Design Document, Vision Document – gedruckt
- Planungsunterlagen (Protokolle, Mindmaps, Artbibel, Tasklisten) – digital
- Post Mortem – digital (kann 7 Tage nach der Abgabe nachgereicht werden)

7. Integration der unterstützenden Kurse

Projekt Review

Die Kurse Projekt Review unterstützen die Projektarbeit der Akademiestudierenden und der Teams. Schwerpunkte sind

- Feedbackgespräche mit allen aktuellen Studentenprojekten zum jeweiligen Projektstand
- Prüfung und Hinweise zu Planungsunterlagen und –verfahren
- Prüfung und ggf. Hinweise bzw. Training der Präsentation der Projekte und die Produktqualität.

- Prüfung der Einhaltung von Dokumentationsstandards

Code Review

Die Kurse Code Review unterstützen die Projektarbeit der Akademiestudierenden in Hinblick auf und der Teams. Schwerpunkte sind:

- Aufbau der Softwarelösungen (Modularisierung / Basistechnologie)
- Softwaredesign
- Dokumentation / Kommentar
- Qualität der Software-Lösungen (Interface, Funktionalität, Fehlerfreiheit)
- Prüfung der Einhaltung von Dokumentationsstandards

Art Review

Die Kurse Art Review unterstützen die Projektarbeit der Akademiestudierenden und der Teams. Schwerpunkte sind:

- Prüfung auf stilistische Konsistenz der Arbeiten
- Prüfung auf industrietypische Qualitätsstandards im Vergleich zu aktuellen Beispielen
- Prüfung und Hinweise
- Prüfung der Einhaltung von Dokumentationsstandards

Ende des Dokuments.