

Portfolio

SABINE M. HEYNE

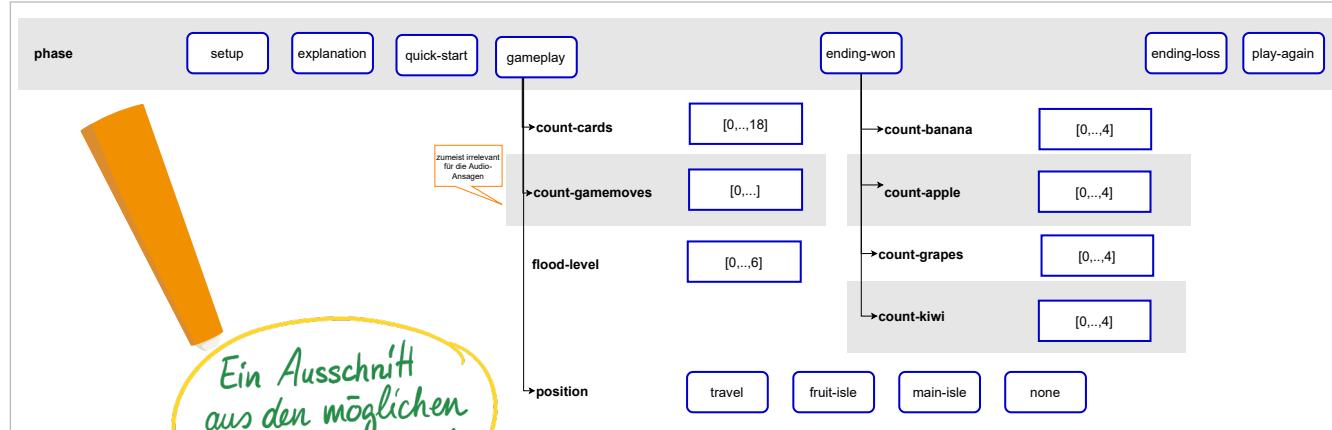
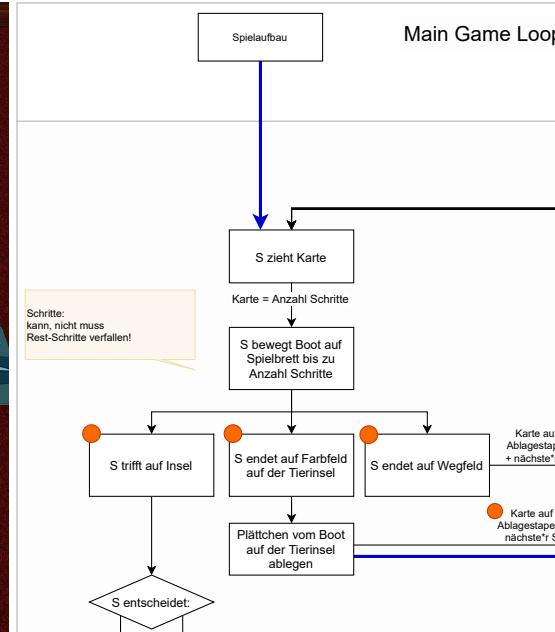
Übersicht

<u>Übersicht</u>	2	Zu mir	13
<u>Projekte</u>	3	CV	14
Masterarbeit	3	Skills	15
Parlamus	4		
Geliefert!	5		
Villewälder App	6		
LitterPicker	7		
aproposluther	8		
SheepRoll	9		
Schau mal!	10		
Couch Tree App	12		



SABINE M. HEYNE

Masterarbeit



Serious Game mit dem tiptoi®

Transportspiel, in dem die Spielenden mit ihren Schiffen Früchte sammeln müssen. Um diese zu finden, müssen sie die kleineren Inseln besuchen. Das Sammeln ist durch das Erfüllen von einfachen motorischen Aufgaben möglich. Aber achte auf den aufkommenden Sturm und vergiss nie, auf welchen Inseln du bereits gewesen bist!

Einzelprojekt

Januar – Juni 2021

Tätigkeiten

- Inhaltliche Recherche
- Kompetitivanalyse
- Game Design
- Entwicklung eines Prototypen
- Playtesting

Parlamus

**PROJEKT LESSON PARLAMUS
PARLAMUS_GAME-FLOW.PDF**

The diagram illustrates the political cycle:
 - **Neuwahl (New Election)**: Leads to **Antecknung (Note-taking)**.
 - **Parlament A (Parliament A)**: Involves **Ausschreiten der Anliegen aus einer Liste (Presenting demands from a list)** and **Entscheidung Parlament A (Decision of Parliament A)**.
 - **Wahlperiode (Election Period)**: Followed by **Neuwahl** or **Antecknung**.
 - **Parlament B (Parliament B)**: Involves **Aktionen (Actions)** like **links zeigen (Show left)**, **Erreichungen verlangen (Demand achievements)**, and **rechts zeigen (Show right)**.
 - **Ausschreiten**: **Reaktionen (Reactions)** include **Wiederwahl beginnen oder nicht (Start again or not)**, **Beschleunigungsmaßnahmen anstreben (Strive for acceleration measures)**, and **finanzielle Mittel steigern/absetzen (Increase/decrease financial resources)**.

DETAILLIERTER GAME FLOW

PARLAMUS_GAMESCREEN.PDF

The game interface includes screens for:
 - **Büro (Office)**: Shows a 120-day timeline and 3rd term period.
 - **Anliegen Präsentieren (Presenting Demands)**: Shows a list of demands with a note: "Wir haben eine Petition! Super ertragreiche Anliegen" (We have a petition! Super effective demands).
 - **Antecknung (Note-taking)**: Shows a list of notes with a note: "Berichtigung" (Correction).
 - **Entscheidung 1 (Decision 1)**: Shows a decision point with a note: "Entscheidung 1 nach links swipen → neue Entscheidungen kommen durch Aktion hinzu" (Swipe left on decision 1 → new decisions come through action).
 - **Entscheidung 2 (Decision 2)**: Shows another decision point with a note: "Entscheidung 2 vertagen → weiter zur nächsten Entscheidung" (Postpone decision 2 → continue to the next decision).
 - **Auswirkungen bei der Zufriedenheit und den Finanzen durch die Entscheidung (Impact on satisfaction and finances through the decision)**: Shows the impact of decisions on satisfaction and budget.

beispielhafte Entscheidungen und ihre Auswirkungen

Aktion

	Links					Rechts					vertagen									
	Auswirkung	Zeit	Finanzen	Bär	Adler	Luchs	Mufflon	Auswirkung	Zeit	Finanzen	Bär	Adler	Luchs	Mufflon	Auswirkung	Zeit	Finanzen	Bär	Adler	Luchs
"Großer Stern des Sports" verleihen	Große Zeremonie	-2	+1	+1	+1	+1	Kleine Veranstaltung	+2	-1	-1	-1	-1	-1	nicht zu verschieben						
Neue Landstraße bauen	Nein	0	+2	-1	-2	0	Ja	-3	-2	+1	+1	0		0	0	-1	-1	0		
Fahrradweg neben Landstraße	Nein	0	-2	0	0	-2	Ja	-2	+1	0	0	+2		nicht zu verschieben						
Alte landstraße beschädigt	Oh nein...	-2	-1	-2	-2	-1	Oh nein...	-2	-1	-2	-2	-1		nicht zu verschieben						
Klima Thementag	Nein	0	-2	+1	+1	-1	Ja	0	+2	-1	-1	+1		0	-1	+1	0	0		
Neu Bewilligte Gelder	Subventionen	+2	0	+2	+1	+1	Ins Budget	+5	0	-2	-1	-1		nicht zu verschieben						

Casual Mobile Strategie Spiel

Das Konzept ist im Projekt LESSoN an der Hochschule Harz entstanden. Auftraggeber war der Landtag Sachsen-Anhalt mit dem Ziel ein Spiel zu entwickeln, welches Jugendlichen Politik näher bringt. Der*die Spielende swipet sich durch Entscheidungen welche die Zufriedenheit beeinflussen, mit dem Ziel, wiedergewählt zu werden.

Teamprojekt

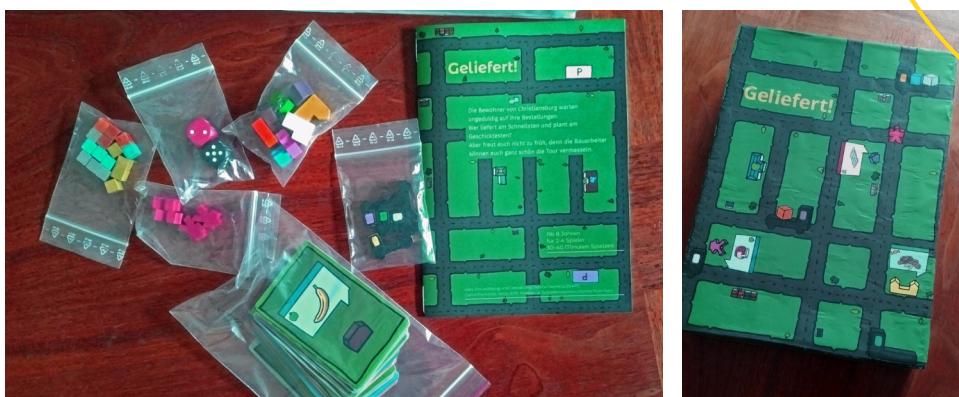
November 2020 – März 2021

Tätigkeiten:

- Recherche und Analyse
- Game Design
- Konzept-Präsentationen
- Ansprechpartnerin des Landtags

Exemplarischer Ablauf: tiny.one/SMH-Par

Geliefert!



Transport-Spiel

In der Stadt Christiansburg werden die Spieler zu Logistikexperten. Gegeneinander konkurrierend müssen sie mit ihren Transportern Waren bei Geschäften abholen, die Baustellen möglichst effizient nutzen oder umfahren und schnellst-möglich die Bestellungen ausliefern.

Einzelprojekt

September 2019 – Januar 2020

Tätigkeiten:

- Game Design
- Grafiken
- Prototypen-Produktion
- Playtesting

Zu den Regeln: tiny.one/SMH-Gel

Villewälde App



STATION 1: Nachts im Eichenwald

Wenn der Tag endet, werden manche Waldbewohner erst richtig munter. Wer fliegt durch die Baumkronen, wenn Melse und Specht längst schlafen gegangen sind? Wessen Rufe unterbrechen die nächtliche Stille? Hier können Sie nachtaktive Waldbewohner kennenlernen.



STATION 2: Lebensraum Eiche

Eine alte Eiche hat viele Bewohner. Wo zimmert der Mittelspecht seine Höhlen? Wer baut in der Krone der Eiche ein riesiges Nest? Wenn Sie am Baumstamm nach oben schauen, können Sie vieles entdecken.



STATION 3: Leben im Teich

Über und unter der Wasseroberfläche ist einiges los. Dies gilt besonders im Frühjahr, wenn sich hier Frösche, Kröten und Molche paaren und ihren Laich ablegen. Tauchen Sie in die besondere Welt der Teichbewohner ein.



STATION 4: Wald im Wandel

Unsere Eichenwälder liefern uns den nachwachsenden Rohstoff Holz. Schauen Sie sich an, wie der Wald naturnah bewirtschaftet wird und wieviel Zeit von der Eichenpflanzung bis zum erwachsenen Wald vergeht.

AR App mit Serious Content

App zur Erkundung der Artenvielfalt in den renaturierten Eichenwäldern des Kottenforstes. Der Nutzer kann mittels Augmented Reality an vier Stationen die Waldbewohner in ihrer natürlichen Umgebung kennenlernen und die unter Naturschutz stehenden Eichenwälder entdecken.



Teil eines
großen
Wald-
umbauprojekts

Praktikum the Good Evil GmbH

Tätigkeiten

- Game Design
- Level Design
- Content Design

LitterPicker



Ziel:
Plastikvermeidung
im Alltag

Serious Game: Tower Defense

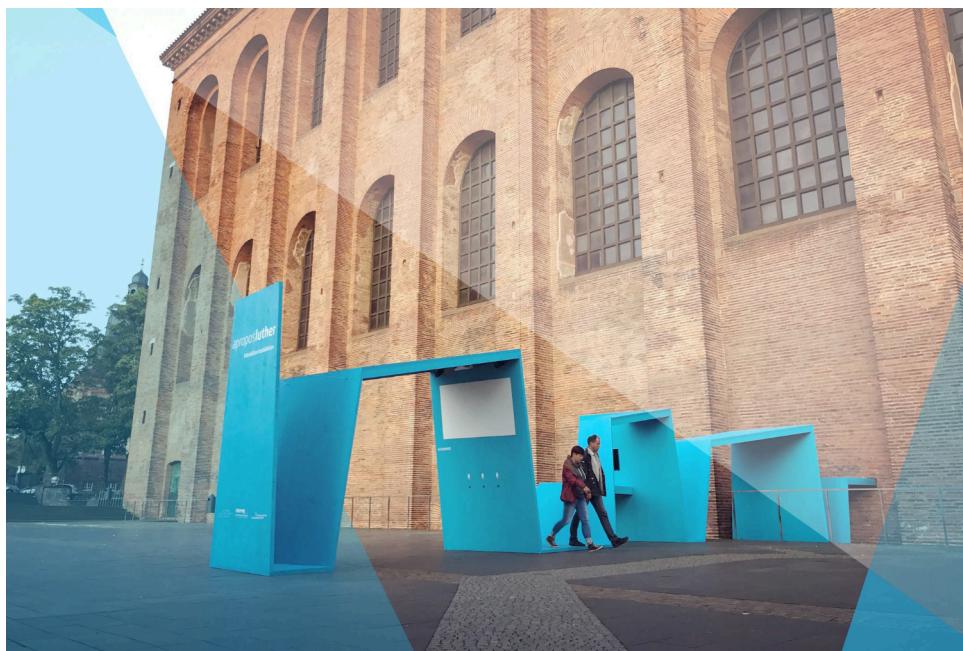
Ein Game for Change um die Aufmerksamkeit für das Plastikproblem zu vergrößern. Des weiteren vermittelt das Spiel dem Spieler, durch freischaltende Aktionen, einfache Möglichkeiten, sein eigenes Müllaufkommen zu verringern.

Einzelprojekt
Januar- März 2019

Tätigkeiten

- Idee und Konzeption
- Recherche
- Grafische Gestaltung
- Animation

aproposluther



Meine Lieblingsstation:
„Guitar Hero“ mit
„Luther-Liedern“

Interaktive Lutherausstellung

Interaktive Installation mit verschiedenen multimedialen Stationen zu Luthers Leben und Wirken im Rahmen des Lutherjahres. Ausgestellt auf dem Vorplatz und in der Konstantinbasilika Trier.

Teamprojekt

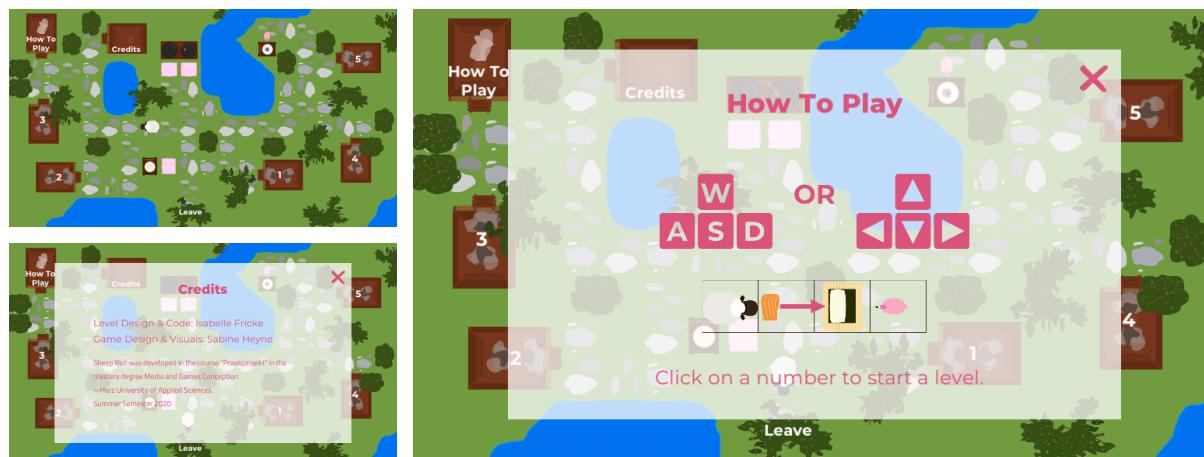
März – September 2017

Tätigkeiten

- Ausstellungsgestaltung im Raum
- Barrierefreiheit
- Prototypenbau
- Konzeption Umfragenstation
- Vermittlung zwischen einzelnen Projektgruppen
- Beschriftung

[Facebook.com/AproposLuther](https://www.facebook.com/AproposLuther)

SheepRoll



Rätsel-Spiel

SheepRoll ist ein tile and turn based Puzzle Game. Der Spieler steuert das Schaf und versucht die Zutaten in der richtigen Reihenfolge auf die Sushimatte zu schieben, um Sushi für den Flamingo zuzubereiten.

Teamprojekt

März 2020 – August 2020

Tätigkeiten:

- Game Design
- Kompetitivanalyse
- Grafiken
- Playtesting

Schau mal!

Fianna an der
Bühne in Trier



Foto: Lukas Huncke

Interaktive Installation

Eine interaktive Installation, welche über mehrere Monate an drei unterschiedlichen Positionen in der Stadt Trier zu sehen war. Die Protagonistin Fianna ahmt die Bewegungen des Passanten nach und zeigt daraufhin ihre eigene Welt. Ziel ist es, Personen im Alltag zum Aufblicken zu bringen und die Welt um sich aktiver zu erleben.

Einzelprojekt

Oktober 2016 – Februar 2018

Tätigkeiten

- Konzeption & Organisation
- Grafiken
- Corporate Design
- Umsetzung in Processing
- Vermarktung
- Aufbau



Schau mal!

bemerken aufblicken staunen

Willkommen!

Auf der Front der Bühne findest du meine interaktive Installation „Schau mal!“. Hier kannst du Flanna, meine Protagonistin, kennen lernen und mit ihr interagieren. Jedoch ist sie schüchtern und zeigt sich nicht immer direkt.

Aber deine Geduld wird belohnt und dann zeigt sich dir ihre ganz eigene, wunderbare Welt.

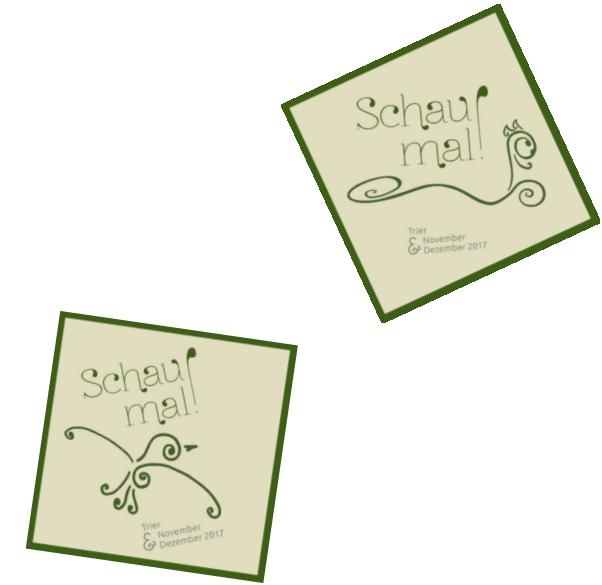
Halte die Augen offen und sieh um dich. Manchmal verpasst man so viel im Leben, einfach weil man vergisst, seine Umwelt richtig wahr zu nehmen.

Somit wünsche ich dir einen wunderbaren Tag voller neuer Eindrücke!

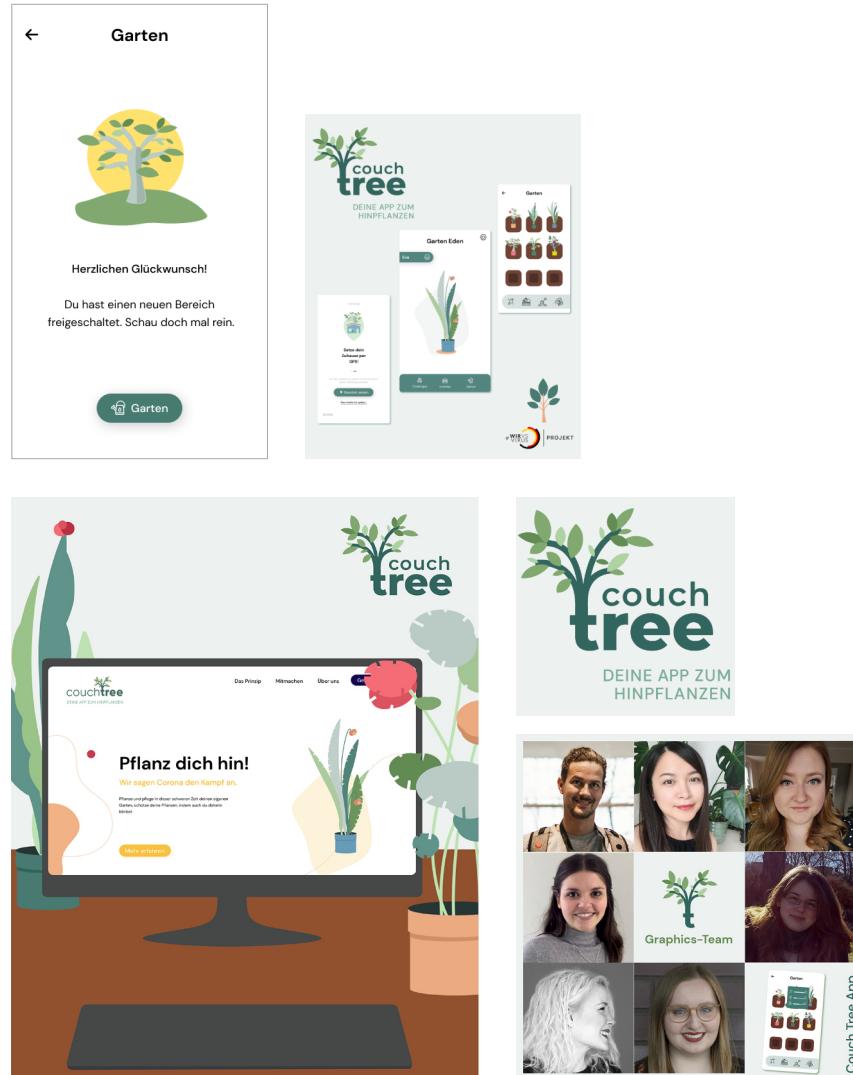
Sabine

„Schau mal!“ ist ein Projekt von Sabine Heyne und entstand als Jahres Thema im Studiengang Intermedia Design an der Hochschule Trier.

Trier
& November
& Dezember 2017



Couch Tree App



Gartensimulation & Social Distancing

Im Rahmen des #wirvsvirushackathon haben wir eine App entwickelt, die das Zuhausebleiben in Zeiten von Corona spielerisch belohnt. Couch Tree – deine App zum Hinpflanzen. Der Spieler pflegt seinen Garten und beschützt diesen, in dem er selbst zu Hause bleibt.

Teamprojekt
März 2020

Tätigkeiten
– Grafiken
– Social Media

#wirvsvirus
48h mit einem
völlig unbekannten Team

SABINE M. HEYNE

Video: tiny.one/SMH-CTA

12

Zu mir

Mein Name ist Sabine.

Ich bin begeisterte Game Designerin mit einer Liebe für Illustration und Typografie. Am liebsten entwickle ich Serious Games und Spiele, die sowohl analoge als auch digitale Komponenten besitzen.

Zum Game Design kam ich durch mein Bachelorstudium Intermedia Design an der Hochschule Trier. Dort habe ich mir in allen Medienbereichen eine gute Basis erarbeitet, mich dann auf die Konzeption interaktiver Ausstellungen spezialisiert und schließlich auf den Bereich des Game Design.

Mein Ziel

Ich möchte mit Serious Games Inhalte und Einstellungen vermitteln, die unser gesellschaftliches Miteinander voranbringen. Dieser Gedanke hat besonders das Thema meiner Bachelorarbeit, ein Konzept für ein Game for Change zur Plastikvermeidung im Alltag, bestimmt.

Das Chaos bewältigen, Geduld bei schwierigen und zeitaufwändigen Tätigkeiten zu wahren, helfen mir auch in der Freizeit beim Handarbeiten und Brotbacken. Ich kommuniziere und strukturiere gerne und erreiche die Menschen nicht nur, ich kann sie für Themen begeistern und motivieren, was mir bei Pitches oder in Teamprojekten bereits durch positives Feedback aufgefallen ist.

Unter meinen bisher absolvierten Projekten, bin ich besonders stolz auf meine interaktive Installation **Schau mal!**, die 2017 zwei Monate lang an verschiedenen Positionen in der Trierer Innenstadt zu entdecken war. Der Kontakt zu Ladenbesitzern*innen und damit potentiellen Kunden*innen zählte ebenso zu den Herausforderungen wie der jeweilige Aufbau an den Standorten. Zahlreiche Erfahrungen im Umgang mit Auftrag, Kunden und Organisation machten dieses Projekt für meine persönliche

Entwicklung besonders wertvoll.

Ein Highlight für mich war meine Masterarbeit in Zusammenarbeit mit Ravensburger. Ich habe einen Prototypen mit dem tiptoi®-entwickelt, welcher die motorischen Fähigkeiten und die Gedächtnisleistung stärken soll. Aufgrund der Pandemie musste ich diesen online im „Table Top Simulator“ testen.

Wenn ich mich gerade nicht um die Konzeption von Projekten kümmere, spiele ich am liebsten Puzzle und Management Games, da diese meinen Fokus vollständig von anderen Pflichten abbringen und abschalten lassen. Sonst findet man mich im Chor wieder, da Musik mich besonders entspannt und ich die Gemeinschaft und das Miteinander genieße.

Mit besten Grüßen

Sabine Heyne

CV

Master of Arts: Medien- und Spielekonzeption (1,5) Sept. 19 – Juli 21
Spezialisierung: analoge und digitale Spiele
Hochschule Harz – Wernigerode

HiWi im Projekt LESSoN: Game Design Nov. 20 – März 21
Serious Game für den Landtag Sachsen-Anhalt

Praktikum: Game Design Mai – Juli 19
The Good Evil – Köln

Bachelor of Arts: Intermedia Design (1,6) Sept. 15 – März 19
Spezialisierung: Serious Games und 2D-Art
Hochschule Trier – Trier

Praktikum: Game Design + Monetization Mai – Juni 18
Tingleware Oy – Lahti, Finnland

Auslandssemester: Media Content Design Jan. – Mai 18
LAB University of Applied Sciences – Lahti, Finnland

Allgemeine Hochschulreife März 15
Mons-Tabor-Gymnasium Montabaur



Sabine M. Heyne

hello@smheyne.de
[LinkedIn.com/in/smheyne](https://www.linkedin.com/in/smheyne)
smheyne.de

Skills

Organisation	
Game Design	
Level Design	
Webdesign	
Unity 3D	
Social Media	

Typografie	
- Adobe InDesign	
- Affinity Publisher	
Grafik	
- Adobe Photoshop	
- Adobe Illustrator	
- Affinity Designer	
- Adobe AfterEffects	

Vision

Ich sehe meinen zukünftigen Aufgabenbereich in der Konzeption von Spielmechaniken und der Organisation der verschiedenen Tätigkeitsfelder, die ein Spiel umfasst.

Mein besonderes Interesse gilt Serious Games und Spielen, die durch haptische und digitale Elemente geprägt sind. Mein Ziel ist es, intuitive und interessante Spiele in einem tollen Team zu verwirklichen.

Hobbies
- Rätsel- und Managementspiele
- Mittelalterliche Darstellung
- Chor
- Pen'n'Paper

Weitere Tätigkeiten
- Organisation der Orientierungstage für die Studierenden im Fachbereich AI der Hochschule Harz
Sept. + Okt. 2020 & März + April 2021

Bisheriges Engagement
- Studierendenrat Hochschule Harz
- Website des Bündnis Bunter Harz
- Klassenpatin am MTG Montabaur

Weitere Kenntnisse
- Deutsch (Muttersprache)
- Englisch (fließend in Wort & Schrift)