



Rapid Game Development

Erstellung eines
Computerspiels in einem
interdisziplinären Team



htw saar



UNIVERSITÄT
DES
SAARLANDES



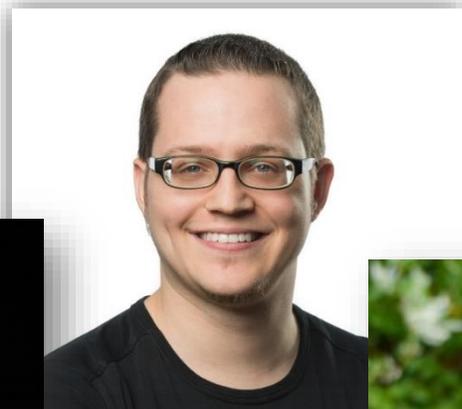
Kickoff
18.06.2019

Ansprechpartner

**Dr. Michael
Schmitz (HBK)**



**Jasmin
Pfeiffer (UdS)**



**Dr. Pascal
Lessel (DFKI/UdS)**



**Prof. Dr. André
Miede (HTW)**



**Maximilian
Altmeyer
(DFKI/UdS)**



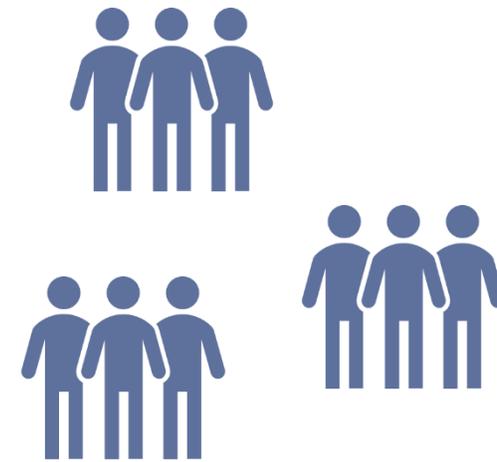
Agenda für heute



Vortrag
Felix Klein



Erläuterungen zur
Veranstaltung



Zusammenstellung
der Gruppen

Mottofindung für die
Spielumsetzung



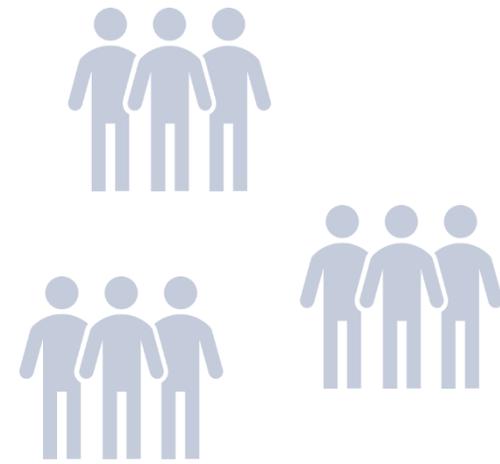
Agenda für heute



Vortrag
Felix Klein



Erläuterungen zur
Veranstaltung



Zusammenstellung
der Gruppen

Mottofindung für die
Spielumsetzung



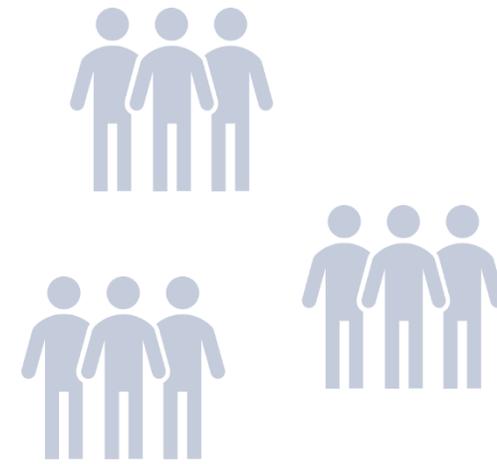
Agenda für heute



Vortrag
Felix Klein



Erläuterungen zur
Veranstaltung



Zusammenstellung
der Gruppen

Mottofindung für die
Spielumsetzung





UMTL Research ▾ People Medieninformatics ▾ Teaching ▾ Jobs/Interns Student FAQ Contact

Ubiquitous Media Technology Lab

Rapid Game Development: Erstellung eines Computerspiels in einem interdisziplinären Team

[UMTL](#) / [Teaching](#) / [Summer 2019](#) / Rapid Game Development: Erstellung eines Computerspiels in einem interdisziplinären Team

SUMMER 2019

- [Lecture: Interactive Systems](#)
- [Innovative Retail Technologies - Practical Block Seminar](#)
- [Proseminar: Human-Centered Design for Virtual Reality](#)
- [Rapid Game Development: Erstellung eines Computerspiels in einem interdisziplinären Team](#)**

Rapid Game Development: Erstellung eines Computerspiels in einem interdisziplinären Team

Übersicht

Die Veranstaltung *Rapid Game Development: Erstellung eines Computerspiels in einem interdisziplinären Team* wird **hochschulübergreifend** angeboten (HTW, HBK, UdS).

In **interdisziplinären Gruppen** soll innerhalb der Veranstaltung ein fortgeschrittener Computerspielprototyp entstehen. In einer Gruppe arbeiten praktische Informatiker (HTW), Medieninformatiker und Informatiker (UdS), Studierende des Optionalbereichs der Philosophischen Fakultät (UdS) und Media Art & Design Studierende (HBK) zusammen, um ein Spielkonzept zu entwickeln und verschiedenen Facetten eines Spiels zu realisieren (hier: Programmierung, Storytelling, Audiovisuelle Darstellung). Neben ihrem Gaming-Fokus und der Möglichkeit, Erfahrungen in einem interdisziplinären Team sammeln zu können, zeichnet sich die Veranstaltung auch dadurch aus, dass professionelle Spieleentwickler und Wissenschaftler aus dem Games-Bereich Vorträge halten werden, die für die Teilnehmer relevant sind. Diese werden in den **zwei Blockwochen** (siehe unten) stattfinden.

- [Registrierung](#)
- [Benotung](#)
- [Termine](#)
- [Ablauf](#)
- [Kontakt](#)

Nochmal lesen!



(Praktische) Informatik

Kommunikationsdesign

Medieninformatik

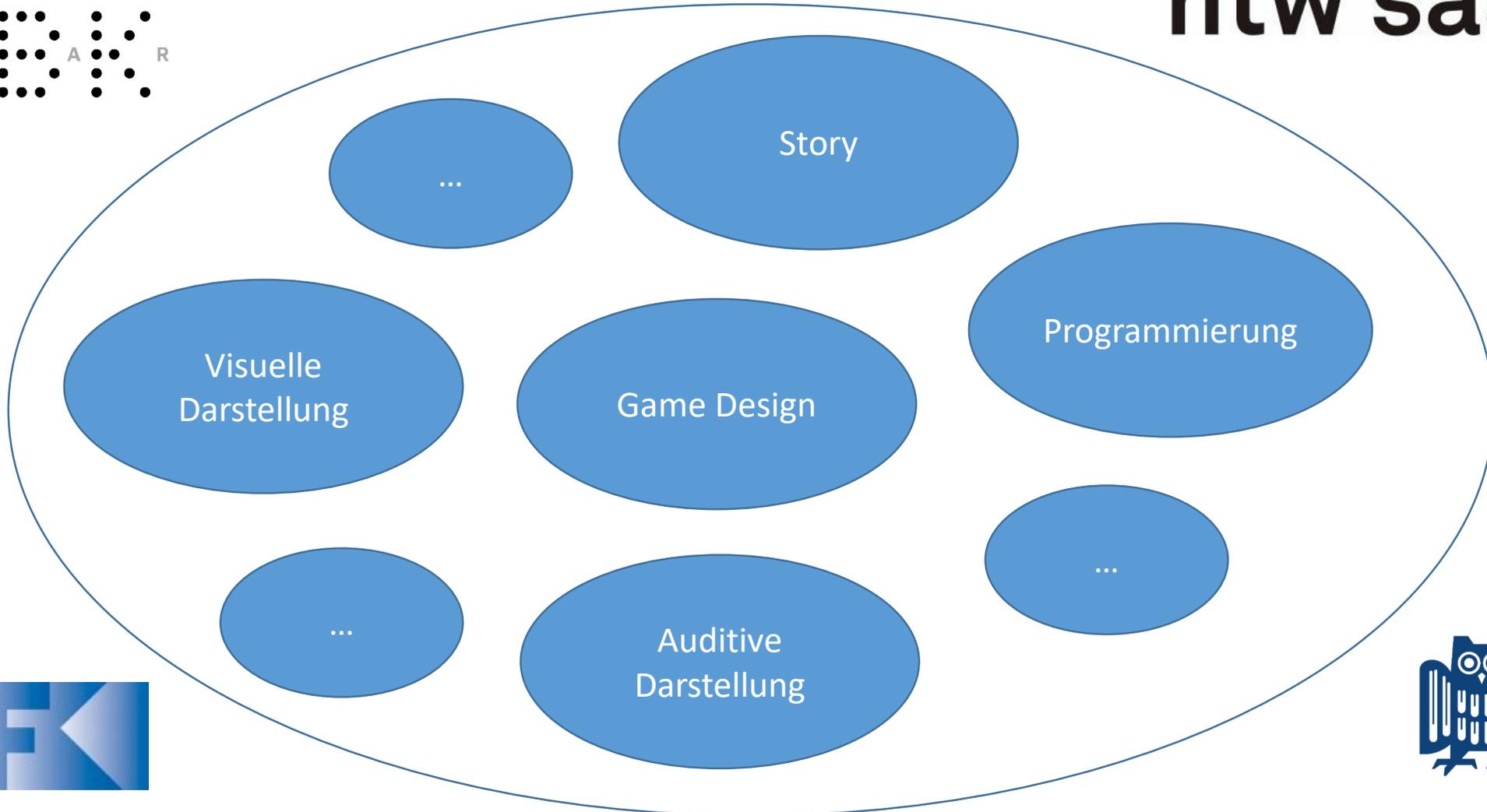
Ziel: Entwicklung mehrerer Videospielprototypen

Interdisziplinär!

Media Art & Design

Medienwissenschaften





Veranstungsablauf

Wo?



Kickoff – Gruppenbildung + Mottos

Heute

Konzeptphase

05.07. und 19.07.



Blockphase 1

05.08. - 09.08.

Verfeinerungsphase 1

10.08. - 08.09.



Blockphase 2

09.09. - 13.09.

Verfeinerungsphase 2

14.09. - 10.10.



Abschlusspräsentation

11.10., 10:00 -13:00 Uhr

Präsenzpflicht



Konzeptphase

05.07. und 19.07.

Deadlines!

Ziel:

Gamedesign/Konzept Entwicklung

Deliverable/Todos: 3-10 Seiten Dokumentation mit unten genannten Punkten

Erläuterung Spielidee

Wie sind die Mottos umgesetzt?

Was sind die Hauptspielmechaniken?

Erläuterung der Storyaspekte

Vorgeschmack auf die audiovisuelle Darstellung

Welche Technologien kommen zum Einsatz?

Definition

Funktionsumfang Ende
Verfeinerungsphase
1/2/Endpräsentation +
Wer macht was?

Note-%-Aufteilung
Themenblöcke pro
Person



Blockphase 1

05.08. - 09.08.

Ziel: Entwicklung erster Bestandteile des Spiels gemäß Planung (Tools, etc.)
Deliverable/Todos: 20 Minuten Pitch pro Gruppe → Siehe Webseite für gewünschte Inhalte
Entwicklung vorantreiben (siehe Konzeptdokument)

Präsenzpflicht täglich 10:00 - 15:00 Uhr - restliche Zeit kann gruppenintern verplant werden

Präsenzpflicht an Vorträgen

Plant und nutzt die Zeit als Gruppe!

Montag

- **Vorträge:**
Pitch 20 Minuten
(ab 10 Uhr)

Die Gruppen

Dienstag

- **Vortrag:**
Grundlagen
Game Design
und Fallstudie(n)

*Prof. Dr.
André Miede*

Mittwoch

- **Vortrag:**
Game Art

Jonathan Dawo

Donnerstag

- **Vortrag:**
Storytelling in
Games

Jasmin Pfeiffer

Freitag

- **Vortrag:**
tbd



Verfeinerungsphase 1

10.08. - 08.09.

Ziel: Gesetzte Ziele bis Ende Verfeinerungsphase erreichen
Deliverable/Todos: Entwicklung vorantreiben (siehe Konzeptdokument)

Keine Präsenzplicht

Gruppe organisiert sich selbst

Unregelmäßige Treffen mit Betreuer



Blockphase 2

09.09. - 13.09.

Ziel: Erster spielbarer Prototyp - 90% Umsetzung des Konzepts
Deliverable/Todos: Präsentation des Prototypen auf dem "Spielemarktplatz" (siehe Webseite)
Dokument: Was ist bis zur Endpräsentation jetzt noch zu tun?

Präsenzpflicht täglich 10:00 - 15:00 Uhr - restliche Zeit kann gruppenintern verplant werden

Präsenzpflicht an Vorträgen

Plant und nutzt die Zeit als Gruppe!

Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
<ul style="list-style-type: none">• Vorträge: Game-Marketing und Finanzierung <p><i>Julian Colbus</i></p>	<ul style="list-style-type: none">• Vortrag: Entwicklung von Wing Commander Saga <p><i>Andreas Schmitt</i></p>	<ul style="list-style-type: none">• Vortrag: tbd	<ul style="list-style-type: none">• Vortrag: Games User Research <p><i>Dr. Pascal Lessel</i></p>	<ul style="list-style-type: none">• Spielemarktplatz Demonstration des ersten spielbaren Prototypen <p><i>Gruppen</i></p>



Verfeinerungsphase 2

14.09. - 10.10.

Ziel: Gesetzte Ziele bis Ende Verfeinerungsphase erreichen
Deliverable/Todos: Eigene Ziele umsetzen (siehe Konzeptdokument)
Nutzerstudie durchführen, Beschreibung dazu erstellen
Dokumentation + Video erstellen
Realisierung Ergebnisse aus der Nutzerstudie

Keine Präsenzplicht

Gruppe organisiert sich selbst

Unregelmäßige Treffen mit Betreuer



Endpräsentation

10.08. - 08.09.

Ziel: "Verkauft" euer Spiel auf dem "Spielemarktplatz"
Deliverable/ToDos: Das Spiel soll eingereicht werden (inklusive Installationsanleitung)



Euer Spiel wird gespielt ...

**... aber ihr spielt
auch die anderen
Spiele**



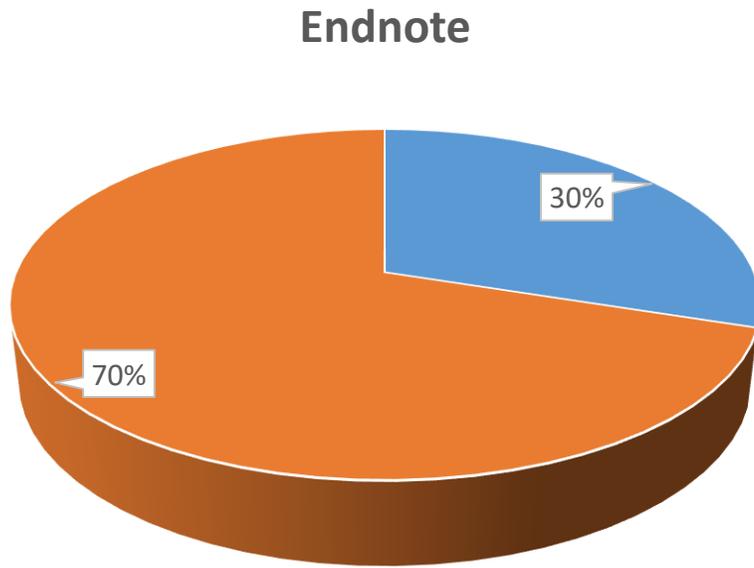
Externe Gäste



Benotung I

Zum Bestehen der Veranstaltung müssen die folgenden Punkte erfüllt sein:

- Anwesenheit bei allen Präsenzterminen
- Abgabe finales Spiel
- Studiendokumentation (Methode, Durchführung, Resultate, Änderungen)
- Video + Beschreibung Spiel (“Werbezwecke”)



Die Benotung erfolgt folgendermaßen

30% Spielkonzept

70% Aufteilung nach Themenblöcken

- Programmierung
- Eigenleistung optische/akustische Darstellung
- Storytelling/Story im Spiel
- Studie mit dem Spiel

→ Zu Beginn individuell nach eigenen Stärken festlegbar



Benotung

Zum Bestehen der Veranstaltung müssen die folgenden Punkte erfüllt sein:

- Anwesenheit
- Abgabe
- Studie
- Video

Beispiel 1:

30% Spielkonzept

50% Programmierung
20% Eigenleistung
optische/akustische Darstellung

Beispiel 2:

30% Spielkonzept

70% Programmierung

Beispiel 3

30% Spielkonzept

60% Storytelling
10% Studie

Absprache im Team, damit
möglichst viel abgedeckt wird

Vorher genannten Abgaben müssen erfüllt
werden (Beispiel: 0% Studie jeder → trotzdem
muss eine kleine Studie durchgeführt werden)

Individuelle Festlegung und

Dokumentation im Konzept-Hand-in



Benotung II

Unterschiedliche “Veranstaltungsformate” je nach Hochschule und Studiengang
Erinnerung: 1 CP = 30 Zeitstunden Arbeitsinhalt

Praktische Informatik (HTW)	Informatik (UdS)	Medieninformatik (UdS)	Media Art & Design, ... (HBK)	Optionalbereich (Philo.) (UdS)
<ul style="list-style-type: none">• Wahlpflichtfach „Game Design & Development“• 5 ECTS (=150 Stunden Arbeit pro Person)	<ul style="list-style-type: none">• Seminar• 7 ETCS (=210 Stunden Arbeit pro Person)	<ul style="list-style-type: none">• Seminar• 7 ECTS (=210 Stunden Arbeit pro Person)	<ul style="list-style-type: none">• Kurzprojekt• 8 ECTS (=240 Stunden Arbeit pro Person)	<ul style="list-style-type: none">• Wahlmodule „Interdisziplinäre Studieneinheiten und ergänzende Studieneinheiten anderer Fächer“ und „Kommunikations- und Medienkompetenz“• 6 ECTS (=180 Stunden Arbeit pro Person)

Unterschiedliche ECTS Punkte sollen von den Gruppen auch in der Arbeitsaufteilung reflektiert werden.



Gruppe: Jede Gruppe hat einen Gruppenleiter - bitte bestimmen und uns kommunizieren. Kommunikation läuft dann immer über den Leiter.

Gruppe nicht hängen lassen: Entscheide dich **jetzt**, ob du mitmachen willst und lass deine Gruppe nicht später hängen.

Offizielle Registrierung:

- Informatik & Medieninformatik: bis 09.07.2019 in HISPOS registrieren!
- Andere Studiengänge: Bitte allgemein gültigen Regeln zur Anmeldung beachten



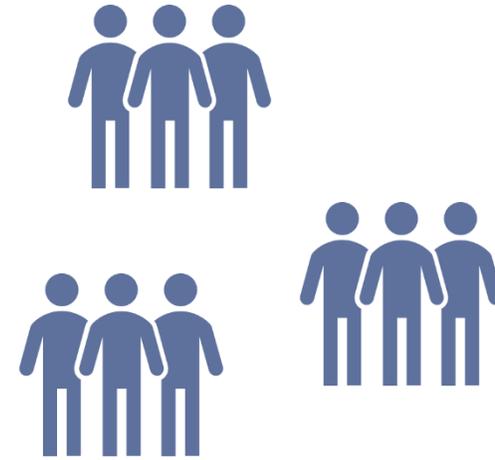
Agenda für heute



Vortrag
Felix Klein



Erläuterungen zur
Veranstaltung

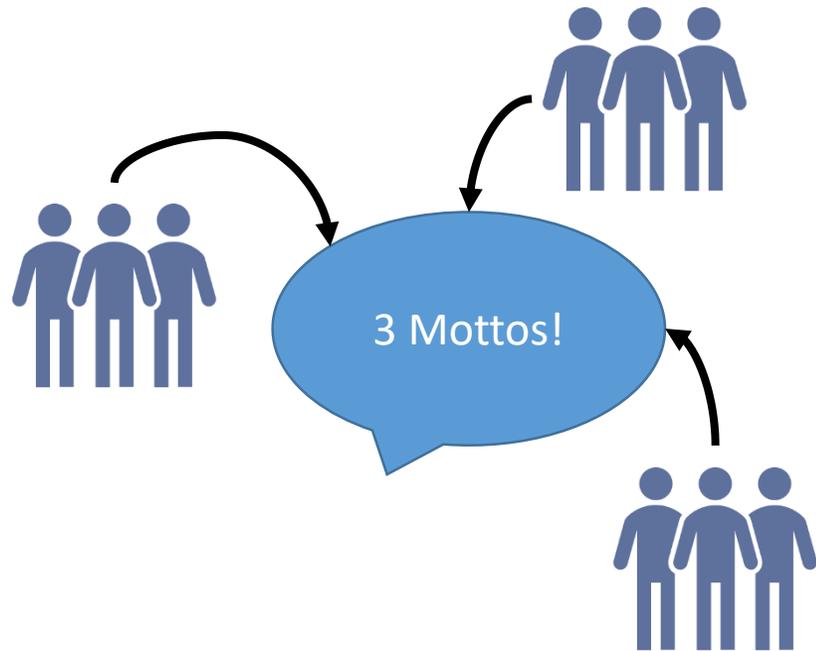


Zusammenstellung
der Gruppen

Mottofindung für die
Spielumsetzung



Mottos



Prozedur:

- 1) Jede Gruppe überlegt sich 4 Mottoideen -> Post-Its
- 2) Jeder im Raum erhält 2 Stimmen - > Aufkleben auf präferierte Mottos (1 Stimme pro Motto!)
- 3) Top 3 sind Mottos der Spiele
- 4) 2 der Top 3 Mottos müssen durch die Spiele umgesetzt werden

Beispiele für Mottos: Weltraum-Mafia (Beansjam 2017), Blues (Beansjam 2018), Cyborg, Kanonen auf Spatzen, Retro, Save the Cheerleader Save the World, ...



Mottos

2 der 3 Mottos müssen umgesetzt werden. Geht in die „30% Spielkonzept“-Note ein.

Piraten

Portale und Zeitreisen

Fantasy und Magic



Nächste Schritte

- 1) Kontaktadressen austauschen
- 2) Gruppenleiter bestimmen und den Betreuern kommunizieren
- 3) Konzeptdeadlines einhalten und Dokument schicken
- 4) Planen was ihr vor der ersten Blockwoche alles für die Veranstaltung machen wollt

