



Munich Gaming, 31. 03. 2011

Zwischen Studium und Spieleindustrie

Erfahrungsberichte von Game-Design-Studenten



Motivation

- Was braucht es für ein gutes Studentenprojekt?

Großes Team
Hartes Projektmanagement
Vision Keeper
Geld
Innovation
Schatzsuche
Einstieg in die Branche
Zeitreise
Erfahrung
Auszeichnungen



Struktur

- Vorstellung „Mimimi Productions“
- Projektverlauf „daWindci“ versus „Tink“
- Schlussfolgerungen
- Überraschung

Vorstellung

- ❑ Studententeam (MD.H), 5–12 Personen
- ❑ Ausgründung zur GbR im Januar 2011
- ❑ Zwei Entwicklungsgruppen (daWindci und Tink)
- ❑ Alle Preiseinreichungen bisher ein Erfolg
- ❑ 3 Jahre Studium, 3 große Projekte

Projektstart



- ❑ Dezember 2010
- ❑ iPad Portierung
- ❑ Kommerziell



- ❑ Februar 2011
- ❑ PC Prototyp
- ❑ Projektarbeit, Bachelor



Teams

- Kurze Teamfindung
- 5 Personen ...
- ... davon 2 neu (Bewerbung)
- Kleines Team wichtig
 - Weniger Management
 - Kommerzieller Rahmen
- Langer Findungsprozess
- Gesamte Seminargruppe?
- Zu unterschiedliche Vorstellungen
- Ergebnis: Bewährtes Team



Entwicklung

- Prototyp 2009 / 2010
- Feedback → iPad Version
- Beständige Grundidee
- Technische und grafische Änderungen
- Gesamtidee 2010
- Irrenanstalt
- Änderung des Settings ...
- ... mit gleicher Grundidee

Vergleichsbilder Entwicklungsschritte



Rahmen

- Investitionsproblem
- Publisher (Reality Twist)
- Ausgründung
- Kein Ausgründungsgedanke
- Experimentieren
- Letztes Uni-Projekt, Alles geben



Zielsetzung

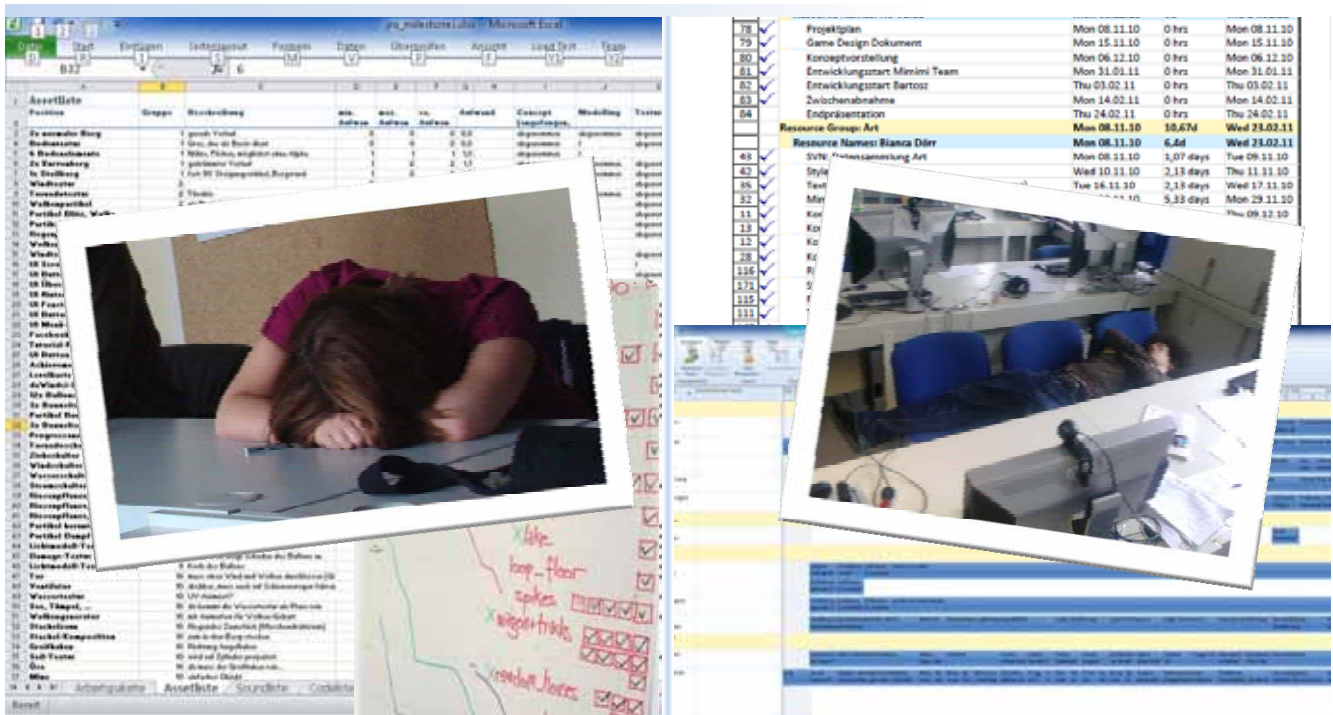
- ❑ Umsetzbares Projekt
- ❑ Qualität, Individualität
- ❑ iDevices sinnvoll nutzen
- ❑ Grafik (AAA)
- ❑ Innovatives Gameplay
- ❑ Beeindruckender Prototyp
- ❑ Alle Features vs. Lernkurve



Projektmanagement

- ❑ Sehr spartanisch → Effizienz
- ❑ Sehr klare Vision und definierter Umfang
- ❑ Kl. Projektmanagement
- ❑ ... großes Team / Studium
- ❑ Methoden aus Scrum
 - ❑ Daily Meetings
 - ❑ Zettel

Crunchtime??



Motivatoren

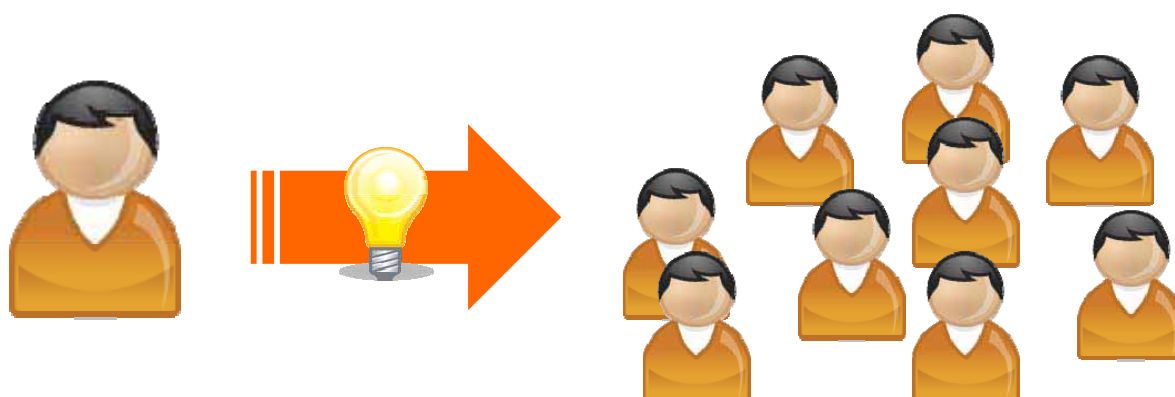
- „Positive“ Crunchtime
- „Ich habe einen Fehler gemacht. Ich hab einen freien Sonntag genommen!“ – Cem Erdalan
- = Grundelan!
- Gemeinsamer Arbeitsplatz
- Gegenseitige Inspiration und Ansporn

Motivatoren



Schlussfolgerungen

- Beide Management-Ansätze führen zum Ziel
- Entscheidend ist eine eindeutige Vision ...
- ... die durch den „Vision Keeper“ gewahrt wird





Schlussfolgerungen

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Vision vom Vision Keeper | <input type="checkbox"/> Vision vom Team |
| <input type="checkbox"/> Vision Keeper = Initiator | <input type="checkbox"/> Vision Keeper = Gewählt |
| <input type="checkbox"/> Einfach | <input type="checkbox"/> Schwierig |
| <input type="checkbox"/> Effizienter, schneller | <input type="checkbox"/> Signifikanter Teameinfluss |
| <input type="checkbox"/> Idee durch Team erweitern | <input type="checkbox"/> Idee(n) zusammenführen |



Was braucht es für ein gutes Studentenprojekt?

- Kommunikation, Teamgeist
- Überzeugende Idee
- Realistisches und gemeinsames Ziel
- Vision Keeper
- Großes Team
- Erfahrene Profis
- Hartes Projektmanagement

Überraschung

?





Kontakt

Dominik Abé

d.abe@mimimi-productions.de

Johannes Roth

j.roth@mimimi-productions.de