

# Professionelle Spiele-Entwicklung an Hochschulen?

Schnittstellen und Transfermöglichkeiten zur Games-Wirtschaft



Bild: wallpapers.free-review.net

Prof. Dr. Bartosz von Rymon Lipiński

Mediadesign Hochschule München

(b.lipinski@mediadesign-fh.de)

MD.H

**munichgaming**

30. und 31. März 2011

- I. Kurze Vorstellung
- II. Vom Studenten zum virtuellen Unternehmer
- III. Vom virtuellen zum realen Unternehmer
- IV. Abschlussbemerkungen

- „Hardskills“ – 2D/3D Spielwelt  
entwerfen und umsetzen
- „Softskills“ – Im Studienverlauf  
„seine Rolle“ finden
- Spiele wissenschaftlich betrachten und weiterentwickeln
- **Praktische Erfahrungen schon während Studium sammeln...**



Professionelle Spiele-Entwicklung an Hochschulen?

# VOM STUDENTEN ZUM VIRTUELLEN UNTERNEHMER

- Herausforderung – „**Typische**“ **Praxisprojekte** an Hochschulen:
  - Fachliche Betreuung und Aufgabenlösung im Vordergrund
  - Zum Teil „lose“ Teamarbeit einzelner Studentengruppen
  - ➔ Bedingt geeignet die relevanten Aspekte moderner Games-Entwicklung zu transportieren (und verwerten...)
  
- Zielsetzung – „**Games-Projektarbeiten 2.0**“ an Hochschulen:
  - (1) Unternehmerisch → Teammanagement
  - (2) Prozessbasiert → Projektmanagement
  - (3) Effizienzorientiert → Ressourcenmanagement

- **Gründung eines virtuellen Unternehmens, aber Vorgabe eines realen Unternehmensziels, z. B.:**
  - Messe-Präsentation/Pitch (z. B. „GDC Europe/Gamescom“)
  - Wettbewerbseinreichung (z. B. „Deutscher Entwicklerpreis“)
  
- **Resultierende Anforderungen:**
  - Interdisziplinäre Arbeitsweise (Designer, Informatiker und Manager)
  - Definierte Rollen im Team (inkl. Projekt- und Bereichsverantwortung)
  - Abschlussbewertung basiert auf Individual- und Teamergebnissen
  - Definierte Kernarbeitszeiten mit Anwesenheitspflicht im „Büro“



## 2. PROZESSBASIERTE ENTWICKLUNG – VORGEHENSMODELL

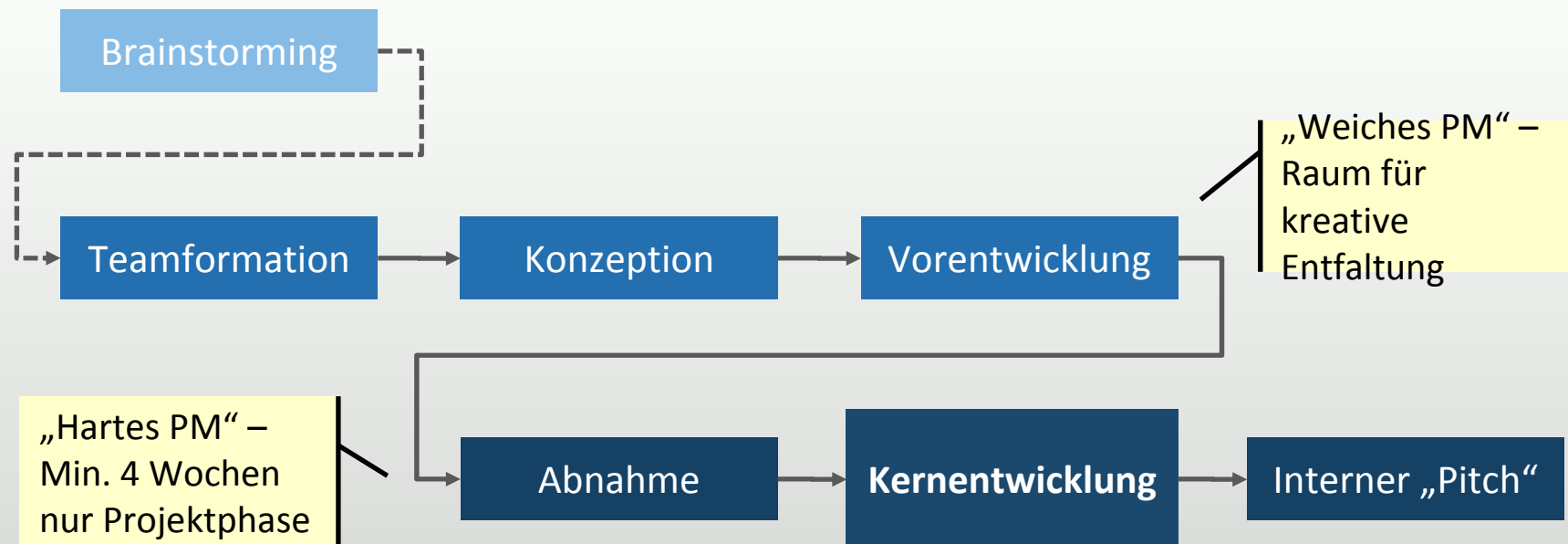
- Meilenstein-getriebene Projektplanung/-durchführung basierend auf einem iterativen Vorgehensmodell
  - Herausforderung: **Neue Entwicklungsteams ohne Projekterfahrung** – Wie Kontrolle und Sicherheit während Projektphase gewährleisten?
  - Lösungsansatz beim Projektmanagement: **Zuerst klassisch-orientierte** Vorgehensweise anstatt direkt „reinen“ agilen Ansatz, wie z. B. SCRUM

Klassisch		Agil
Stabilität	■	Dynamik
„Top-down“	■	„Bottom-up“
Delegativ	■	Partizipativ
Globale Planung	■	Lokale Planung
Verträge	■	Vertrauen

# PROZESSBASIERTE ENTWICKLUNG – KONSEQUENZEN

## → Obligatorische Projektartefakte und -zeremonien:

- Projektplan, Gamedesign-Dokument, Gantt-Chart, Projektberichte
  - Regelmäßige „Unternehmens-“ und Projektteambesprechungen
- Prozess ist lehrbegleitend integriert über komplettes Semester:



# 3. EFFIZIENZORIENTIERTE STRATEGIE

- „In-time & in-budget“ versus Games-Entwicklung – Eine besondere Herausforderung aufgrund hoher Kreativität, innovativer Technologie...

- „Famous last words“:

*Tolles Feature, das brauchen wir unbedingt, ...  
... dafür brauche ich weniger als einen ½ Tag*



- ➔ Kernphase: Perspektive vom Spiel (Inhalt) auf Projekt (Ziel) umlenken...

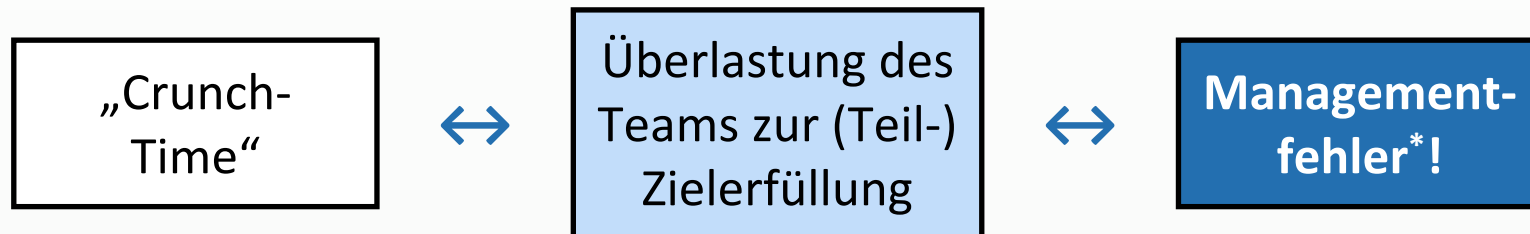
- Elementare Maßstäbe für die **Bewertung der studentischen Teams**:

- Erfüllung der (ursprünglichen) Projektzieldefinition → Soll-Ist-Analyse

- Durchgängig effektive Ressourcenauslastung → Kostenauswertung

- ➔ Altes Projektmanagement-Know-how, aber immer noch sehr aktuell...

- Herausforderung in der Projektphase (und Games-Branche allg.):



- Problematische Aspekte:

- „Sobald Kreativität unter Druck kommt, ist das gewöhnlich ihr Ende“
- Erhöhtes Risiko für Qualitätsprobleme, Fehler, Teamkonflikte etc.
- ➔ Gesellschaftlicher Aspekt: Fairer Einsatz engagierter junger Talente

- Ein wichtiges Lernziel: Nicht nur aktuellen „Output“ sondern **nachhaltige Projekteffizienz** optimieren (→ Projektverzahnung)

- **Projektabschlussrate von 100%** in den letzten 2 Jahren  
(bei insgesamt 17 Projekten, Teamgrößen von 3 bis 15)
- **Nominierungen und Gewinne** für studentische Projekte
- **Beiträge** über studentische Arbeiten in Fachzeitschriften
- **Motivation** bei Teilnehmern und praxisnahe Lerneffekte



- 
- Zudem prinzipielles Interesse ein eigenes Entwicklerstudio zu gründen  
(z. B. Chimera, Wolpertinger Games, Bit Barons, Mimimi Productions)
  - ➔ Haben Projektarbeiten an Hochschulen **Potential für noch mehr...?**

Schnittstellen und Transfermöglichkeiten zur Games-Wirtschaft

# VOM VIRTUELLEN ZUM REALEN UNTERNEHMER

# MOTIVATION – WEITERENTWICKLUNG DES PROJEKTMODELLS

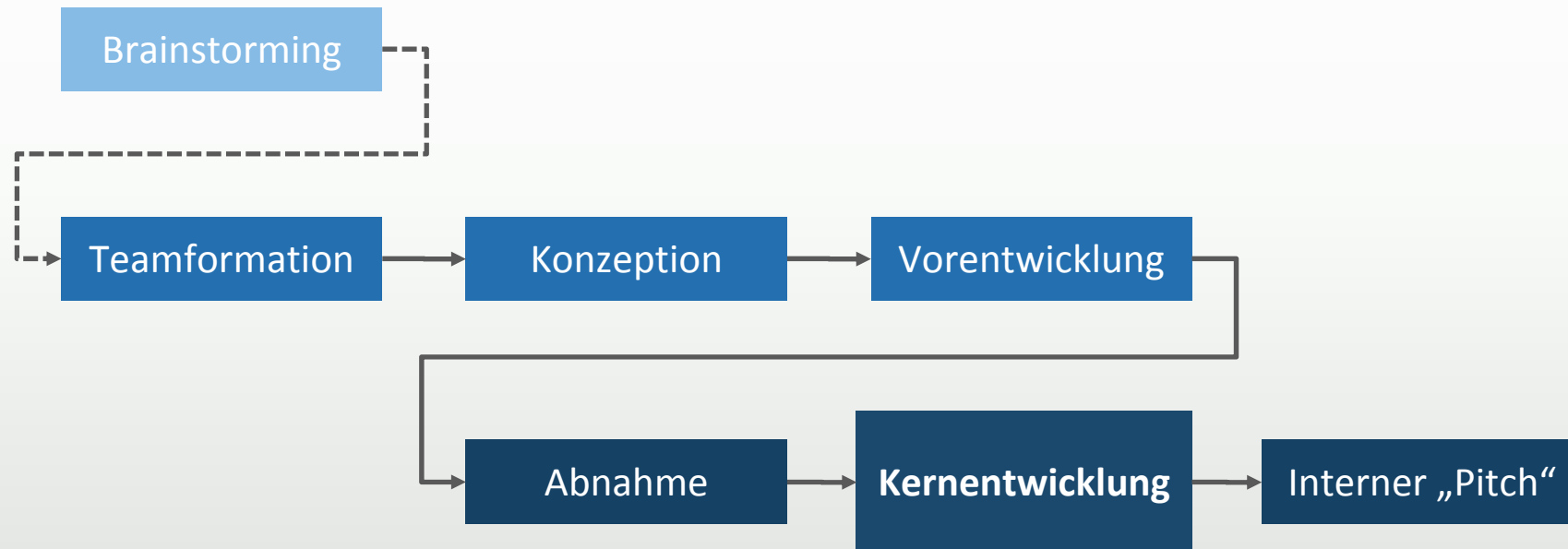
- Tendenziell junge Altersstruktur in der Spieleentwicklerszene
  - Branche in Deutschland/Bayern noch mit Entwicklungspotential
  - 1 + 1 = 2: Studentische Hochschulprojekte → Wirtschaftliche Kraft...
- „Projektarbeiten 3.0“ – Mit Schnittstellen zur (realen) Industrie:
- (a) Engere Verzahnung mit der Computerspiel-Branche
  - (b) Transfer der studentischen Projektteams in die Wirtschaft
- **Potential:** Projektarbeit ≈ Schon in die Lehre integriertes „Praktikum“?



Ubisoft Montréal in Kanada (ca. 1800 Mitarbeiter)

# (A) VERZÄHNUNG MIT DER WIRTSCHAFT – „PROJEKTARBEIT 2.0“ (REKAPITULATION)

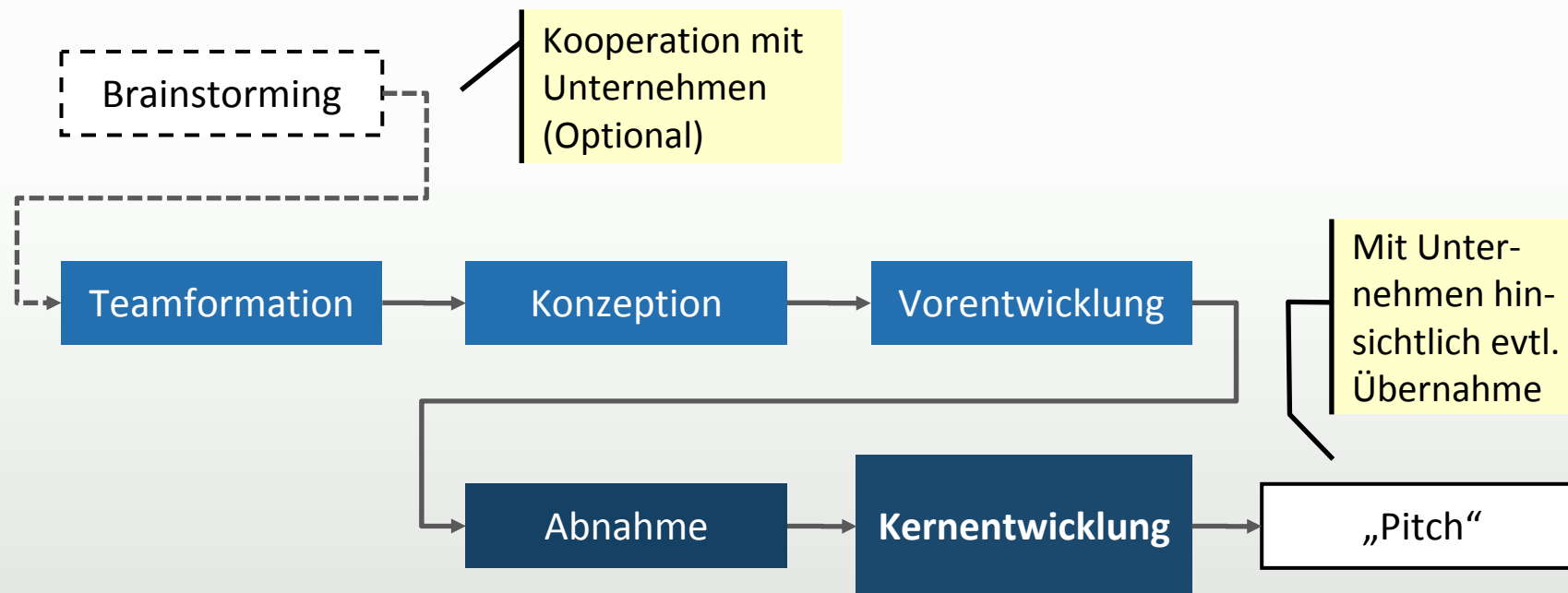
- **Projektumsetzung an Hochschule ≈ Vorentwicklung,**  
d. h. Prototypische Umsetzung eines Spielkonzeptes...



➔ „Freie Spielwiese“ für Studenten hinsichtlich eigener Ideen (Ok!)

# VERZÄHNUNG MIT DER WIRTSCHAFT – „PROJEKTARBEIT 2.5“

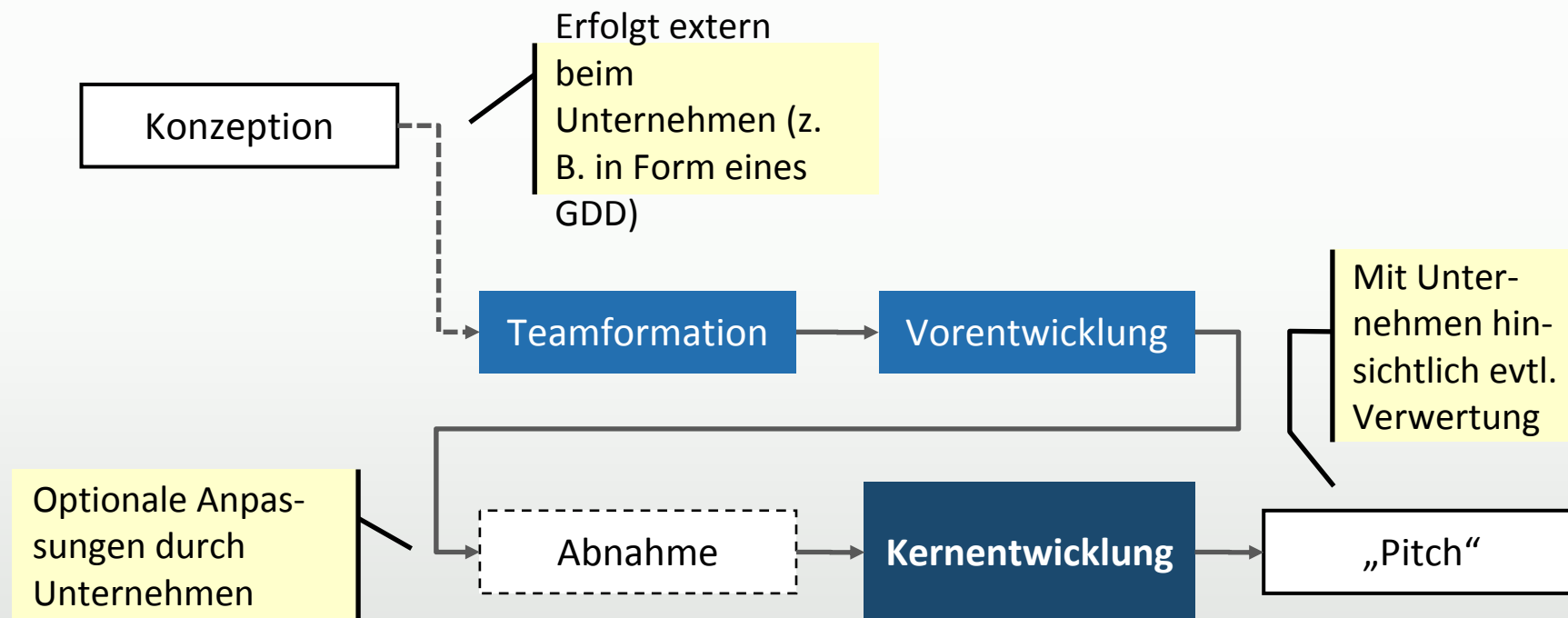
- Prototypische Umsetzung eines **eigenen Spielkonzeptes** im Hinblick auf eventuelle Übernahme durch Unternehmen:



➔ Potential für Firmen: Frische Ideen bzgl. Spielideen, Technologie

# VERZÄHNUNG MIT DER WIRTSCHAFT – „PROJEKTARBEIT 3.0“

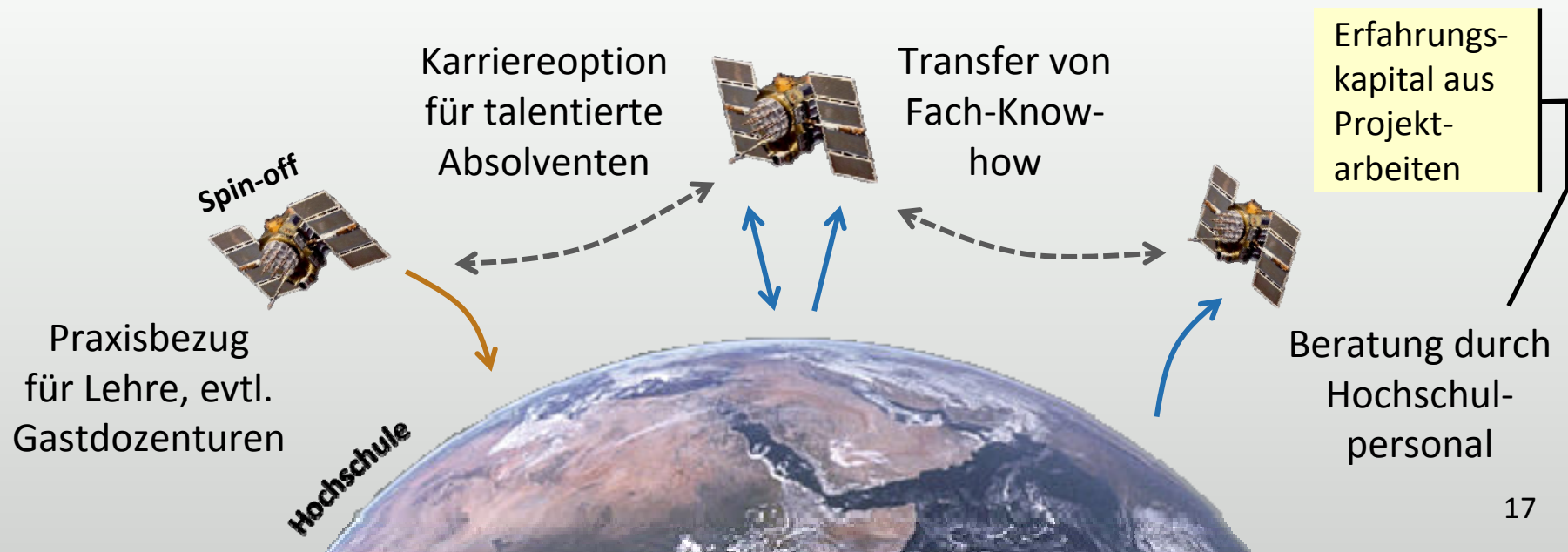
- Prototypische Umsetzung eines **vorgegebenen Spielkonzeptes** basierend auf einem „Auftrag“ eines Kooperationspartners:



- ➔ Lerneffekt für Studenten: Umgang mit realen Anforderungen

# (B) TRANSFER IN DIE WIRTSCHAFT

- **Motivation:** Erhalt vielversprechender Projekte und eingespielter Entwickler-Teams auch nach dem Studienabschluss
- ➔ **Vision** – Aufbau eines hochschulassozierten Gründer-Inkubators:
  - Klarer Fokus: Computerspielentwicklung und -technologie
  - Mission: Stärkung der Branche und des Standorts Bayern
- **Potential** für beide Seiten – Nähe zur Hochschule:



Spiele-Entwicklung an Hochschulen und Transfer zur Wirtschaft?

# ABSCHLUSSBEMERKUNGEN

## ■ Situation an der MD.H München:

- Projektarbeiten nach „Modell 3.0“ ab WS‘11/12
  - „Incubatorbox“ für Gründer geplant ab Juli 2011
- 

## ■ Ausblick und Aufgaben für die (nahe) Zukunft – Vorgestelltes Konzept nur mit **Branche und Partnern** erfolgreich umsetzbar:

- Games-Firmen und lokale Institutionen, siehe z. B. RCP (Expertise, Beteiligung, „Games-Cluster“ in Inkubator-Nähe)
- Spezialisten an Universitäten, z. B. Lehrstuhl CG & Vis, TUM
- Unterstützungsmöglichkeiten auch von politischer Seite?

VIELEN DANK FÜR DIE AUFMERKSAMKEIT...

Prof. Dr. Bartosz von Rymon Lipiński

Mediadesign Hochschule München

**[b.lipinski@mediadesign-fh.de](mailto:b.lipinski@mediadesign-fh.de)**