

Studienhandbuch Games-Master

Kalender

Games-Master-Kalender (Ihr müsst **keinen** Google Account dafür haben)

- **MA-Stundenplan** (Seminare, Workshops etc.): Link, .ics-Datei
- **BA-Stundenplan** (Seminare, Workshops etc.): Link, .ics-Datei
- **Events** (Jams, Festivals, Meet-Ups etc.): Link, .ics-Datei

Semesterübersichten

- Kurse Sommer 2024
- Kurse Winter 2024
- Kurse Sommer 2023
- Kurse Winter 2022/23
- Kurse Sommer 2022

Personen

MitarbeiterInnen des GamesLab und Sprechstunden

- Prof. Ralf Hebecker, Laborleitung GamesLab
- Prof. Gunther Rehfeld
- Prof. Anke Günther
- Kolja Bopp, wissenschaftlicher Mitarbeiter, Game Studies
- Charlotte Knorr, wissenschaftliche Mitarbeiterin, Laborbetreuung
- Maik Helfrich, wissenschaftlicher Mitarbeiter im Forschungsprojekt „KlimaACT!“
- Tobias Fox wissenschaftlicher Mitarbeiter im Forschungsprojekt „KlimaACT!“

Modulhandbuch

- Modulhandbuch als PDF
- Online-Modulhandbuch und Vorlesungsplan – die Online-Fassung des Modulhandbuchs (und der Kurse) des Games-Master.

Studienablauf

- Ablauf: welche Kurse bilden das große Projekt
- Empfehlungen für Game Design Documents
- Abgabe „Lessons Learned & Prospekt“
- Bachelor-Abschlüsse mit 180 CP: Wie erlange ich die fehlenden 30 CP?
- Free Electives (Wahlkurse)
- Studiendauer (bitte studiert nicht zu lang, das ist nicht gut für uns)

Schreiben

- Neu: Wikis / Projektdokumentationen schreiben
- Neu: Wissenschaftliche Forschungsprojekte schreiben

GamesLab

- AnsprechpartnerInnen, Laborordnung, Inventar / Ausleihe, Server-Dienste, Netzwerk.

Dienste

- Versionierungstools, Wiki, Inventar, Cloud-Speicher, Motion Capture-System, Online-Bibliotheken, Softwarepakete, sonstige HAW-Services, HAW Mailer, EMIL, VPN und mehr.

Raumpläne

- Orte und Gebäude auf dem Campus.

Forschungsschwerpunkt Games

- Portfolio ausgewählter BA- und MA-Projekte der letzten Jahre.

Preise / Festivals

- Es gibt viele attraktive Preise und Festivals! Bitte macht da reichlich mit! Das ist fast immer lohnend (Geld **und** Erfahrungen).

Förderungen

- Es gibt inzwischen wieder erfreulich viele Förderangebote! Zur Finanzierung haben wir eine eigene Seite für in unseren GründerInnenbereich. Wir verlinken hier direkt auf die Angebote der Stadt Hamburg / GameCity, weil die zunächst die einfachsten sind.

Masterthesis

Betreuung

- **Alle** DozentInnen der HAW können im Prinzip eure Arbeiten betreuen, ebenso geeignete **externe BetreuerInnen**, auch **s der Industrie**. Und besonders **alle Profs und WiMis** des **Departments Medientechnik**.
- Zur Betreuung von Software-Engineering-Thesen hier eine Extraliste mit „gamesnahen“ Betreuer*innen.
- Hier die Mitarbeiter*innen der ganzen Fakultät DMI und der ganzen HAW Hamburg.

Anmeldung

- Durchführung der Masterarbeit (Thesis)
- Thesen bei Ralf Hebecker schreiben
- Anmeldungsformular Masterarbeit

Ordnungen

Spielerbibliothek

Unsere Spielerbibliothek wächst stetig. Und ihr könnt auch Vorschläge machen! Sprecht dazu Maik oder die studentischen Hilfskräfte an. Es gilt:

- DRM-freie Spiele auf GOG oder Konsolenspiele als Disk / Cartridge werden bevorzugt. Die lassen sich leicht weitergeben oder verleihen.
- Wir haben sowohl einen Steam- als auch einen Epic-Account. Wenn ihr die Spiele aus diesen Bibliotheken spielen wollt, müsst ihr das entweder in Labor tun oder euch einen Labor-Laptop ausleihen, der für die entsprechenden Bibliotheken auch freigeschaltet ist.

Social, ÖA & Partner

Gehört schlicht dazu und Naserümpfen über Facebook oder Insta oder so bringt Euch auch nicht wirklich weiter. Es ist schön, dass viele von Euch inzwischen Lust auf Itch.io haben, aber die Presse und Geldgeber sind da eher nicht. Bitte richtet Euch für Eure Projekte auch alles Gängige ein (auch, wenn Ihr das eher doof / passé / nervig findet) und wichtiger noch: **vernetzt** Eure Social-Media-Aktivitäten mit möglichst vielen von unseren. Und postet auch hin und wieder was. Und klar, die Kids sind auf Tiktok, aber da haben wir irgendwie alle keine Lust zu 😊

- **Website**
- **Insta**
- **Twitter**
- **Itch.io** – Spielesammlung von Studie-Projekten des Games-Master
- **YouTube-Channel des Games-Master** mit den Playlists:
 - Presentations / Exhibitions,
 - Alumni Studios / Projects und
 - Student projects

Wir finden Facebook auch nicht so superprickelnd. Aber höhere Semester, ältere Menschen oder nicht ganz so tech-affine Leute trieb man da dann doch ganz gut. Oder halt auf LinkedIn 😊

- **Facebook: Games-Collective der Fakultät Design, Information und Medien(technik)** – wird zunehmend zu unserer meist benutzten Facebook-Seite
- **Facebook: Games-Master Alle Semester**
- **Facebook: DMI Pinnwand** – gemeinsames Board aller Studierenden unserer Fakultät DMI (Departments Design, Information und Medientechnik)
- **Hamburger Indie Treff**
- **Games / Illustration im Department Design**
- **Website des Departments Medientechnik**

Wir haben inzwischen eine ganze Reihe umfangreicher Wiki-Bereiche, in denen wir zu verschiedenen Themen Infos, Rat und Quellen zusammenstellen.

Hier bloss mal die Wichtigsten:

Selbst Videospiele machen (Beta)

Das ist so eine Art Sachbuch von uns zum Thema. Ursprünglich war es ein Schnelleinstieg für SchulerInnen und Bachelors, aber jeder findet hier relevante Tipps. Falls Euch was fehlt: sprecht mit uns, vielleicht können wir es gemeinsam ergänzen?

DMI Gründer_Innenwerkstatt

Alles mit „Business“ ... obwohl: Zielgruppenanalyse, Öffentlichkeitsarbeit und aktuelle Förderprogramme sollten wirklich für alle spannend sein.