

Kopie von Forschung alt (9.6.23 Backup)

Gamesnahe Forschung, Projekte und -ausschreibungen, Publikationen und Anwendungsproduktionen in Games-Master und an der Fakultät Design, Medien und Information (DMI).

Aktuelle Angebote für Forschungs- und Entwicklungsprojekte

Bachelor- und Master-Thesen

Projekte (Auswahl)

Studentische Projekte

(Momentan hauptsächlich aus dem Bachelor-Studiengang „Media Systems“)

Personen & Themen



Prof. Ralf Hebecker (HAW-Seite · Forschung · Projektangebote)

- Prof. für Game-Design und -Produktion
- Themen: Playful Learning, Gamification, User Experience Design, Experimentelle Spiele / Forschungsspiele, raumbezogene Interaktion



Prof. Gunther Rehfeld (HAW-Seite · Forschung · Projektangebote)

- Prof. für Grafik und Bildbearbeitung, Mitinitiator des GamecityLab und des Teilstudiengang Games
- Themen: Game Design, Spiele und Stadtraum, Narration in interaktiven Medien, Community



Prof. Anke Günther (LinkedIn, HAW-Seite in Vorbereitung)

- Vertretungsprofessorin für Game Design und Produktion



Maik Helfrich (HAW-Seite · Forschung · Projektangebote)

- Wissenschaftlicher Mitarbeiter
- Themen: Game-Design, Mensch-Maschine-Interfaces, Haptik und VR im Games Design, Musik als tragende Komponente im Game Design



Kolja Bopp (HAW-Seite · Forschung · Projektangebote)

- Wissenschaftlicher Mitarbeiter
- Themen: Radical/ Persuasive Games, Cultural Games, Meaningful Action Games, Medialphysische Wirklichkeiten



Miko Hucko

- Wissenschaftliche*r Mitarbeitx
- Dramaturgie, Stadtentwicklung von Unten, dezentrale und herrschaftsfreie Strukturen, Regeln, Narrative, kooperative Spielmechanik