

Fachpräsentationen und Vorlesungen

Unsere Präsentationen geben einen Einblick in die Ausbildungsinhalte – als Gasthörer einfach dazu kommen und mitreden!

Präsentation Game Programming: Im 4. OG_R 403 Einstieg und Aufstieg im Bereich Game Programmierung

Eine Fragestunde zu verschiedenen Schwerpunkten wie Software-Architektur, Optimierung, Tools und auch MMO-Besonderheiten. Dozent Michael Nischt freut sich auf eine offene Unterhaltung und gibt wertvolle Tipps und Anregungen für Programmieranfänger und –fortgeschrittene. Mit Dozent Michael Nischt (Game Engineer bei Klang Games, CTO / Co-Founder von Monoid Labs).

Dauer: durchgehend

Start: 11:30 Uhr

Präsentation Game Design: Im 4. OG_R 405 Bossfights und Balancing Basics

Die meisten Spiele nutzen als letzte Herausforderung für ein Level die sogenannten Boss Fights. Aber wie sind diese aufgebaut? Was macht ihre Herausforderung aus? Dem wollen wir mit Anregungen zum Gameplay und Balancing im Game Design mit Dozent Heiko Ihde (Game Programmer und Webentwickler, CEO/Gründer von VR-Vacate the Room) auf den Grund gehen.

Dauer: ca. 45 min

Jeweils: 11:30 Uhr | 12:15 Uhr | 13:00 Uhr

OPEN CAMPUS DAY



UNSER ROGRAMM AM 26. MAI IN BERLIN



UNSER PROGRAMM AM 26. MAI 2018

Wir wünschen allen Besuchern einen erlebnisreichen und lehrreichen OPEN CAMPUS DAY!

- | | |
|---|---|
| 1. Ein Blick hinter die Kulissen
Unsere Schule für Entwickler - Schulporträt, Ausbildungen & GAMING! | ab 10:15 Uhr
Audimax |
| 2. Der Eignungstest ... Welcher Job passt zu mir?
Die eigenen Stärken und das passende Ausbildungsprogramm finden. | Durchgängig
Audimax |
| 3. Game Design Contest ... Games spielen & bewerten
Eine Werkschau mit ausgewählten Semesterarbeiten. | Durchgängig
Audimax |
| 4. Absolventen erzählen aus ihrem Joballtag

Game Design – Felix Günther
u.a. Game Designer bei Effective Evolutions und Junior
Project Manager bei Admanic

Digital Art/Game Design – Richard Kubusch
Game Designer bei Staramba SE

Game Production – tba | ab 11:30 Uhr

R 202

R 207

R 203 |
| 5. Beratung zu...

... Zulassung und Finanzierung
Annika Knipp, Ausbildungsberatung

... Bildung solidarisch finanzieren – Partner Chancen eG
Nathalie Hubschneider, Bewerbermanagement Chancen eG

... UX/UI Gamification Design
Thomas Długaiczek, Rektor

... Curriculum und Prüfung
Katrin Rahn, Stellvertretende Rektorin | R 201

R 204

R 206

R 402 |

Fachpräsentationen auf der nächsten Seite →

Beratung zur eigenen künstlerischen Mappe

R 207

Die eigene Mappe bewerten lassen und Fragen stellen: welche Motive haben das Zeug für eine Bewerbung? Welche Programme eignen sich für Einsteiger und Fortgeschrittene? Mit Anja Niesler, Fachbereichsleiterin ART, freischaffende Künstlerin und Bildhauerin.

6. Erfahrungsbericht ... Projektschau „Project Gravity“

ab 14:00 Uhr

Audimax

Spiel: Project Gravity

Projekt des ersten Semesters, Winter 2017/2018, Team bestehend aus sechs Studierenden aller Fachbereiche.

Evo, ein Roboter, fordert bei den diesjährigen ROBOLYMPICS den vormaligen Champion zum Wettkampf heraus. Im Parcour muss Evo dazu unterschiedlichste Hürden meistern, bevor er als Sieger die Finisher Line überqueren kann. Aber kein Problem, wenn Schwerkraft und Schnelligkeit nach Belieben geändert werden können?

Intuitiv zu bedienen und mit jeder Menge Spielspaß – das studentische Team stellt die Entwicklung von Project Gravity vor.

