



Präsentation

Berufe in der Videospiegelindustrie

A Einstieg: Quiz

Welches Videospiel ist das?

1.

Du kannst Materialien sammeln, dich in die Erde graben, riesige Gebäude oder sogar ganze Städte bauen. Und das alles aus Blöcken.

3.

Während du durch die Spielwelt reist, musst du Monster in Bällen einfangen und mit ihnen kämpfen.

5.

Ein verrückter Roboter hält dich in einer Fabrik gefangen. Zum Glück brauchst du keine Türen, um zu entkommen.

2.

In diesem Spiel wandert ein Klempner von Schloss zu Schloss, um seine Prinzessin zu finden. Pilze und Schildkröten versuchen ihn aufzuhalten.

4.

Du steuerst das ganze Leben von Personen und Familien, musst dich aber auch um deren Bedürfnisse kümmern.



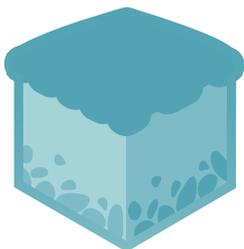
A Einstieg: Quiz

Welches Videospel ist das?

Auflösung:

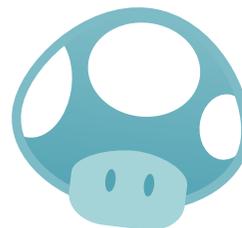
1.

Minecraft



2.

Super Mario Bros



3.

Pokémon



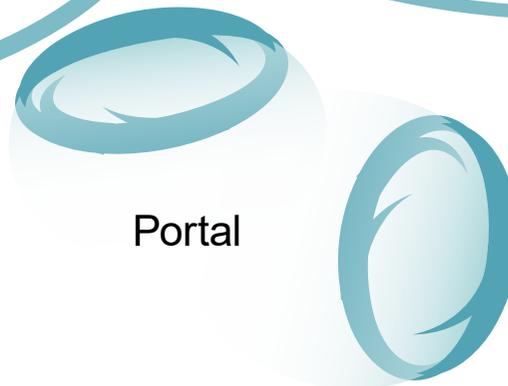
4.

Die Sims

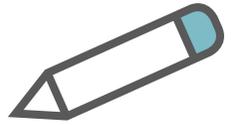


5.

Portal



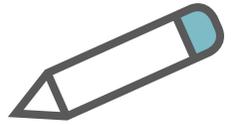
B Gruppenarbeit: Reportagen



Game Writer

<p>Wo arbeitet Simone Kilian und wie kam sie zu ihrem Beruf?</p>	
<p>Was schreibt Simone Kilian bei Gameforge?</p>	
<p>Was muss sie beim Schreiben besonders beachten?</p>	
<p>Welche Sprachkenntnisse benötigt Simone Kilian für ihre Arbeit?</p>	
<p>Was findet Simone Kilian besonders wichtig an ihrer Tätigkeit?</p>	

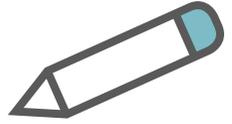
B Gruppenarbeit: Reportagen



Game Producer

<p>Was ist Sunday und wie kam Thiemo Schubert zu seiner Arbeit dort?</p>	
<p>Was macht Thiemo Schubert als Game Producer?</p>	
<p>Aus welchen Gründen wird ein Prototyp eines Mobile Games entwickelt?</p>	
<p>Wie erkennt Thiemo Schubert Trends im Games-Bereich?</p>	
<p>Welche Fähigkeiten braucht er für seine Arbeit und welche eher nicht?</p>	

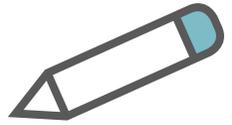
B Gruppenarbeit: Reportagen



Game Developer

<p>Wie kam Raphael auf die Idee, diese Ausbildung zu machen?</p>	
<p>Was bedeutet ITA, was lernt man in den Fächern der Ausbildung und was ist seine Spezialisierung?</p>	
<p>Was ist für Raphael das Spannendste, was das Herausforderndste an seiner Arbeit?</p>	
<p>Welche Art Spiel hat er in seiner Ausbildung als Erstes entwickelt und wie?</p>	
<p>Welche Fähigkeiten sollte man Raphaels Meinung nach für eine Ausbildung in seinem Bereich mitbringen?</p>	

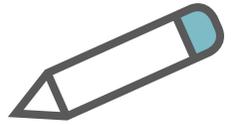
B Gruppenarbeit: Reportagen



2-D-Artist

<p>Was tat Sandra Şahin vor ihrer Arbeit bei Bright Future und wie kam sie dorthin?</p>	
<p>Wofür ist Sandra Şahin bei Bright Future zuständig?</p>	
<p>Welche Aufgabe hat sie als 2-D-Artist?</p>	
<p>Wie sieht Sandra Şahins Workflow auf technischer Seite aus?</p>	
<p>Welche Art von Wandel wünscht sie sich für die Gamesbranche?</p>	

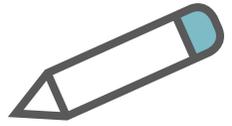
B Gruppenarbeit: Reportagen



Profispieler E-Sports

<p>Wie kam Niklot Stüber zum Spielen?</p>	
<p>Zu welchem Zeitpunkt wusste Niklot Stüber, dass ein Profi aus ihm geworden ist?</p>	
<p>Welche Tätigkeiten führt Niklot Stüber bei Mousesports aus?</p>	
<p>Was liebt Niklot Stüber am meisten an seinem Beruf?</p>	
<p>Welchen Tipp hat er für Jugendliche, die professionelles Gaming in Betracht ziehen?</p>	

B Gruppenarbeit: Reportagen



E-Sports-Manager

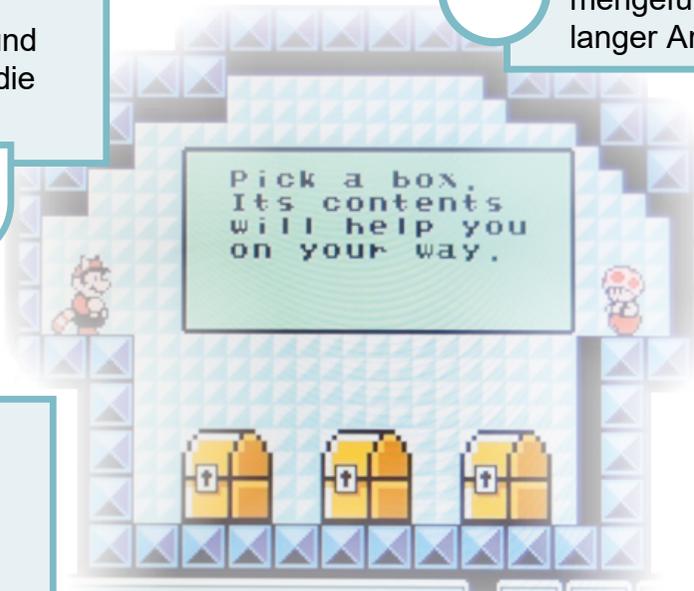
<p>Was macht Marcel Sandrocks Agentur STARK Esports?</p>	
<p>Inwiefern agiert Marcel Sandrock als „Übersetzer“, und zwischen wem?</p>	
<p>Wie wurde Marcel Sandrock vom Gamer zum Unternehmer?</p>	
<p>Was muss man ihm zufolge mitbringen, um seine Tätigkeiten erfolgreich erfüllen zu können?</p>	
<p>Was ist für Marcel Sandrock das Spannendste an seinem Berufsalltag?</p>	

C Klassengespräch: **Wie entsteht ein Computerspiel?**



Wer ist in welche Schritte involviert?

Bringt die Schritte in die richtige Reihenfolge und überlegt, welche Berufe aus Teil B bei welchem Schritt gebraucht werden.



Hat ein Spiel große Bekanntheit erlangt und ist für Meisterschaften geeignet, können die Gewinner/innen viel Geld verdienen.

Beruf:

Spielwelt und Charaktere werden programmiert und alle Daten im Spiel-Engine zusammengeführt. Daraus entsteht nach langer Arbeit das fertige Spiel.

Beruf:

Für das Spiel werden Umgebungen und Charaktermodelle in 2-D oder 3-D gestaltet, Dialoge sowie Soundtracks geschrieben und aufgenommen.

Beruf:

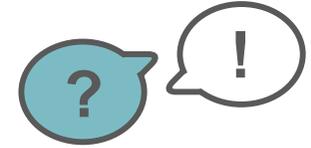
Am Anfang der Produktion beispielsweise eines 2-D-Spiels steht die Entwicklung der Idee und des Konzepts: Soll es ein Sidescroller sein, bei dem man von der Seite auf die Figuren und das Geschehen blickt, oder ein Rollenspiel, das man aus der Ich-Perspektive spielt?

Beruf:

Es wird getestet, wie gut das Spiel bei einem möglichen Publikum ankommt. Gegebenenfalls wird auf Basis des Feedbacks der Testgruppe nachgebessert.

Beruf:

C Klassengespräch: **Wie entsteht ein Computerspiel?**



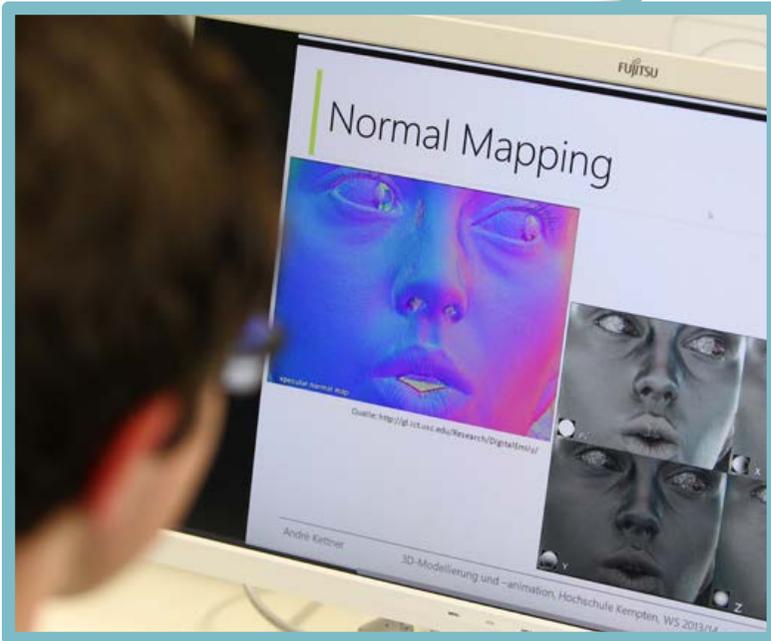
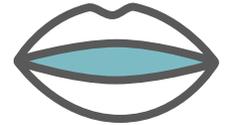
Wer ist in welche Schritte involviert?

Bringt die Schritte in die richtige Reihenfolge und überlegt, welche Berufe aus Teil B bei welchem Schritt gebraucht werden.

So läuft die Produktion ab:	Wer macht mit?
1. Am Anfang der Produktion beispielsweise eines 2-D-Spiels steht die Entwicklung der Idee und des Konzepts: Soll es ein Sidescroller sein, bei dem man von der Seite auf die Figuren und das Geschehen blickt, oder ein Rollenspiel, das man aus der Ich-Perspektive spielt?	<ul style="list-style-type: none"> • Game Producer • Game Writer
2. Es wird getestet, wie gut das Spiel bei einem möglichen Publikum ankommt. Gegebenenfalls wird auf Basis des Feedbacks der Testgruppe nachgebessert.	<ul style="list-style-type: none"> • Game Producer
3. Für das Spiel werden Umgebungen und Charaktermodelle in 2-D oder 3-D gestaltet, Dialoge sowie Soundtracks geschrieben und aufgenommen.	<ul style="list-style-type: none"> • 2-D-Artist • Game Writer
4. Spielwelt und Charaktere werden programmiert und alle Daten im Spiel-Engine zusammengeführt. Daraus entsteht nach langer Arbeit das fertige Spiel.	<ul style="list-style-type: none"> • Game Developer
5. Hat ein Spiel große Bekanntheit erlangt und ist für Meisterschaften geeignet, können die Gewinner/innen viel Geld verdienen.	<ul style="list-style-type: none"> • E-Sportler • E-Sports-Manager

D Ausblick: **Wie geht es weiter?**

Expertenstatement:



„Kaum ein Wirtschaftszweig entwickelt sich so dynamisch wie die Games-Branche. Der Markt wird weiter wachsen, denn Games sind das Medium unserer Zeit: Sie sind digital, interaktiv und sozial. Mit diesen Eigenschaften wirken sie weit in andere Wirtschaftszweige hinein. Ob Künstliche Intelligenz, Virtual Reality oder das Metaversum: Kein Trend der kommenden Jahre kommt ohne das Know-how der Games-Branche aus, was die Spiele-Entwicklung zu einem spannenden Arbeitsfeld macht. Gesucht werden Talente mit technischem Verständnis, Projektmanagement-Fähigkeiten oder künstlerischer Kreativität.“

*Felix Falk, Geschäftsführer des game –
Verband der deutschen Games-Branche*

D Ausblick: Wie geht es weiter?



Wo findet ihr noch mehr Infos?



Berufe mit Computerspielen

*abi.de/orientieren/was-will-ich-was-kann-ich/
ich-will-was-machen-mit/
berufe-mit-computerspielen-hintergrund*



Berufe in der Hard- und Softwareentwicklung

*web.arbeitsagentur.de/berufenet/
ergebnisseite?berufsfelder=67213*



Herausgeber



VERLAG

Meramo Verlag GmbH
Gutenstetter Straße 2a
90449 Nürnberg
Tel. 0911 937739-0
Fax 0911 937739-99

Geschäftsführer: Andreas Bund

Prokuristin: Kristina Ansorge

Redaktion: Carmen Freyas, Klaus Harfmann,
Daniel Johnson, Larissa Taufer

Lektorat: Eva Wagner



Gestaltung und Layout

Art Direktorin: Viviane Schadde

Layout: Marie Demme

Fotonachweise: Karl-Josef Hildenbrand,
Ann-Kathrin Hörrlein, Hans-Martin Issler,
Oliver Jensen, Katharina Kemme,
Martina Striegl-Klehn, Martin Rehm,
Christof Stache, Sonja Trabant, Harry Trautmann

Illustration: Marie Demme, Daria Schreiber