



Materialien für Lehrkräfte

# **Berufe in der Videospiegelindustrie**

## Überblick

**L**aut einer Umfrage von statista spielten im Jahr 2022 rund 54 Prozent der Deutschen Computer- und Videospiele. In der Altersgruppe der 16- bis 29-Jährigen waren es sogar über 85 Prozent. Gaming ist längst angekommen in der Mitte der Gesellschaft. „*Gamification*“, also die Anwendung spieltypischer Elemente, um Inhalte „spielerisch“ zu vermitteln, nimmt eine immer größere Rolle ein.

Durch die verschiedenen Anwendungsbereiche und vielfältigen Berufsmöglichkeiten ist die Videospiegelindustrie für Schülerinnen und Schüler eine attraktive Branche. Studiengänge wie Game-design/Interactiondesign, Softwaretechnik oder Computervisualistik können in diese Branche führen, ebenso wie die Ausbildungen zum/ zur Gamedesigner/in, Mediengestalter/in in verschiedenen Fachrichtungen oder Fachinformatiker/in – Anwendungsentwicklung.

## Bestandteile der Unterrichtsidee



**P:** Die Präsentation für Ihren Unterricht



**S:** Diese Dokumente bearbeiten Ihre Schülerinnen und Schüler im Unterricht.



**L:** Die Materialien für Lehrkräfte beinhalten einen möglichen Stundenverlauf sowie Tipps und Anregungen.

**Dauer: 90 Minuten**

## Die Unterrichtsidee einsetzen

### Technische Anforderungen:

#### Im Unterricht:

- Beamer für die Präsentation (P) der Unterrichtsidee
- Rechnerarbeitsplätze oder andere Endgeräte mit Internetzugang (über aktuellen, gängigen Browser) für Ihre Schülerinnen und Schüler, damit diese die Aufgaben direkt in den Materialien für Schülerinnen und Schüler bearbeiten können (PDF ist beschreibbar).
- alternativ: Drucker/Kopierer, um Materialien für Schülerinnen und Schüler auszudrucken beziehungsweise zu vervielfältigen

#### Im Homeschooling:

- internetfähige Endgeräte (idealerweise Rechner/Laptop) mit aktuellem, gängigem Browser für alle Beteiligten
- Videokonferenz-Software mit Möglichkeit, Dateien einzublenden und zu teilen – etwa die Präsentation (P)
- Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten die Aufgaben entweder direkt in den Materialien für Schülerinnen und Schüler (S) oder als ausgedruckte Arbeitsblätter zum Ausfüllen.



#### Im Folgenden sehen Sie einen möglichen Stundenverlauf für die Unterrichtsidee „Berufe in der Videospieldustrie“.

Sie können die Reihenfolge der einzelnen Module ändern oder Module gegebenenfalls überspringen. Der Spalte „Dauer“ können Sie entnehmen, wie viel Zeit jedes Modul in etwa in Anspruch nimmt. Die gesamte Unterrichtsidee ist für eine Unterrichtsstunde mit einer Dauer von 90 Minuten konzipiert. Des Weiteren wird aufgezeigt, welche Aktivitäten Lehrkräfte und Schülerinnen beziehungsweise Schüler übernehmen, welches Lernziel jedes Modul verfolgt und wie Stundenverlauf und Präsentation korrespondieren.

## Stundenverlauf

					
Modul	Dauer	Was macht die Lehrkraft?	Was machen die Schülerinnen und Schüler?	Lernziel	Materialien
<b>A Einstieg: Quiz</b>	10 min	Die Lehrkraft zeigt den Schülerinnen und Schülern die Beschreibungen in Teil P und lässt sie erraten, welche Beschreibung zu welchem Spiel passt.	Die Schülerinnen und Schüler erraten im Plenum, welche Spiele gesucht werden.	Das Vorwissen der Schülerinnen und Schüler über Videospiele wird aktiviert und ihr Interesse an dem Thema wird geweckt.	P (S. 2)
<b>B Gruppenarbeit: Reportagen</b>	40 min	Die Lehrkraft teilt die Schülerinnen und Schüler in Gruppen ein und teilt jeder Gruppe eine der fünf Reportagen bzw. den Podcast zu und weist sie an, die Fragen zu beantworten. Anschließend trägt die Lehrkraft die Ergebnisse in der Präsentation zusammen.	Die Schülerinnen und Schüler lesen die Reportagen bzw. hören den Podcast und beantworten die Fragen in Teil S.	Die Schülerinnen und Schüler lernen verschiedene Berufe in der Videospelindustrie kennen.	P (S. 4), S (S. 2)
<b>C Klassen-gespräch: Wie entsteht ein Computerspiel?</b>	30 min	Im Klassengespräch setzt die Lehrkraft mit den Schülerinnen und Schülern Schritt für Schritt zusammen, wie ein Videospel entsteht. Die Lehrkraft leitet die Diskussion und vervollständigt mögliche Lücken mithilfe der Notizen in Teil L.	Die Schülerinnen und Schüler überlegen, welche Berufe aus Teil B an welchem Teil des Prozesses beteiligt sind.	Die Schülerinnen und Schüler erfahren, wie ein Videospel entsteht und erschließen sich Abfolgen aus den Informationen.	P (S. 10)
<b>D Ausblick: Wie geht es weiter?</b>	10 min	Die Lehrkraft präsentiert den Schülerinnen und Schülern ein Zitat des Branchenverbands game zu den Berufsaussichten in der Videospelindustrie. Anschließend gibt sie ihnen Links an die Hand, mit deren Hilfe sie weiter recherchieren können.	Die Schülerinnen und Schüler lesen das Zitat und recherchieren nach dem Unterricht selbstständig weiter.	Die Schülerinnen und Schüler werden motiviert, sich selbst weiter mit dem Thema auseinanderzusetzen.	P (S. 12), S (S. 21)



**B** Gruppenarbeit: **Reportagen**

## Game Writer

<b>Wo arbeitet Simone Kilian und wie kam sie zu ihrem Beruf?</b>	Bei Gameforge, einem international tatigen Unternehmen mit mehr als 20 Online-Spielen. Ein Freund zeigte ihr eine Ausschreibung fur eine Writer-Stelle; sie bewarb sich und bekam eine Zusage.
<b>Was schreibt Simone Kilian bei Gameforge?</b>	Dialoge & Erklartexte in Spielen; auch Social-Media-Posts uber die Spiele
<b>Was muss sie beim Schreiben besonders beachten?</b>	Dass der Text stilistisch zum Spiel und der Zielgruppe passt. Die Dialoge mussen zu den anderen Dialogen passen, und auch die Erklartexte mussen ahnlich klingen wie die bestehenden. Die vorgegebene Zeichenzahl muss eingehalten werden.
<b>Welche Sprachkenntnisse benotigt Simone Kilian fur ihre Arbeit?</b>	Deutsch fur das Schreiben und Englisch als Unternehmenssprache
<b>Was findet Simone Kilian besonders wichtig an ihrer Tatigkeit?</b>	Den Spa am Schreiben

**B** Gruppenarbeit: **Reportagen**

## Game Producer

<p><b>Was ist Sunday und wie kam Thiemo Schubert zu seiner Arbeit dort?</b></p>	<p>Sunday ist ein Hamburger Start-up, das Spiele für Smartphones entwickelt. Thiemo Schubert wurde noch an der Uni ein Job angeboten; im Herbst 2019 wurde Thiemo Schubert Business Developer bei Sunday, im Mai 2020 wurde er Game Producer.</p>
<p><b>Was macht Thiemo Schubert als Game Producer?</b></p>	<p>Er überwacht bei der Spieleentwicklung das große Ganze als Schnittstelle zwischen verschiedenen Positionen. Er entwickelt Ideen für Spiele und koordiniert dafür verschiedene Bereiche innerhalb des Unternehmens.</p>
<p><b>Aus welchen Gründen wird ein Prototyp eines Mobile Games entwickelt?</b></p>	<p>Das Team sammelt regelmäßig Ideen für neue Mobile Games, stimmt darüber ab und baut kurze Werbevideos, die bei Facebook geschaltet werden. Wenn viele diese Werbung klicken, wird entschieden, ob ein Prototyp entwickelt wird. Falls ja, spricht sich Thiemo Schubert mit dem Programmiererteam ab und erklärt, wie das Spiel aussehen soll.</p>
<p><b>Wie erkennt Thiemo Schubert Trends im Games-Bereich?</b></p>	<p>Er ist viel in den sozialen Medien unterwegs und schaut, was an Themen und konkret bei Spielen gefragt ist.</p>
<p><b>Welche Fähigkeiten braucht er für seine Arbeit und welche eher nicht?</b></p>	<p>Fähigkeiten im Projektmanagement und Kreativität ja, Programmieren nein</p>

**B** Gruppenarbeit: **Reportagen**

## Game Developer

<p><b>Wie kam Raphael auf die Idee, diese Ausbildung zu machen?</b></p>	<p>Während der Pandemie hat er besonders viel gezockt und so kam der Wunsch, sich näher damit zu beschäftigen, wie ein Spiel entsteht, also mit Spieleentwicklung.</p>
<p><b>Was bedeutet ITA, was lernt man in den Fächern der Ausbildung und was ist seine Spezialisierung?</b></p>	<p>ITA heißt Informationstechnische/r Assistent/in; man wird in den Fächern zu Betriebssystemen, Netzwerken, Datenbanken, Elektrotechnik, Internetprogrammierung, Softwareentwicklung unterrichtet. Seine Spezialisierung heißt „Game Developer“.</p>
<p><b>Was ist für Raphael das Spannendste, was das Herausforderndste an seiner Arbeit?</b></p>	<p>Game Design, Game Play und Storyboard findet Raphael am spannendsten, das Herausforderndste ist die Programmierung.</p>
<p><b>Welche Art Spiel hat er in seiner Ausbildung als Erstes entwickelt und wie?</b></p>	<p>Ein Brettspiel. Sie dachten sich im Team ein Spielfeld für ein Würfelspiel aus und schufen Ereignisfelder dafür.</p>
<p><b>Welche Fähigkeiten sollte man Raphaels Meinung nach für eine Ausbildung in seinem Bereich mitbringen?</b></p>	<p>Motivation ist das A und O, dann schafft man auch den Mathe-Anteil, selbst wenn man ihn nicht mag.</p>

**B** Gruppenarbeit: **Reportagen**

## 2-D-Artist

<p><b>Was tat Sandra Şahin vor ihrer Arbeit bei Bright Future und wie kam sie dorthin?</b></p>	<p>Sie absolvierte ein Bachelorstudium in Kommunikationsdesign an der Fachhochschule Aachen. Danach entdeckte sie ein Stellenangebot für Illustration und Charakterdesign.</p>
<p><b>Wofür ist Sandra Şahin bei Bright Future zuständig?</b></p>	<p>Für das Zugstrategiespiel Rail Nation</p>
<p><b>Welche Aufgabe hat sie als 2-D-Artist?</b></p>	<p>Das Spiel kontinuierlich visuell zu verbessern, immer auf dem aktuellen Stand zu bleiben, was Technik und Optik angeht. Sie bearbeitet das Aussehen bestehender Figuren oder entwickelt neue Kleidung für Avatare. Manchmal kommen neue Figuren zum Spiel hinzu.</p>
<p><b>Wie sieht Sandra Şahins Workflow auf technischer Seite aus?</b></p>	<p>Sie hat immer ein analoges Ideenbuch dabei, aber hauptsächlich skizziert sie am Tablet und bearbeitet die Dateien am Rechner.</p>
<p><b>Welche Art von Wandel wünscht sie sich für die Gamesbranche?</b></p>	<p>Sie hofft, dass sich mehr Frauen für die Branche interessieren, auch um die Spiele diverser werden zu lassen. Sie glaubt, dass sich da in den nächsten Jahren mehr verändern wird, gerade wenn mehr Frauen an der Spielegestaltung beteiligt sind.</p>

**B** Gruppenarbeit: **Reportagen**

## Profispieler E-Sports

<p><b>Wie kam Niklot Stüber zum Spielen?</b></p>	<p>In der neunten Klasse, mit seinem ersten Onlinegame „League of Legends“</p>
<p><b>Zu welchem Zeitpunkt wusste Niklot Stüber, dass ein Profi aus ihm geworden ist?</b></p>	<p>Als er das erste Mal deutscher Meister wurde und mit seinen Teamkollegen in ein Trainingshaus gezogen ist.</p>
<p><b>Welche Tätigkeiten führt Niklot Stüber bei Mousesports aus?</b></p>	<p>Er ist „Toplaner“, also Experte für einen speziellen Teil von „League of Legends“ und Spieler für das Team auf deutscher wie auf europäischer Ebene; er repräsentiert sein Team in Interviews und Videos, etwa der PrimeLeague oder EU Masters sowie im ZDF-Morgenmagazin oder der Sportschau im Ersten.</p>
<p><b>Was liebt Niklot Stüber am meisten an seinem Beruf?</b></p>	<p>Den Wettkampf, die Fans und das Gefühl, nach viel hartem Training die Resultate zu sehen und gemeinsam zu gewinnen.</p>
<p><b>Welchen Tipp hat er für Jugendliche, die professionelles Gaming in Betracht ziehen?</b></p>	<p>Das Augenmerk sollte auf den Wettbewerb gerichtet sein und auf das Gefühl, dass man jeden Tag ein klein wenig besser ist als am Tag zuvor.</p>

**B** Gruppenarbeit: **Reportagen**

## E-Sports-Manager

<p><b>Was macht Marcel Sandrocks Agentur STARK Esports?</b></p>	<p>Er coacht Profi-Videospieler/innen, stellt Teams zusammen, veranstaltet Live-E-Sports-Turniere, zieht Sponsoren und Werbepartner für einzelne Spieler/innen oder ganze Teams an Land, sucht nach geeigneten Trainerinnen und Trainern, verhandelt mit Streaming-Plattformen über die Vergütung von Medienrechten seiner Events oder ganzen Ligen und brieft Kreativteams, die sich um die Entwicklung von Merchandising-Artikeln für Teams und Sponsoren kümmern.</p>
<p><b>Inwiefern agiert Marcel Sandrock als „Übersetzer“, und zwischen wem?</b></p>	<p>Er vermittelt zwischen den klassischen Unternehmen, die E-Sports gerade als lukrative Werbe- und Marketingplattform für sich entdecken, und der schnelllebigen, jungen Spieler/innen- und Fan-Community.</p>
<p><b>Wie wurde Marcel Sandrock vom Gamer zum Unternehmer?</b></p>	<p>Er ist selbst mit Videospielen groß geworden; in seiner Rolle im Business Development bei einem internationalen Rechtevermarkter begann er, das Marketingpotenzial des E-Sports unter die Lupe zu nehmen.</p>
<p><b>Was muss man ihm zufolge mitbringen, um seine Tätigkeiten erfolgreich erfüllen zu können?</b></p>	<p>Ein betriebswirtschaftliches Studium ist eine gute Basis, auch die E-Sports-Studiengänge; Verhandlungsgeschick, vernetzt denken können und Empathie für den Kunden und die Spieler/innen-Community.</p>
<p><b>Was ist für Marcel Sandrock das Spannendste an seinem Berufsalltag?</b></p>	<p>Leute zusammenbringen, für etwas begeistern; vor Ort mit Tausenden von Fans die Spiele live verfolgen</p>

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

## Wer ist in welchen Schritt involviert?

	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 auf das Geschehen blickt, oder ein Rollenspiel, das man aus der Ich-Perspektive spielt?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Game Producer</li> <li>• Game Writer</li> </ul>
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"> <li>• Game Producer</li> </ul>
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"> <li>• 2-D-Artist</li> <li>• Game Writer</li> </ul>
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"> <li>• Game Developer</li> </ul>
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"> <li>• E-Sportler</li> <li>• E-Sports-Manager</li> </ul>