

WEITERBILDUNG

GAME DEVELOPMENT GAME PRODUCING Basic



WAVE AKADEMIE
FÜR DIGITALE MEDIEN

WEITERBILDUNG

Bildungsangebot Beschreibung

Wer berufstätig, arbeitssuchend oder persönlich daran interessiert ist, seine Kenntnisse zu erweitern oder zu aktualisieren, kann dies mittels einer Weiterbildung tun.

Eine **Weiterbildung** ist hilfreich den steigenden Anforderungen der Digitalen Welt oder des Arbeitsmarktes gerecht zu werden, die Qualifikation für eine Aufgabe mit größerer Verantwortung zu erwerben, die Chancen auf dem Arbeitsmarkt zu erhöhen oder einfach seinen persönlichen Interessen nachzugehen. Die erfolgreiche Teilnahme wird durch ein entsprechendes Kurs Zertifikat bestätigt.

Eine Weiterbildung setzt in der Regel bei bereits erworbenem Wissen und vorhandenen Kenntnissen an und erweitert die Fachkenntnisse durch eine Vertiefung oder Spezialisierung.

Das kann zum Beispiel das Erlernen einer neuen berufsrelevanten Software oder deren Vertiefung in ein bestimmtes Detail sein, aber auch eine neue Arbeitstechnik oder eine Erweiterung des Berufsbereichs über die notwendige Basis hinaus.

Die Weiterbildungen der WAVE AKADEMIE für Digitale Medien sind als Tagesveranstaltungen im Blockunterricht konzipiert. Dies gewährleistet, täglich über mehrere Stunden, konzentriert und fokussiert intensiv in das Thema der Weiterbildung einzutauchen.

UNTERRICHTSZEITEN

Montag – Dienstag: 9:00 – 15:30 Uhr

Mittwoch – Freitag: 9:00 – 14:45 Uhr

Dies entspricht 32 Unterrichtseinheiten á 45 min pro Woche.

TERMINE

Die aktuellen Kurstermine der WEITERBILDUNGEN sind auf der Website der WAVE AKADEMIE für Digitale Medien aufgeführt:

www.Wave-Akademie.de/terminkalender-weiterbildung/

BESCHREIBUNG

Fünf, zehn, 50 oder gar 100 Kreative dazu zu bringen, nicht nur an einem Spiel zu arbeiten, sondern am selben Spiel, ist die große Herausforderung für den Producer. Zeitgleich kommuniziert er noch mit den Geldgebern / den Publishern, der Presse, der Community und kümmert sich um viele unternehmerische Belange der Spieleentwicklung.

Der Producer ist das Binderglied welches das Gamesprojekt zusammenhält, er löst Konflikte, setzt Ziele und schaut auf die Motivation der Teammitglieder. Der Producer hat Zugriff auf alle Bereiche der Entwicklung: Game Design, Grafik und Programmierung. Er beeinflusst diese aber nicht künstlerisch, sondern führt sie zu gemeinsamen Milestones und zum Release des Spiels. Wer bereits über die Gründung eines eigenen Teams zur Spieleentwicklung nachgedacht hat, erhält hier ebenfalls den perfekten Einstieg in die Thematik. Die Veranstaltungsreihe geht detailliert auf die verschiedenen Planungs- und Analyseschritte einer Spieleentwicklung ein: vom Projektauftrag über den Projektstrukturplan über die Zeit- und Ressourcenplanung bis zur Post Mortem Analyse. Darüber hinaus wird das unternehmerische Denken gefördert durch Kurse mit gesamtwirtschaftlichen Inhalten und rechtlichen Fragestellungen, die den Alltag im Management eines Spielentwicklers entscheidend beeinflussen können.

Abgerundet wird die Reihe durch den Themenblock Risikomanagement. Dabei wird sowohl auf Analyse und Aufdeckung als auch auf Segmentierung und Handhabung von Risikofeldern eingegangen, Ergänzend wird auch grundlegendes Wissen über die Arbeit der Quality Assurance, als wichtige Informationsquelle für das Risikomanagement, gegeben.

Es besteht die Möglichkeit Sekundärfächer der Fachqualifikationen Game Design und Game Programming als weitere Kurseinheiten zu wählen. Je nach terminlicher Verfügbarkeit werden auch Besuche externer Branchenevents wie der Berlin Games Week oder der Besuch einer Game Jam angestrebt um den Austausch mit der Developer Community zu festigen.

LEHRINHALTE UND STUDIENVERLAUF

Post Mortem Analyse / Phasen einer Spieleentwicklung, insbesondere Preproduction / Projektauftrag und Projektstrukturplan inklusive Baumstruktur-Darstellung / Zeit- und Ressourcenplanung / Überwachung und Steuerung von Projekten / Einführung in Führung und Motivation von Mitarbeitern inklusive praktischer Übung / Grundlagen der Außenkommunikation eines Spieleentwicklers (Pressemitteilung, Community Management, (App)-Store Content) / VWL / Der (Games)-Markt, Marktteilnehmer, Marktregulation (Indizierung, USK) / Einführung ins Thema Recht insbesondere die Darstellung unterschiedlicher Rechtsbereiche und die Vorstellung des Rechts hinter zentralen Teilnehmern am Rechtsverkehr wie Käufer, Verkäufer, Kaufmann etc. / Arbeitsrecht für den Praxisgebrauch (Kündigung, Urlaub, Überstunden) / Steuerrecht mit Unternehmensbezug (Körperschaftsteuer, ESt, MwSt, Bruttogehalt vs. Nettogehalt) / Methoden zur Analyse von Projektrisiken und deren Darstellung / Kommunikation von Projektrisiken und deren operative Handhabung / Rolle und Funktion der QA in der Spieleentwicklung / Test Suite | Test Case | Test Step inklusive praktischer Übung

GAME DEVELOPMENT GAME PRODUCING Basic

WEITERBILDUNG

WB2404

KURS NAME

GAME DEVELOPMENT GAME PRODUCING Basic

Weiterbildung Tagesveranstaltung in Vollzeit

Fachbereich: FB 3D/GAME

VORAUSSETZUNGEN

Schulabschluss: Spezieller Schulabschluss nicht erforderlich.

Vorkenntnisse je nach Weiterbildung:

- Computerkenntnisse
- Englischkenntnisse
- Künstlerische-, musikalische-, technische-, gestalterische Begabung, intaktes Gehör, Kreativität, Organisationstalent

KURS LEVEL

Basic

ABSCHLUSS/ZERTIFIKAT

Ja. Intern.

-

PRÜFUNGEN

Teilnahmenachweis ohne Prüfung: Nein

Schriftlich: Ja Praktisch: Ja Prüfungsstück: Nein Mündlich: Nein

TERMINE

Siehe [TERMINKALENDER](#) auf WAVE-AKADEMIE.DE.

DAUER

Gesamtdauer in Monaten: **4 Monate**

Gesamtdauer in Wochen: **16 Wochen**

Wochen Unterricht: 15 Wochen

Anzahl Unterrichtstage: 75 Tage

Urlaub: 5 Tage

GESAMT UNTERRICHTSEINHEITEN á 45 Min.

480 UE in Theorie und Praxis | 32 UE / Woche

UNTERRICHTSZEITEN

Montag	09:00 - 15:30	7	UE
Dienstag	09:00 - 15:30	7	UE
Mittwoch	09:00 - 14:45	6	UE
Donnerstag	09:00 - 14:45	6	UE
Freitag	09:00 - 14:45	6	UE

Pause 1 10:30 - 11:00

Pause 2 12:30 - 13:00

GAME DEVELOPMENT GAME PRODUCING Basic

WEITERBILDUNG

WB2404

LEHR- UND LERNMITTEL

Jeder Student bekommt während der Weiterbildung einen eigenen Computerarbeitsplatz mit der benötigten Software und der fachspezifischen Technik gestellt. Alle für die Weiterbildung benötigten Lehr- und Lernmittel sind in den Kurskosten inbegriffen.

AZAV zertifiziert:

Ja

AZAV Fachbereich und Bildungsbereich:

FB4 FbW gewerblich/technischer Bereich

Maßnahmenummer:

Auf Anfrage erhältlich

Kursnet Bildungsanbieter ID:

140501

Kursnet Veranstaltungs-ID:

Auf Anfrage erhältlich

KURSKOSTEN EIGENFINANZIERUNG 2.600,00 €

KURSKOSTEN BG 3.710,40 €

KURS CODE

WB2404

BDB lfd. Nr. 10

WAVE AKADEMIE für Digitale Medien

Ergänzungsschule nach §102 Schulgesetz des Landes Berlin, anerkannter und zugelassener Bildungsträger nach der Akkreditierungs- und Zulassungsverordnung Arbeitsförderung (AZAV), Steinberg Certified Training Center.



WAVE AKADEMIE für Digitale Medien

Strelitzer Str.60
10115 Berlin
Deutschland

Öffnungszeiten des Sekretariats

Montag - Freitag von 9:00 - 17:00 Uhr

Allgemeine Informationen und Kontakt

Telefon: +49 (0)30 - 28869519
Telefax: +49 (0)30 - 28869486
info@Wave-Akademie.de

Studienberatung

Telefon: +49 (0)30 - 28869253
Studienberatung@Wave-Akademie.de

WAVE AKADEMIE für Digitale Medien UG (haftungsbeschränkt)

Sitz der Gesellschaft: Berlin
Geschäftsführung: Tobias Dickmann
Handelsregister HRB: 150464 B

GLS Bank

IBAN: DE96430609671149985500
BIC: GENO DE M 1 GLS

Lage/ Anfahrt

Der Standort der WAVE AKADEMIE für Digitale Medien ist Strelitzer Str. 60, 10115 Berlin. Das Sekretariat befindet sich im 2.Hof, Aufgang C, 1.OG.



U-Bhf Bernauer Str.



S1/S2/S25 Nordbahnhof



M10 Tram U Bernauer Str.

Standort auf der Karte:



WAVE AKADEMIE
FÜR DIGITALE MEDIEN



WAVE AKADEMIE

F Ü R D I G I T A L E M E D I E N