**I. Workshop „Game Design und Game Development in der
Hochschulformatik“**

Vorwort

In den letzten Jahren ist immer deutlicher zu erkennen, dass sich die Hochschul-Informatik dem Design und der Entwicklung von Digitalen Spielen öffnet und zur Vermittlung von Informatikkenntnissen einsetzt, aber auch selbst als Lehrinhalt thematisiert. Das Problem hierbei ist momentan noch eine sehr starke Unschärfe dieser Begriffe und der damit verknüpften Inhalte.

Der Workshop soll dazu beitragen, die Formalisierung von Game Design- und Game Development-Methoden in der Informatik voranzubringen, um notwendige Grundlagen für erfolgreiche Lehre und Forschung zu schaffen.

Die vorliegenden Beiträge geben einen beispielhaften Einblick in den derzeitigen Stand der Auseinandersetzung mit Digitalen Spielen in der Lehre. Zunächst werden die tatsächliche Spiele-Entwicklung und damit verbundene Technologien besprochen. Viktor Wendel, Stefan Göbel und Ralf Steinmetz geben Einblick in eine Lehrveranstaltung, die zur Entwicklung eines Serious Games auf Basis der Unity3D-Engine geführt hat. Ingo Köster und Florian Leckebusch berichten von Ihren Erfahrungen mit dem in vielen studentischen Projekten verwendeten XNA-Framework, mit dem sich schnell und selbstständig Spiele-Prototypen entwickeln lassen.

Zudem werden Digitale Spiele auch als Medienwerkzeuge verstanden, die über die Informatik hinaus neue Anwendungs- und Forschungsfelder generieren. Dazu präsentieren Gunther Kreuzberger und Jeffrey Wimmer ein Lehrplankonzept, das Module und Kurse zur Spiele-Entwicklung interdisziplinär organisieren möchte. Ein anschauliches Beispiel, wie sich Spiele als Tools in einer informatikfremden Disziplin einsetzen lassen, geben Hans-Ulrich Niemitz und Klaus Bastian, die mit Hilfe von World of Warcraft gesellschaftliche Prozesse untersuchten.

Gerade dieser Blick von außen auf die Verwendung von Spielen als Werkzeuge zum Umgang mit Information und die Formulierung von Anforderungen an solche Medien kann der Informatik helfen, bestehende Inhalte zu formalisieren und zu strukturieren, um die Entwicklung von Digitalen Spielen als informatische Disziplin weiter zu konturieren. Wir hoffen somit, eine spannende und ertragreiche Diskussionsgrundlage anbieten zu können und danken allen Teilnehmern für Ihre hilfreichen Beiträge.

Duisburg und Hamburg im Juli 2010

Jonas Schild
Timo Göttel