

Neuer Masterstudiengang Computerspielwissenschaften

An der Universität Bayreuth startet zum Wintersemester 2015/16 ein neuer Masterstudiengang, der sich wissenschaftlich mit dem Thema Computerspiele auseinandersetzt. Das auf vier Semester angelegte Studium verbindet medien- und technikwissenschaftliche Inhalte und bietet Teilnehmern die Möglichkeit, sich durch Wahl fachrelevanter Lehrveranstaltungen in eine von vier Richtungen zu spezialisieren.

Während beim „Media Scholar (Games)“ die medienwissenschaftliche Betrachtung von Computerspielen und Spielkulturen im Mittelpunkt steht, soll die Spezialisierung „Computer Scientist (Games)“ das Rüstzeug für eine spätere Tätigkeit als Informatiker im Computerspiel-

Umfeld liefern. Stärker praxisorientiert sind die Spezialisierungen „Game Designer“ (konzeptionelle Spielentwicklung) sowie „Game Developer“ (Spielprogrammierung), die beide zudem auf die Gründung eines Entwicklerstudios vorbereiten.

Uni-Angaben zufolge steht eine moderne technische Ausstattung zur Verfügung, darunter branchenübliche Software, ein interaktives Labor sowie ein Motion-Capturing-System. „Bayreuth bietet aber noch mehr“, unterstreicht Jochen Koubek, Professor für Digitale Medien und Studiengangsmoderator. „Wir leben eine intensive Spielkultur, wir trainieren das erste E-Sport-Team an einer deutschen Hochschule, es gibt ein Spiele-

magazin und einen Blog zu diesem Thema. Außerdem organisieren wir regelmäßig Abende für Brett- und Computerspiele und beteiligen uns an GameJams.“

Interessenten sollten einen Bachelor-Abschluss mit Games-Bezug vorweisen können beziehungsweise ein Studium der Medienwissenschaft oder der Informatik abgeschlossen haben, in dem auch Spiele behandelt wurden. Bewerbungen müssen bis zum 15. Juli eingereicht werden. Ende Juli steht ein Termin für die mündliche Prüfung im Rahmen des Eignungsverfahrens an. Das Bewerbungsformular ist über den nachfolgenden c't-Link erreichbar. (pmz@ct.de)

ct Games-Master: ct.de/ybch



Bild: Uni Bayreuth

Computerspiel-Welten sind auch für die Forschung interessant. Ein neuer Masterstudiengang der Uni Bayreuth verbindet jetzt Medienwissenschaften und Informatik.

Anzeige

Weiterbildungsstudium „Spielanalyse im Sportbereich“

Computergestützte Spiel- und Trainingsanalysen gehören im Profisport heute zum Standard. Dazu müssen aber zunächst qualitative und quantitative Merkmale einzelner Spieler sowie des gesamten Teams systematisch erfasst werden. Das Institut für Kognitions- und Sportspielforschung (IKS) der Deutschen Sporthochschule in Köln bietet jetzt den nach eigenen Angaben „ersten interdisziplinär und sportartenübergreifend angelegten universitären Studiengang für Spielanalyse für die Be-

rufsfelder Sport, Medien und Technologie“ an.

Der berufsbegleitende Studiengang „Spielanalyse“ dauert zwei Jahre und schließt mit dem „Master of Arts“ ab. In sieben Modulen lernen Teilnehmer unter anderem leistungsdiagnostische Testverfahren kennen und bekommen beigebracht, wie sportwissenschaftliche Daten analysiert und ausgewertet werden. Weitere Studieninhalte sind psychologische und statistische Aspekte der Spielanalyse, der Einsatz von Software-Systemen und

Datenbanken sowie Talent-Theorien und Modelle.

Der Studiengang startet im Wintersemester 2015/16, die Teilnehmerzahl ist auf 20 begrenzt. Bewerber müssen ein abgeschlossenes Studium (mindestens 180 CP) an einer wissenschaftlichen Hochschule sowie Berufserfahrung im Bereich Spielanalyse nachweisen (siehe c't-Link). Pro Semester finden zwei Präsenzwochen à sechs Unterrichtstagen an der Sporthochschule in Köln statt. Die Kosten belaufen sich inklusive Sozialbeitrag auf rund 2100 Euro pro Semester. Die Bewerbungsfrist endet am 30. Juni. (pmz@ct.de)

ct Spielanalyse: ct.de/ybch

Daten schießen zwar keine Tore – sie können aber helfen, Stärken und Schwächen von Spielern und Mannschaften zu erkennen.

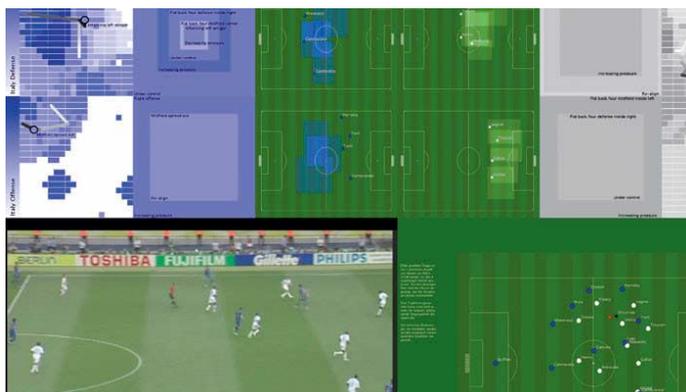


Bild: IKS