

**Z**

**hdk**

Zürcher Hochschule der Künste  
Zurich University of the Arts

# **CAS GAMES & PLAY IN VIRTUAL SPACES**

**Konzeption, Entwicklung und Gestaltung von Games  
und interaktiven Raumerlebnissen**

**Spiele haben in den letzten Jahrzehnten enorm an Bedeutung gewonnen. Sie haben sich neben Literatur, Kunst und Film als Kultursparte etabliert und sind ein wichtiger Wirtschaftsfaktor. Virtuelle (spielerische) Räume stellen eine Vermittlungs- und Orientierungsmethode dar, die in den nächsten Jahren noch weiter an Bedeutung gewinnen wird.**

**Doch wie entstehen Games oder digitale interaktive Erlebnisse? Der CAS Games & Play in Virtual Spaces bietet einen Einstieg in die Praxis des Game Designs und in die Bespielung virtueller Räume. Vermittelt werden Aspekte wie die konzeptionelle und visuelle Umsetzung virtueller Umgebungen, technische Fragestellungen, die Entwicklung eigener Spielmechaniken und Interaktivität sowie typische Arbeitsabläufe.**



# Das Wichtigste im Überblick

## Dauer

1 Semester (5 Monate)

## Daten

Aktuelle Daten siehe Website

[zhdk.ch/cas-games-and-play](http://zhdk.ch/cas-games-and-play)

## Sprache

Deutsch/Englisch

## Ort

Zürcher Hochschule der Künste

Toni-Areal, Pfingstweidstrasse 96, 8005 Zürich

## Studienleitung

Stefan Schmidlin

Céline Neubig

## Abschluss

Certificate of Advanced Studies (CAS)

Games & Play in Virtual Spaces, 15 ECTS-Punkte

## Kosten

Siehe Website

## Informationen und Anmeldung

[zhdk.ch/cas-games-and-play](http://zhdk.ch/cas-games-and-play)

# Ausbildungsziele

Spiele zu entwickeln muss keine Zauberei sein:

Ziel des CAS Games & Play in Virtual Spaces ist es, den Teilnehmenden einen Überblick über die Konzeption und Umsetzung von digitalen Spielen und interaktiven Erlebnissen zu vermitteln.

Die Absolvierenden des CAS Games & Play in Virtual Spaces:

- kennen die Eigenheiten und Chancen von virtuellen Räumen.
- verfügen über grundlegende Design-Tools für die Konzeption von Games und spielerischen virtuellen Raumerlebnissen.
- verstehen die notwendigen Produktionsschritte von digitalen Spielen und können die eigenen Kompetenzen in ein Projekt einbringen.
- besitzen grundlegende theoretische und praktische Fähigkeiten im visuellen, technischen und konzeptionellen Bereich, die selbstständiges Lernen und damit einen Zugang zu einer weiteren Ausbildung oder einen Berufseinstieg vereinfachen.
- betrachten Spiele aus neuen Blickwinkeln und können deren Wirkung reflektieren.
- profilieren sich im ursprünglichen Berufskontext und verfügen über Kenntnisse im Motivationsdesign, in der Gestaltung digitaler Räume und in digitalen Schlüsseltechnologien wie Game Engines.
- positionieren und vernetzen sich erfolgreich in den Bereichen Game Design und virtuelle Raumgestaltung.

## Zielgruppe

Der CAS Games & Play in Virtual Spaces richtet sich an Personen mit einem vielfältigen Berufsprofil, die Erfahrungen in technischen, visuellen, musikalischen, narrativen oder anderen kreativen Bereichen mitbringen oder bereits selbstständig erste Schritte im Game Design unternommen haben. Er eignet sich speziell für Menschen, die einen Einstieg in die Game-Entwicklung, eine Erweiterung ihrer eigenen beruflichen Tätigkeit oder kreativen Praxis wünschen. Ein grundlegendes Interesse an der Auseinandersetzung mit digitalen Spielen, Spielkultur und virtuellen Räumen wird vorausgesetzt.

## Inhalte

Im Zentrum des CAS Games & Play in Virtual Spaces steht die Befähigung der Teilnehmenden, erste eigene digitale Spiele und interaktive Raumerlebnisse zu konzipieren und umzusetzen. Das Programm beleuchtet Game Design aus konzeptioneller, technologischer und theoretischer Sicht.

### Fundamentals

Der CAS vermittelt theoretische Grundlagen aus Game- und Motivationsdesign und digitaler Spielkultur und reflektiert ihre Wirkungen und Anwendungsreiche. Die Teilnehmenden erforschen die Besonderheiten digitaler Räume sowie die spezifischen Merkmale des sozialen Raums von Spielen.

### Game Experience

Die Teilnehmenden lernen die Produktionsschritte und ihre Besonderheiten kennen und wenden sie am eigenen Projekt an. Sie durchlaufen einen Produktionszyklus von Konzeptentwicklung, Paper Prototyping, visueller Gestaltung, narrativem Design bis hin zum Playtesting. Dabei machen sie erste Schritte in Gestaltungswerkzeugen wie 3D-Software oder vertiefen bereits vorhandene Kenntnisse.

### Game Technology

Die Teilnehmenden lernen die Funktion und Fähigkeiten von Game Engines kennen, um damit interaktive digitale Spiele und andere Raumerlebnisse zu entwickeln. Dabei werden praktische Fähigkeiten vermittelt, die einen Einstieg in die selbstständige Arbeit ermöglichen.

Die Teilnehmenden setzen zudem ein eigenes praktisches Projekt um. Dabei vertiefen sie sich in ein eigenes Fokus Thema und gestalten ein Spiel, ein spielerisches Erlebnis oder einen interaktiven (virtuellen) Raum. Mentorierende stehen den Teilnehmenden dabei unterstützend zur Seite.



## Struktur

Der CAS Games & Play in Virtual Spaces ist modular aufgebaut. Neben der Inhaltsvermittlung in Unterrichtsmodulen und der Vernetzung in der Branche stellt die eigene Projektarbeit einen wichtigen Schwerpunkt dar.

### Unterrichtsmodule

Die sieben Unterrichtsmodule fokussieren auf die Teilbereiche Game-Design-Theorie, Game Experience und Game Technology. Die 19 Unterrichtstage finden mehrheitlich in zwei- oder dreitägigen Modulen im Toni-Areal in Zürich statt.

### Projektarbeit

Neben dem modularen Unterricht erarbeiten die Teilnehmenden ein eigenes Projekt. Dabei vertiefen sie erlernte Fähigkeiten selbstständig und finden eigene Vorgehensweisen und Schwerpunkte. Profis aus Lehre und Praxis unterstützen die Teilnehmenden, geben Orientierung zur Machbarkeit sowie praktische Hilfestellung für die Umsetzung. Die entstandenen Prototypen und Konzepte werden am Ende des Semesters präsentiert und reflektiert.

### Networking

Gastvorträge von Designer:innen bieten einen zusätzlichen, wichtigen Einblick in die Berufspraxis der Spielentwicklung in der Schweiz.

## Kontakt

Zürcher Hochschule der Künste  
Sekretariat Zentrum Weiterbildung  
Toni-Areal, Pfingstweidstrasse 96, 8005 Zürich

### Öffnungszeiten

Mo–Di, Do–Fr, 13.00–16.30 Uhr  
Raum 5.K02 (Ebene 5)

[info.weiterbildung@zhdk.ch](mailto:info.weiterbildung@zhdk.ch)  
+41 43 446 51 78  
[zhdk.ch/cas-games-and-play](http://zhdk.ch/cas-games-and-play)  
[zhdk.ch/weiterbildung](http://zhdk.ch/weiterbildung)

### Studienleitung

Stefan Schmidlin  
[stefan.schmidlin@zhdk.ch](mailto:stefan.schmidlin@zhdk.ch)

Céline Neubig  
[celine.neubig@zhdk.ch](mailto:celine.neubig@zhdk.ch)

**Bleiben Sie informiert!**  
Abonnieren Sie jetzt unsere  
Newsletter aus den  
Bereichen Design, Musik  
oder Vermittlung und  
Theater.

