Die Kunst Des Game Designs Bessere Games Konzipie

Ist von Gattungen die Rede, so sind hiermit meist stabile Kategorien wie Oper, Roman oder Western gemeint. Der Einheit und Stabilität von Gattungen erwachsen jedoch Gefahren aus zwei historischen Kräften: Zum einen kann die kulturelle Evolution über sie hinweggehen und sie obsolet werden lassen. Zum anderen sind wissenschaftliche Klassifizierungen ästhetischer Erscheinungen nicht unveränderlich. Indem sie das Marginale, Periphere und Prekäre fokussieren, werfen die Beiträge des Bandes ein anderes Licht auf die Gattungen, ihre Konzeptualisierung und ihre Evolution. Damit gerät das Prekäre nicht allein der »kleinen« Genres, sondern die konstitutive Prekarität des Gattungskonzepts überhaupt in den Blick.

Die Verbindung von Online-Lernen mit Spielmechaniken, auch Digital Game-based Learning genannt, wird schon seit längerer Zeit in verschiedenen Bereichen eingesetzt. In der Kinder- und Erwachsenenbildung wurden mit Digital Game-based Learning Anwendungen bereits positive Lernerfolge verzeichnet. Der Einsatz dieser Lernmethode als betriebliche Lernform in der Personalentwicklung verbreitet sich in Deutschland jedoch nur zögerlich. Das Ziel der Studie ist es, konkrete Potentiale und Mehrwerte von Digital Game-based Learning für die Personalentwicklung zu finden, die für den Einsatz dieser Methode sprechen. Zu diesem Zweck wird auf Erfahrungen von Digital Game-based Learning aus anderen Einsatzbereichen zugrückgegriffen und in der Annahme der Übertragbarkeit die Ergebnisse auf die Personalentwicklung bezogen. Anhand einer existierenden Digital Game-based Learning Anwendung für einen bestimmten Bereich der Personalentwicklung werden dann die Ergebnisse überprüft und die Potentiale und Mehrwerte dieser Methode herausgearbeitet.

This book is available as open access through the Bloomsbury Open Access programme and is available on www.bloomsburycollections.com While all media are part of intermedial networks, video games are often at the nexus of that network. They not only employ cinematics, embedded books, and in-world television screens for various purposes, but, in our convergence culture, video games also play a vital role in allowing players to explore transmedia storyworlds. At the same time, video games are frequently thematized and remediated in film, television, and literature. Indeed, the central role video games assume in intermedial networks provides testament to their significance in the contemporary media environment. In this volume, an international group of contributors discuss not only intermedial phenomena in video games, but also the intermedial networks surrounding them. Intermedia Games-Games Inter Media will deepen readers' understanding of the convergence culture of the early twenty-first century and video games' role in it.

Warum sind Games Kultur? Können Computerspiele sogar Kunst sein? Was haben Computerspiele mit Bildender Kunst, Theater, Musik, Literatur, Film zu tun? Sind Games immer gewalthaltig? Darf man Erinnerungskultur spielen? Was haben Spiele mit Sport zu tun? Und macht die Gamesbranche wirklich so viel Umsatz wie Hollywood? Das Handbuch Gameskultur gibt Antworten und Orientierung in der vielfältigen Welt der Computerspiele.

Prekäre Genres

History in Games

AnstÃ¶Ãße fÃ¼r eine zeitgemÃ¤Ãße Lernkultur mit Digitalen Medien

Games | Game Design | Game Studies

Transformation und Disruption verstehen und erfolgreich managen

Handbuch Gameskultur

Doing Research in Sound Design gathers chapters on the wide range of research methodologies used in sound design. Editor Michael Filimowicz and a diverse group of contributors provide an overview of cross-disciplinary inquiry into sound design that transcends discursive and practical divides. The book covers Qualitative, Quantitative and Mixed Methods inquiry. For those new to sound design research, each chapter covers specific research methods that can be utilized directly in order to begin to integrate the methodology into their practice. More experienced researchers will find the scope of topics comprehensive and rich in ideas for new lines of inquiry. Students and teachers in sound design graduate programs, industry-based R&D experts and audio professionals will find the volume to be a useful guide in developing their skills of inquiry into sound design for any particular application area.

Bachelorarbeit aus dem Jahr 2013 im Fachbereich BWL - Marketing, Unternehmenskommunikation, CRM, Marktforschung, Social Media, Note: 1,7, Fachhochschule Münster, Sprache: Deutsch, Abstract: Da heute viele Märkte gesättigt und etliche Produkte austauschbar geworden sind, fällt es Unternehmen zunehmend schwerer sich auf der Produktebene gegenüber der Konkurrenz abzugrenzen. Der Fokus der Wettbewerbsstrategie verschiebt sich immer häufiger von den Produkten in Richtung der Kommunikation. Man spricht von einer Verlagerung vom Produktwettbewerb hinzu einem Kommunikationswettbewerb. Doch auch die Unternehmenskommunikation steht vor großen Herausforderungen. Der Höhepunkt der Werbeakzeptanz wird derzeit erreicht, und mit konventionellen Werbemethoden ist keine Trendwende dieses Zustandes zu erwarten. In Zeiten dieser Werbeflut fällt es Unternehmen zunehmend schwerer ihre Zielgruppen über Werbung und Kommunikation zu erreichen. Die Menge an geschalteter Werbung ist erheblich angestiegen. Verschiedene Experten schätzen die Anzahl ausgesetzter Werbebotschaften pro Tag und Person auf 2.000 bis 5.000 Stück. Auch die Möglichkeiten der Auswahl und Nutzung von Medien hat drastisch zugenommen. Kunden entscheiden heute deutlich selbstbestimmter und haben Zugang zu viel mehr Informationen. Resultierend sind die heutigen Konsumenten schwerer zu begeistern und zu befriedigen. Dies äußert sich in zunehmender Ignoranz oder Überforderung potenzieller Konsumenten, dem die moderne Kommunikationswelt sich gegenüber konfrontiert sieht. All diese Zustände erfordern neue innovative Lösungen. Ein Credo der renommierten deutschen Werbeagentur Jung von Matt verdeutlicht diese Erscheinung mit der Aussage: „Mediennutzung ist heute freiwilliger denn je. Also muss Marketing und Kommunikation attraktiver denn je sein. Einen rationalen oder emotionalen Mehrwert bieten. Ein Geschenk sein wie das Trojanische Pferd“. Auch andere Aussagen und Studien verdeutlichen die Notwendigkeit nach neuen engagierten Lösungen für eine effektive und nachhaltige Kommunikationspolitik. Werbung und Kommunikation soll den Konsumenten wieder erreichen und gezielt ansprechen. Dies ist eine der Herausforderungen, welche die Strategie der Gamification aufgreifen will.[...]

This book constitutes selected and revised papers from the Second International Conference on Research and Education in Urban History in the Age of Digital Libraries, UHDL 2019, held in Dresden, Germany, in October 2021. The 11 full papers presented in this volume were thoroughly reviewed and selected from 41 submissions. They are organized in the topical sections on theory, methods and systematization; visualization and presentation; machine learning and artificial intelligence.- policies, legislation and standards.

Desire indicates phenomena that are implicated in a productive ambiguity. These phenomena associate basic elements of human coexistence, while also referencing complex social processes and institutions. With today's new media we experience an assemblage of desire that maps out new relationships to the social body, to sexuality and gender questions, to ownership, and to the production, perception, and appropriation of moving images. This book brings together a broad spectrum of international positions relating to the time-based, immersive arts presented at the third B3 - the Biennial of the Moving Image Frankfurt/Main 2017 - which focuses on desire in the contemporary world. An extensive essay by Marc Ries develops a theoretical framework relating the moving image to desire. Contributions by Candice Breitz, Douglas Gordon, Johan Grimonprez, Jonas Mekas, Larissa Sansour, Igor Simic, and Frederico Solmi. Desire/Begehren benennt Phänomene, die in eine produktive Ambivalenz eingeschrieben sind. Sie assoziieren Grundelemente menschlichen Zusammenlebens, verweisen aber zugleich auf komplexe gesellschaftliche Prozesse und Institutionen. Mit den gegenwärtigen Medien erleben und erfahren wir ein Gefüge des Begehrens, das neue Verhältnisse zum sozialen Körper, zur Sexualität und Geschlechterfrage, zum Eigentum und auch zur Produktion, Wahrnehmung und Aneignung von Bewegtbildern entwirft. Der Band versammelt ein Spektrum an internationalen Positionen zeitbasierter und immersiver Künste der dritten B3 - Biennale des Bewegten Bildes Frankfurt/Main 2017 - zum Begehren in der Gegenwart. Ein umfassender Essay von Marc Ries entwickelt einen theoretischen Rahmen der Beziehung des bewegten Bildes zum Begehren. Beiträge von Candice Breitz, Douglas Gordon, Johan Grimonprez, Jonas Mekas, Larissa Sansour, Igor Simic und Frederico Solmi.

Staatliche Studienangebote im Bereich digitaler Spiele

Second International Workshop, UHDL 2019, Dresden, Germany, October 10–11, 2019, Revised Selected Papers

Zur Ästhetik peripherer, apokrypher und liminaler Gattungen

Cyberarts 2001

Geometry of Light

Where do we end up when we enter the time machine that is the digital game? One axiomatic truth of historical research is that the past is the time-space that eludes human intervention. Every account made of the past is therefore only an approximation. But how is it that strolling through ancient Alexandria can feel so real in the virtual world? Claims of authenticity are prominent in discussions surrounding the digital games of our time. What is historical authenticity and does it even matter? When does authenticity or the lack thereof become political? By answering these questions, the book illuminates the ubiquitous category of authenticity from the perspective of historical game studies.

How did games rise to become the central audiovisual form of expression and storytelling in digital culture? How did the practices of their artistic production come into being? How did the academic analysis of the new medium's social effects and cultural meaning develop? Addressing these fundamental questions and aspects of digital game culture in a holistic way for the first time, Gundolf S. Freyermuth's introduction outlines the media-historical development phases of analog and digital games, the history and artistic practices of game design, as well as the history, academic approaches, and most important research topics of game studies. With contributions by André Czauderna, Nathalie Pozzi and Eric Zimmerman.

By the 1950s, Switzerland had developed a distinct graphic language and a unique style of graphic design. This book gives an account of this period in graphic design history, setting the stylistic developments into the social & cultural context of the times.

Die medizinisch, gentechnische Einflussnahme auf die menschliche Reproduktion wird in absehbarer Zeit die gewohnten ZusammenhAnge von Sex, Liebe, Fortpflanzung und Familie aufheben. In der Zusammenschau von wissenschaftlichen und kA1/4nstlerischen Positionen wird den Konturen einer Gesellschaft nachgespA1/4rt, in der Menschen genetisch konfiguriert, nicht einfach geboren, sondern gemacht werden, in der Sex seiner funktionalen Notwendigkeit fA1/4r die Fortpflanzung entledigt ist und damit der Kampf der Geschlechter, aber auch die moralische Steuerung unserer Gesellschaft neu geordnet werden. Ein Ausflug in die Zukunft des Menschen, um aus der Diskussion des MAglichen EntwA1/4rfe fA1/4r die Gestaltung unseres Weges dorthin zu entwickeln. Ein Unterfangen, in dem Kunst nicht auf das moralische Gewissen der Gesellschaft beschrAnkt bleiben darf. In dieser weit A1/4ber die wissenschaftlichen Aspekte des Themenkomplexes Reproduktionsbiologie hinausgehenden Publikation stehen gesellschaftspolitisch brisante Fragen im Vordergrund. Der kA1/4nstlerische Kontext bietet Platz fA1/4r Visionen und eine Asthetische AnnAherung an das Thema.

A Guide to Mastering the Most Popular and Valuable Innovation Methods

Phantasmal Spaces

Video Games and Intermediality

The Design Encyclopedia

Contingencies of an Authentic Past

Zur Theorie der Produktsprache

Recognizable, recurring spatial settings in video games serve not only as points of reference and signposts for orientation, but also as implicit sources of content. These spatial archetypes denote more than real-world objects or settings: they suggest and bring forward emotional states, historical context, atmospheric ?attunement,? in the words of Massumi, and aesthetic programs that go beyond plain semiotic reference. In each chapter, Mathias Fuchs brings to the fore an archetype commonly found in old and new digital games: The Ruin, The Cave, The Cloud, The Portal, The Road, The Forest, and The Island are each analysed at length, through the perspectives of aesthetics, games technology, psychoanalysis, and intertextuality. Gridding these seven tropes together with these four analytical lenses provides the reader with a systematic framework to understand the various complex considerations at play in evocative game design.

Games sind die einflussreichste audiovisuelle Ausdrucks- und Erzählform digitaler Kultur. Die aktuell entstehenden staatlichen Bildungsangebote gewinnen daher künstlerisch und kulturell, aber auch wissenschaftlich und ökonomisch eine Bedeutung, wie sie beispielsweise im 20. Jahrhundert Filmstudiengängen zukam. Dieser Band gibt erstmals einen vergleichenden Überblick und führt zugleich in die verschiedenen Fachgebiete der hochschulischen Lehre und Forschung auf dem Gebiet digitaler Spiele ein: Game Studies, Game Design, Game Arts, Game Informatics and Technology, Game Economics and Producing.

How to use the Design Thinking Tools A practical guide to make innovation happen The Design Thinking Toolbox explains the most important tools and methods to put Design Thinking into action. Based on the largest international survey on the use of design thinking, the most popular methods are described in four pages each by an expert from the global Design Thinking community. If you are involved in innovation, leadership, or design, these are tools you need. Simple instructions, expert tips, templates, and images help you implement each tool or method. Quickly and comprehensively familiarize yourself with the best design thinking tools Select the appropriate warm-ups, tools, and methods Explore new avenues of thinking Plan the agenda for different design thinking workshops Get practical application tips The Design Thinking Toolbox help innovators master the early stages of the innovation process. It’s the perfect complement to the international bestseller The Design Thinking Playbook.

Knowledge Media Design (KMD) beschäftigt sich mit der Generierung, Verarbeitung, Vermittlung und Bewahrung von medial behandelbarem Wissen. Bei der Entwicklung von Wissensmedien integrieren sich Kompetenzen der Informatik, Informationswissenschaft, Kommunikationswissenschaft, Design, Psychologie, Didaktik und Arbeitswissenschaften. Gemeinsam tragen Sie mit ihren Konzepten und Methoden zur umfassenden Erforschung des Arbeitsfeldes bei. Der vorliegende Sammelband beschreibt verschiedene Aspekte von Wissensmedien und beleuchtet sie aus den Perspektiven der Theorie, der Methodik und der Praxis. Da bis heute erst wenig Diskussion zwischen den angesprochenen Disziplinen besteht, wird mit diesem Buch ein erster Versuch unternommen, die Positionen ausgewiesener Experten auf einer gemeinsamen Plattform darzustellen. Es werden theoretische Grundlagen, methodische Vorgehensweisen und erfolgreiche Anwendungen aus der Praxis vorgestellt, womit ein Ausgangspunkt für den weiteren Annäherungsprozess der Disziplinen für die Gestaltung von Wissensmedien definiert werden soll.

Gamification, Digitalisierung und Industrie 4.0

Game-based Learning in der Personalentwicklung: Potentiale und Mehrwerte für die Führungskräfteentwicklung

Theorie, Methodik, Praxis

On Desire

Game Face

Das Zombie-Motiv als Allegorie der Säkularisierung in The Walking Dead und Fear the Walking Dead

In diesem essential wird erläutert, wie Gamification, Digitalisierung und die vierte industrielle Revolution Gesellschaft, Unternehmensführung und Management verändern. Anhand zahlreicher Grafiken und Abbildungen werden unter anderem die aktuellen Branchenentwicklungen im Hinblick auf Virtual, Augmented und Mixed Reality aufgezeigt. Zukunftstechnologien werden dargelegt, die in der Games Industry entwickelt wurden und Einfluss auf andere Branchen wie beispielsweise die KFZ-Industrie oder das Gesundheitswesen haben. Wertschöpfungsprozesse für Kultur- und Wirtschaftsgüter werden dokumentiert.

Das Lehrbuch bietet einen zugänglichen und umfassenden Überblick über die grundlegenden Ansätze der interdisziplinär ausgerichteten Game Studies. Durch die übersichtliche Einteilung in die Themenbereiche Spiele, Schnittstellen und Spieler empfiehlt es sich sowohl als Grundlage für kultur-, medien- und filmwissenschaftliche Seminare wie auch als kompakte Einführung für Quereinsteiger. Die wichtigsten Felder, Ansätze und Methoden dieser neuen, vielschichtigen und hochgradig dynamischen Disziplin werden anhand zentraler Begriffe vorgestellt und anschaulich an ausgewählten Beispielen entwickelt. Einen besonderen aus kultur-, medien- und filmwissenschaftlicher Perspektive relevanten Schwerpunkt bilden die bisher wenig beachteten ästhetischen Zugänge zur audiovisuellen Gestaltung der Videospiele.

The Design Encyclopedia is a compendium of the world of modern design over the last century and a half. Compiled from a number of primary and secondary sources by the American author and design historian Mel Byers, in consultation with an international team of design experts, this illustrated design reference guide provides the essential framework for a field that continues to generate intense interest worldwide. In this volume are all the essential facts pertaining to modern design: furniture and product design, graphic design, objects designed by architects, and the various styles and schools of design of the late nineteenth, twentieth, and early twenty-first centuries. With 832 pages and more than 700 full-color illustrations presenting the last 130 years in the history of the design of furniture, lighting, fabrics, ceramics, glassware, metalware, objects in a range of other materials, and mechanical, electrical, and electronic appliances, as well as automobiles and some inventions, this essential reference supplants Mr. Byers's earlier overview of the history of design, published in 1994. It is, however, not merely larger than its predecessor but more comprehensive, easier to navigate, and keenly focused. Here design is considered in terms of its concrete application to functional objects, relating it to craft, decorative arts, and industrial design but distinguishing it from fine art and theory. There are separate entries for designers and craftspeople, design studios, consortiums and partnerships, noteworthy manufacturers, significant historical periods and styles, and materials. The various discrete entries are organized alphabetically, and are cross-referenced where applicable. Most of the full-color illustrations are drawn from the world-renowned design collection of The Museum of Modern Art; the remainder are drawn from the Quittenbaum Kunstauktionen in Munich and Hamburg. This invaluable publication is the one essential guide for the design professional, the student, and the interested observer of design in our time.

The volume focuses on epistemological, theoretical and empirical issues of game-based learning in various disciplines. It encompasses questions of game design as well as instructional integration and organizational implementation of game-based learning across various disciplines and includes contributions from different levels of the formal educational system (i.e., primary, secondary and tertiary education) as well as contributions reporting the use of game-based learning in informal learning settings. The volume addresses scholars, practitioners and students who are interested in how games and game-based learning can be designed, implemented and evaluated in a cross-, inter- and transdisciplinary perspective.

Art Index

Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen

Gamification im Marketing. Zielgruppenspezifische Betrachtung der Einsatzfelder und Potenziale

Swiss Graphic Design

sex in the age of its procreative superfluousness

Scrum-Training

Wie finden Medien Eingang in die Theorie der Rhetorik? Und wie findet Rhetorik Eingang in die Praxis der Medien? Der vorliegende Band erschließt die Beziehung zwischen der Rhetorik und den Medien sowohl historisch und systematisch als auch in aktuellen Fallstudien. Im ersten Teil wird dargelegt, wie die mediale Grundstruktur der Rhetorik reflektiert wurde – in die Bedeutung von Medien für das überzeugende Handeln von der Antike und Spätantike über Mittelalter, Renaissance, Barock sowie Aufklärung und Moderne bis zu gegenwärtigen Theorien. Im systematischen Teil wird erörtert, wie das Verhältnis von Rhetorik und Medien in Bezug auf unterschiedliche Medienträger wie Bild, Rede, Musik, Architektur, Werbung, Websites etc. spezifiziert werden kann. Die Fallstudien stellen an konkreten Beispielen vor, wie sich die Mediengestaltung von heute der Rhetorik bedienen kann. Der Band liefert so einen umfassenden Einblick und ist somit für jeden Medienschaffenden eine wichtige Grundlage.

Das Kontrastpaar »Zombies und Kirche« schlägt sich teils prominent in der Popkultur nieder: Quality TV-Formate wie The Walking Dead inszenieren die titelgebenden Untoten in christlich-religiösen Kontexten. Daniel Hercenberger nimmt eine theologische Filmanalyse der US-amerikanischen Serien The Walking Dead und Fear the Walking Dead vor und zeigt anhand exemplarischer Szenen und Figuren, wie postmortale Existenzen Säkularisierungsprozesse versinnbildlichen. Die kulturhistorische Betrachtung des figuralen Motivs macht deutlich, dass sich die Figur des Zombies im Besonderen für eine derartige Allegorisierung eignet.

Digitale Spiele sind seit der Jahrtausendwende zur wirtschaftlich bedeutendsten Kulturindustrie im westlichen Kulturraum aufgestiegen, indem sie sowohl die Film- als auch die Musikindustrie mit ihren Umsätzen und Einnahmen abgehängt hat. Gleichzeitig hat sich auch die Demographie der Spielenden nachhaltig gewandelt: Gamer sind heute schon fast gleich oft weiblich wie männlich, und die größte Alterskohorte sind Personen über 35. Man muss also konstatieren, dass Video- und Computerspiele in der Mitte der Gesellschaft angekommen sind, und so nicht mehr länger nur in einem jugendkulturellen oder gar subkulturellen Kontext gedacht werden können. Parallel zu diesen gesellschaftlichen Entwicklungen etablierte sich in der akademischen Landschaft das multidisziplinäre Feld der Game Studies. Durch das multimediale Wesen digitaler Spiele motiviert, bringen Forscherinnen und Forscher aus den unterschiedlichsten Fachrichtungen ihre Perspektiven und Kompetenzen bei deren kritischer Reflexion ein und spannen damit einen weiten Bogen von den technischen und Computerwissenschaften über die Medienwissenschaften bis hin zu den Sozial- und Kulturwissenschaften. Nur gemeinsam scheint es zu gelingen, der Komplexität des Mediums, das eine zentrale Rolle in der von Henry Jenkins beschrieben Konvergenzkultur einnimmt, gerecht zu werden. Ziel des Sammelbands, der auf einer interdisziplinären Ringvorlesung im Bereich visueller Kulturen basiert, ist es, unterschiedlichste Facetten digitaler Spiele als Form kulturellen Ausdrucks zu beleuchten. Ausgehend von einer Problematisierung der Grundlagen des Mediums und seiner soziokulturellen Verortung, soll eine Annäherung an mögliche Textualitäten und Kontextualisierungen erfahrbar gemacht werden. Die Vielfalt der Zugänge ist dabei symptomatisch für das Wesen der Game Studies, und wird nicht als Schwäche, sondern große Stärke des Projekts empfunden.

Die Theorie der Produktsprache stellte einen Paradigmenwechsel in der Designtheorie dar. An der Hochschule für Gestaltung (HfG) Offenbach in den 1970er und 1980er Jahren entwickelt, erweiterte sie das funktionalistische Verständnis von Produkten hinsichtlich ihrer Zeichenhaftigkeit und Bedeutungsdimension. Dieser Band macht wichtige historische Dokumente aus dieser Zeit wieder zugänglich und kontextualisiert sie mit Interviews und Stellungnahmen von Zeitzeugen. Die Aktualität der Produktsprache, auch als wesentlicher Bestandteil der Lehre im Design, wird von Expertinnen und Experten aus Theorie und Praxis diskutiert. Als Ausblick werden aktuelle Forschungsfragen im Zusammenhang mit einer Weiterentwicklung der Theorie der Produktsprache formuliert.

Next sex

Bessere Games konzipieren und entwickeln

Über die Kulturwelten von Games

Game Studies

Schutzgüter in der Filmkulisse

ECGBL 2017 11th European Conference on Game-Based Learning

Der Prix Ars Electronica ist eine offene Plattform für die unterschiedlichen Disziplinen im Bereich digitaler Mediengestaltung an der Schnittstelle von Technologie, Kunst, Wissenschaft und Gesellschaft. Die neue Wettbewerbssparte Net Vision/Net Excellence öffnet sich verstärkt dem kulturellen Diskurs um das Medium Internet. Cyberarts 2001 bietet einen aktuellen Überblick über digitale Mediengestaltung am Beispiel der Wettbewerbsbereiche Net Vision/Net Excellence, Digital Musics, Interaktive Kunst und Computeranimation/Visual Effects ebenso wie einen Überblick über die breite Palette von Produktionen Jugendlicher.

•klarer und präziser Leitfaden, wie ein gutes Scrum-Training funktioniert •sehr viele Inspirationen zu Vorgehensweisen und persönlicher Haltung •Praxisbeispiele aus dem eigenen Trainingsalltag Scrum verbreitet sich nach wie vor stark – vor allem in den Nicht-IT-Bereichen. Hier warten viele Menschen drauf, in die Vorteile agiler Arbeitsweisen einzusteigen. Ein Training oder einzelne kurze Trainingsinterventionen eignen sich ideal, um die Mechanismen zu erläutern. Dieses Buch liefert Ihnen einen praxiserprobten Leitfaden entlang des Traineralltags, wie Sie als Coach, Trainer oder Berater ein Scrum-Training vorbereiten und planen, durchführen und nachbereiten und dabei den besten Rahmen dafür setzen, dass Menschen sich selbst noch tiefer von der Wirkung von Scrum überzeugen können. Es liefert bewährte Trainingsübungen, die idealen mentalen Modelle und einen klaren roten Faden, wie Scrum-Trainings-Interventionen genutzt werden – sowohl "Remote" als auch vor Ort. Es werden Themen behandelt wie die Haltung des Trainers inkl. Einsatz von Coachinginterventionen, Trainingsdynamik, Timing, wie auch problematische Teilnehmergruppen erfolgreich trainiert werden und die Interaktion Trainer-Teilnehmer in Bezug auf den Lernfortschritt sowie die Akquise von Folgeaufträgen bis hin zur Teilnehmergewinnung. Nach der Lektüre des Buches weiß der Leser, wie er ein zweitägiges Scrum-Training aufbauen muss, damit dieses eine intensive Wirkung auf die Teilnehmer entfaltet.

Für die meisten Spiel- und Fernsehfilme ist es von großer Bedeutung, die Wirklichkeit abzubilden. Dabei werden unvermeidlich Rechte Dritter berührt. Um die Freiheit der Filmschaffenden nicht durch Urheberrechte anderer Kreativer allzu sehr einzuengen, hat der Gesetzgeber u.a. die Schranke des § 57 UrhG für »unwesentliches Beiwerk« geschaffen. Diese Norm wird eher streng ausgelegt. So gilt das Beiwerk nicht mehr als unwesentlich, wenn es absichtlich als Requisite eingesetzt wurde. Dem geht der Verfasser ausführlich nach – mit dem Ergebnis, dass es nicht auf die zufällige Wiedergabe ankommt, sondern auf die Wahrnehmung durch die Zuschauer. Neben dem Urheberrecht behandelt die Arbeit das Geschmacksmuster-, das Marken- und das Persönlichkeitsrecht. Mit zahlreichen praktischen Beispielen richtet sie sich an Richter und Rechtsanwälte genauso wie an die Filmindustrie.

Jeder kann die Grundlagen des Game Designs meistern - dazu bedarf es keines technischen Fachwissens. Dabei zeigt sich, dass die gleichen psychologischen Grundprinzipien, die für Brett-, Karten- und Sportspiele funktionieren, ebenso der Schlüssel für die Entwicklung qualitativ hochwertiger Videospiele sind. Mit diesem Buch lernen Sie, wie Sie im Prozess der Spielekonzeption und -entwicklung vorgehen, um bessere Games zu kreieren. Jesse Schell zeigt, wie Sie Ihr Game durch eine strukturierte methodische Vorgehensweise Schritt für Schritt deutlich verbessern. Mehr als 100 gezielte Fragestellungen eröffnen Ihnen dabei neue Perspektiven auf Ihr Game, so dass Sie die Features finden, die es erfolgreich machen. Hierzu gehören z. B. Fragen wie: Welche Herausforderungen stellt mein Spiel an die Spieler? Fördert es den Wettbewerb unter den Spielern? Werden sie dazu motiviert, gewinnen zu wollen? So werden über hundert entscheidende Charakteristika für ein gut konzipiertes Spiel untersucht. Mit diesem Buch wissen Sie, worauf es bei einem guten Game ankommt und was Sie alles bedenken sollten, damit Ihr Game die Erwartungen Ihrer Spieler erfüllt und gerne gespielt wird. Zugleich liefert es Ihnen jede Menge Inspiration - halten Sie beim Lesen Zettel und Stift bereit, um Ihre neuen Ideen sofort festhalten zu können.

Archis

Die Kunst des Computer Game Design

Develop Your Corporate Culture with the Culture Map

Doing Research in Sound Design

Research and Education in Urban History in the Age of Digital Libraries

Geschichtskultur - Public History - Angewandte Geschichte

Although culture is what gives companies the ability to survive, it is often addressed only after problems have emerged. While it is true that corporate culture cannot be put into numbers, it can be visualized and modeled using the author's Culture Map. The values underlying all corporate cultures are represented in seven colors which combine to form individual patterns. The Culture Map can be used as a basis for successful change and innovation processes, mergers, and integrations. When managers and employees see where they are trying to go, it enables them to take the appropriate decisions and actions. "This is the perfect (work-)book for those who want to know what makes their organization tick and who want to actively sculpt its success." Carina Kontio, Handelsblatt "An extensive introduction to the topic of corporate culture with vivid case studies and graphics. Very attractive design and great visual transfer." acquisa

James Turrell (*1943 inLos Angeles) is undoubtedly the most influential contemporary light artist. His entire oeuvre is dedicated to the exploration of the many facets of natural and artificial light. In his work, light and space become experiential processes, reflecting the basic conditions of aesthetic perception.At the center of this book is a group of works, Sky Spaces, which have become an art form in their own right, developed by Turrell over the course of his career. Academic, philosophical, and art-historical essays explain the development and significance of these perceptual spaces, whose concept is closely bound to the creation of the Roden Crater Project in the Arizona desert, where the artist began erecting an observatory in 1974. Examples of his work are used to explain the meaning of these light spaces to contemporary art. Also included is the latest installation, Skyspace/Camera Obscura Space, which Turrell conceived for the Zentrum für Internationale Lichtkunst in Unna. Exhibition schedule: Zentrum für Internationale Lichtkunst, Unna, January 31-May 31, 2009 · Simultaneous opening of James Turrell's most recent permanent installation, Skyspace/Camera Obscura Space · Symposium April/May 2009

Thirty-nine essays explore the vast diversity of video game history and culture across all the world's continents. Video games have become a global industry, and their history spans dozens of national industries where foreign imports compete with domestic productions, legitimate industry contends with piracy, and national identity faces the global marketplace. This volume describes video game history and culture across every continent, with essays covering areas as disparate and far-flung as Argentina and Thailand, Hungary and Indonesia, Iran and Ireland. Most of the essays are written by natives of the countries they discuss, many of them game designers and founders of game companies, offering distinctively firsthand perspectives. Some of these national histories appear for the first time in English, and some for the first time in any language. Readers will learn, for example, about the rapid growth of mobile games in Africa; how a meat-packing company held the rights to import the Atari VCS 2600 into Mexico; and how the Indonesian MMORPG Nusantara Online reflects that country's cultural history and folklore. Every country or region's unique conditions provide the context that shapes its national industry; for example, the long history of computer science in the United Kingdom and Scandinavia, the problems of piracy in China, the PC Bangs of South Korea, or the Dutch industry's emphasis on serious games. As these essays demonstrate, local innovation and diversification thrive alongside productions and corporations with global aspirations. Africa Arab World Argentina Australia Austria Brazil Canada China Colombia Czech Republic Finland France Germany Hong Kong Hungary India Indonesia Iran Ireland Italy Japan Mexico The Netherlands New Zealand Peru Poland Portugal Russia Scandinavia Singapore South Korea Spain Switzerland Thailand Turkey United Kingdom United States of America Uruguay Venezuela

Video Games Around the World

The Origins and Growth of an International Style, 1920-1965

Der Offenbacher Ansatz

An Introduction

Zombies in der Kirche

Handbuch Medienrhetorik