

Fachhochschule (FH)

Berufsfeld 6
Gestaltung, Kunsthandwerk

Tätigkeiten

Game Designerinnen und Game Designer gestalten Videospiele von der Ideenfindung und Erstellung eines Spielkonzepts über die technische Umsetzung bis hin zum Testing und zur Optimierung. Sie koordinieren Teams und arbeiten stetig daran, das Spielerlebnis zu verbessern. Zusätzlich analysieren sie Markttrends, dokumentieren die Arbeitsschritte und präsentieren ihre Produkte potenziellen Herausgebern.

Sie üben folgende Tätigkeiten aus:

Ideenfindung und Kreation

- Art des zu entwickelnden Spiels bestimmen: Action-, Abenteuer-, Rollen-, Strategie-, Sport-, Puzzle-, Survival-Spiel usw.
- Zielgruppe und Gerätetyp bestimmen: Personal Computer, Spielkonsole, Smartphone, Tablet, Virtual Reality Headset, Webbrowser usw.
- Ideen sammeln und zusammenfassen, die im Austausch mit allen beteiligten Fachleuten geäußert wurden
- Spielkonzept erstellen: Grundidee des Spiels, Spielmechanik, Spielwelt und Geschichte
- mithilfe von Skizzen, 3D-Modellierungsprogrammen und Mindmaps Prototypen erstellen
- Spieldetails ausarbeiten: Charaktere, Levels, Story, Regeln und Steuerung definieren

Technische Umsetzung

- Pflichtenheft für alle beteiligten Fachleute – zum Beispiel Entwicklerinnen, Drehbuchautoren, Grafikerinnen, Musikern usw. – erstellen
- Aufträge an die beteiligten Fachleute vergeben und die Aufgaben koordinieren
- Gameplay-Elemente wie Schalter und Interaktionen programmieren
- Level-Designs und Level-Layouts in 2D oder 3D erstellen
- Mechanismen und Regeln programmieren: Interaktionen, Aufgaben, Schwierigkeitsgrade usw.

Testing und Optimierung

- das Spiel selbst spielen und mit anderen testen, um Fehler und Verbesserungsmöglichkeiten zu finden
- Feedbacks von Testspielerinnen und -spielern sammeln, analysieren und auswerten, um das Spiel zu verbessern
- Fehler beheben und Schwierigkeitsgrade anpassen

Recherche, Dokumentation und Publikation

- Trends in der Spieleindustrie recherchieren, sich über verändernde Interessen der Öffentlichkeit informieren und den Markt analysieren
- Spielkonzepte, Leveldesigns und Spielmechaniken dokumentieren
- das Spiel potenziellen Herausgebern, sogenannten Publishers, präsentieren und verkaufen

Ausbildung

Bildungsangebote

Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK), Zürich

Mehr Informationen:

berufsberatung.ch/design

Dauer

3 Jahre Vollzeit

Inhalt

- Games in Society
- Game Narration & Storytelling
- Game Analysis & Game Mechanics
- Game Visuals & Sounds
- Game Technologies & Projects
- Theory & Context

Abschluss

Bachelor of Arts in Design mit Major Game Design

Hinweis

Andere Fachhochschulen sowie eine höhere Fachschule bieten Module, Vertiefungsrichtungen, Weiterbildungen (CAS) oder Nachdiplomstudiengänge im Gebiet Game Design an. Beispiele:

- Hochschule Luzern: Bachelorstudiengang Digital Ideation, Modul Game Design & Engineering
- Fernfachhochschule Schweiz: CAS Advanced Game Development
- École cantonale d'art de Lausanne, Renens: Bachelorstudiengang Media & Interaction Design, einzelne Module im Bereich Game Design
- Haute école d'art et de design HEAD, Genf, Masterstudiengang Media Design, Vertiefung Game Design
- Schweizerische Fachschule TEKO, Basel: NDS HF Game Design & Simulation

Für diesen Beruf ist es auch üblich, sich an privaten Einrichtungen ausbilden zu lassen. Diese Ausbildungen von unterschiedlicher Dauer führen jedoch nicht zu offiziell anerkannten Abschlüssen.

Voraussetzungen

Zulassung zum Bildungsgang:

- eidg. Fähigkeitszeugnis (EFZ) im gestalterischen Bereich und Berufsmaturität (Gestaltung und Kunst)
- oder Fachmittelschulausweis oder Fachmaturität (Berufsfeld Gestaltung und Kunst)
- oder gymnasiale Maturität mit anschliessendem Vorkurs an einer Hochschule für Kunst und Design oder einjähriger Berufserfahrung in diesem Bereich

Zusätzlich zu den genannten Bedingungen:

- bestandenes Aufnahmeverfahren
- Hinweis: Die Zulassungsbedingungen können je nach Hochschule unterschiedlich sein. Über Details informieren die Hochschulen. Mehr Informationen: berufsberatung.ch/hochschulen

Anforderungen

- Kreativität
- technisches Verständnis
- analytisch-konzeptionelle Fähigkeiten
- Kommunikationsfähigkeit

Weiterbildung

Kurse

Angebote von spezialisierten Bildungsanbietern, Online-Lernplattformen und professionellen Netzwerken zu Design-Techniken, künstlerischer und kreativer Entwicklung, Projektmanagement und Teamführung, Business und Marketing sowie spezialisierten Bereichen

Fachhochschule (Master)

Master of Arts in Design, Major Game Design

Nachdiplomstufe

Angebote von Fachhochschulen und Universitäten in verschiedenen Bereichen, zum Beispiel CAS Games & Play in Virtual Spaces

Berufsverhältnisse

Game Designerinnen und Game Designer arbeiten an einem Computerarbeitsplatz in einem Büro oder Atelier, in Meetingräumen sowie in Testumgebungen, wo die Spiele getestet werden. Typischerweise sind sie Teil eines Produktionsteams. Ihre Arbeitszeiten können je nach Projektfortschritt variieren.

Beschäftigt werden die Berufsleute von Unternehmen, die in der Spieleentwicklung tätig sind: von kleineren Independent Studios bis zu Publishers, die zum Teil mehrere hundert Mitarbeitende beschäftigen. Sie spezialisieren sich oft auf einen Bereich und üben verschiedene Funktionen aus, etwa als Level- oder Character-Designerinnen. Neuere Technologien wie Künstliche Intelligenz (KI) oder die Blockchain-Technologie eröffnen laufend neue Möglichkeiten in der Spieleentwicklung. Der Bedarf an kreativen Berufsleuten ist gross.

Weitere Informationen

Verwandte Berufe

Berufsfeld / SD

Visuelle/r Kommunikator/in FH	6 / 0.814.3.0
Produkt- und Industriedesigner/in FH	6 / 0.822.13.0
Kommunikationsdesigner/in HF	6 / 0.814.36.0