Summer of Development

Nach dem Winter of Games kommt der Summer of Development!
In dieser Online-Workshopreihe soll es darum gehen, Lehrenden praktisches Know-How zum Thema *Game Development* zu vermitteln. Oft sind es die vermeintlichen technischen Hürden, die Interessierte davon abhalten sich dem Thema *Games* zu widmen. Im Summer of Development werden Sie von Branchenprofis und dem LevelUp-Team bei Ihren ersten Schritten im *Game Development* begleitet. Unter fachkundiger Anleitung kann am Ende der Reihe der Anfang Ihres eigenen Projektes stehen!

JUSTUS-LIEBIG-UNIVERSITÄT GIESSEN

LuvUp

Erste Schritte von der Idee zum High Concept für ein Serious Game

Fabian Rudzinski
Freitag, 06.05.2022, 12:00-14:00 Uhr

Hier können Sie dem Workshop-Raum beitreten, eine Anmeldung ist nicht notwendig.

Erste Schritte zum Concept Artwork für ein Serious Game

Florian Schambach
Freitag, 13.05.2022, 12:00-14:00 Uhr

Hier können Sie dem Workshop-Raum beitreten, eine Anmeldung ist nicht notwendig.

Vom High Concept zum Game Proposal und Concept Dokument

Fabian Rudzinski
Freitag, 20.05.2022, 12:00-14:00 Uhr

Hier können Sie dem Workshop-Raum beitreten, eine Anmeldung ist nicht notwendig.

Concept Art und Asseterstellung - Einführung in das Zeichenprogramm Krita

Sahar Shahabi, Sina Roggenkamp
Mittwoch, 01.06.2022, 14:00-16:00 Uhr

Hier finden Sie die Anmeldung und weitere Informationen.

Planung und Gestaltung der Grafik für Proposal und Concept Dokument

Florian Schambach
Freitag, 10.06.2022, 12:00-14:00 Uhr

Hier können Sie dem Workshop-Raum beitreten, eine Anmeldung ist nicht notwendig.

Games-Entwicklung mit Python - Einführung in die Engine Ren'Py

Robert Palm, Alexander Rudel
Mittwoch, 15.06.2022, 14:00-16:00 Uhr

Hier finden Sie die Anmeldung und weitere Informationen.

Elevator Pitch und Vorstellung und Besprechung der Dokumente

Fabian Rudzinski, Florian Schambach
Freitag, 24.06.2022, 12:00-16:00 Uhr

Hier können Sie dem Workshop-Raum beitreten, eine Anmeldung ist nicht notwendig.