Willkommen an der HTL Bau und Design - Innsbruck

Infoabend Abendkolleg **Game Design | Usability Engineering**

23. Februar 2023 18:00 Uhr

HTL BAU UND DESIGN

CRATE

Kreativität und schöpferische Ideen sowie der Umgang innovativen und technologischen Gesetzmäßigkeiten verschmelzen als scheinbare Widersprüche in Programm und Namen **HTL Bau und Design**.

- 1884 gegründet
- Seit 1974 in der Trenkwalderstraße
- 1.100 Schüler
- 140 Lehrer
- Ausbildungszweig Bautechnik
- Ausbildungszweig Design

HTL BAU UND DESIGN

CREATE

Die HTL Bau und Design ...

- bietet ihren Schülerinnen und Schülern eine fundierte technische und kunstgewerbliche **Berufsausbildung** und eine umfassende Allgemein- und Persönlichkeitsbildung.
- sieht ihre Kernkompetenz in der **Entwicklung von innovativen Bildungsangeboten** auf allen Gebieten der Technik.
- sichert ihr Markenzeichen **„Praxisbezug der Ausbildung“** durch die Verbindung von theoretischer und fachpraktischer Ausbildung, durch die Praxiserfahrung der Lehrenden und durch intensive Kooperation mit der Wirtschaft.
- bietet ihren Schülerinnen und Schülern Förderung und Unterstützung in einer motivierenden Lern- und Arbeitsumgebung.

GUTE JOBCHANCEN

HTL BAU UND DESIGN

Die HTL Bau und Design ...

Bautechnik

- Höhere Abteilung Hochbautechnologie
- Höhere Abteilung Tiefbau Infrastrukturtechnik
- Abendschule Höhere Abteilung Hochbau
- Bauhandwerkerschule

Design

- Höhere Abteilung Angewandte Malerei – Oberflächendesign Restaurierung
- Höhere Abteilung Bildhauerei – Objektdesign
- Höhere Abteilung Grafik-und Kommunikations-design
- Abend Kolleg Medien Game Design – Usability Engineering

HTL BAU UND DESIGN

©REATE

Kolleg für

Game-Design

Kolleg für

Usability Engineering

Kreativland Tirol:

Leider gibt es in Tirol im Motion-, Game- oder Service Design kaum Möglichkeiten der Ausbildung für junge Menschen. Viele gehen daher in andere Bundesländer oder ins Ausland, um eine weiterführende, vertiefende Ausbildung zu erhalten und kommen dann meistens auch nicht mehr so schnell in ihre Heimat zurück. Diese Menschen fehlen im Land – es gibt dadurch einen „Brain Drain“!

Die HTL für Bau und Design in Innsbruck zählt seit Jahrzehnten zu den besten Schulen Österreichs, wenn es um die Vermittlung der gestalterischen Grundlagen geht.

Eine gute Bildung und Ausbildung ist die Voraussetzung, um als Unternehmer oder Mitarbeiter erfolgreich zu sein.

HTL BAU UND DESIGN

CREATE

Kolleg für

Game-Design

Wirtschaftszweig Gaming-Branche

Angesichts des starken Wachstums der Gaming-Branche und der weltweiten Beliebtheit von Videospielen ist es erfreulich, dass österreichische Spieleentwickler*innen und Unternehmer*innen hier sehr aktiv sind.

Kolleg für

Usability Engineering

„Gemeinsam generierten die knapp 90 österreichischen Spielestudios so zuletzt über 24 Mio. Euro Umsatz. Die heimische Gaming-Wirtschaft ist eindeutig eine Zukunftsbranche und positioniert sich bereits als Global Player“, betont Dr. Harald Mahrer, Präsident der Wirtschaftskammer Österreich (WKÖ).

stillalive studios GmbH

Innsbruck, 10.02.2022

Letter of Intent

Game Design und Usability Engineering

stillalive studios GmbH ist seit 2013 als Spieleentwickler mit Sitz in Innsbruck tätig. Seit Gründung ist das Unternehmen auf inzwischen >50 Teammitglieder gewachsen, davon ca. ~50% in Österreich, mit besonderem Fokus auf Innsbruck.

Haupteinzugsgebiet für die Talentakquise stellen aktuell Ostösterreich, Salzburg und Deutschland dar. Wir begrüßen daher die Initiative rund um die Schaffung eines lokalen Ausbildungsprogramms zu Game-Design und Usability Engineering in Innsbruck sehr, und würden künftige Absolventinnen herzlichst einladen sich bei uns zu bewerben.

User Experience ist in der Spieleentwicklung ein ständig wachsender und immer wichtiger werdender Bereich, der stetig Einzug in unseren Projekten einnimmt. Gepaart mit Wissen aus der Technik (Programmierung) und dem Game-Design ertrümen wir uns vielversprechende und hoch-qualifizierte Kandidatinnen, die dieses Ausbildungsprogramm hervorbringen könnte.

stillalive studios ist bereit entsprechende Praktikumsplätze auf diesem Themengebiet zu schaffen, als auch die Ausbildungsstätte mit Gastvorträgen zu unterstützen - unter Umständen sogar darüber hinaus.

Julian Mautner, MSc.
Geschäftsführer
stillalive studios GmbH

stillalive studios GmbH, Sparkassenplatz 2, Top 515, 6020 Innsbruck, Austria
VAT: ATU67926649, FN 395335 a - Landesgericht Innsbruck

www.clockstone.com

ClockStone STUDIO

LETTER OF SUPPORT – GAME DESIGN UND USABILITY ENGINEERING

Innsbruck, am 18.2.2022

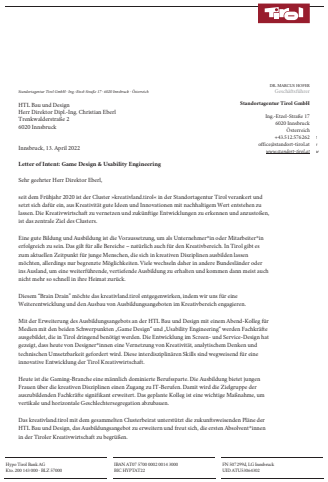
Unsere Firma ClockStone Softwareentwicklung GmbH entwickelt interaktive Software im Bereich Computerspiele und Industrieanwendungen. Weltweit bekannt ist unser Computerspiel „Bridge Constructor“, das wir auf allen wichtigen Plattformen wie z.B. PC, Handy, Tablets und Konsolen verkaufen. Wir sind derzeit ein 10-köpfiges Team.

User experience (UX) und im Spielefeld user interface (UI) design stellen eine große Herausforderung dar, die für die Qualität unserer Produkte von höchster Wichtigkeit ist - insbesondere wenn es sich um ein Produkt handelt, das auf sehr unterschiedlichen Anzeigegeräten funktionieren muss (PC Monitor, Handy, etc.). Leider bringen Fachkräfte oftmals keine oder nur wenig Erfahrung in diesem Bereich mit, da viele Ausbildungsstätten diese Kompetenzen oftmals nur ungenügend abdecken.

Daher unterstütze ich den von der HTL – Bau & Design Innsbruck vorgeschlagenen Lehrgang „GAME DESIGN UND USABILITY ENGINEERING“ voll und ganz und würde mich freuen, in Zukunft Bewerbungen von Absolventen dieses Lehrganges zu bekommen.

DI Michael Schiestl
Geschäftsführung
www.clockstone.com
ClockStone Softwareentwicklung GmbH
Claudiastraße 13
6020 Innsbruck
0512 890366
m.schiestl@clockstone.com

LETTER OF SUPPORT



Standortagentur Tirol GmbH · Ing.-Etzel-Straße 17 · 6020 Innsbruck · Österreich

DR. MARCUS HOFER
Geschäftsführer

HTL Bau und Design
Herr Direktor Dipl.-Ing. Christian Eberl
Trankwaldstraße 2
6020 Innsbruck

Standortagentur Tirol GmbH
Ing.-Etzel-Straße 17
6020 Innsbruck
Österreich
+43.512.576.262
office@standort-tirol.at
www.standort-tirol.at

Innsbruck, 13. April 2022

Letter of Intent: Game Design & Usability Engineering

Sehr geehrter Herr Direktor Eberl,

seit dem Frühjahr 2020 ist der Cluster «kreativland.tirol» in der Standortagentur Tirol verankert und setzt sich dafür ein, um Kreativität gute Ideen und Innovationen mit nachhaltigem Wert entstehen zu lassen. Die Kreativwirtschaft zu vernetzen und zukünftige Entwicklungen zu erkennen und anzustoßen, ist das zentrale Ziel des Clusters.

Eine gute Bildung und Ausbildung ist die Voraussetzung, um als Unternehmer*in oder Mitarbeiter*in erfolgreich zu sein. Das gilt für alle Bereiche – natürlich auch für den Kreativbereich. In Tirol gibt es zum aktuellen Zeitpunkt für junge Menschen, die sich im kreativen Disziplinen ausbilden lassen möchten, allerdings nur begrenzte Möglichkeiten. Viele wechseln daher in andere Bundesländer oder ins Ausland, um eine weiterführende, vertiefende Ausbildung zu erhalten und kommen dann meist auch nicht mehr so schnell in ihre Heimat zurück.

Diesem "Brain Drain" möchte das kreativland.tirol entgegenwirken, indem wir uns für eine Weiterentwicklung und den Ausbau von Ausbildungsangeboten im Kreativbereich engagieren.

Mit der Erweiterung des Ausbildungsangebots an der HTL Bau und Design mit einem Abend-Kolleg für Medien mit den beiden Schwerpunkten „Game Design“ und „Usability Engineering“ werden Fachkräfte ausgebildet, die in Tirol dringend benötigt werden. Die Entwicklung im Screen- und Service-Design hat gezeigt, dass beste von Designer*innen eine Vernetzung von Kreativität, analytischem Denken und technischen Umsetzbarkeit gefordert wird. Diese interdisziplinären Skills sind wegweisend für eine innovative Entwicklung der Tiroler Kreativwirtschaft.

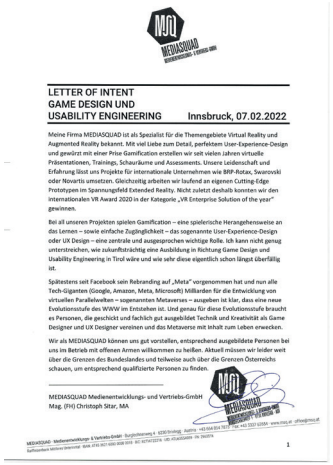
Heute ist die Gaming-Branche eine nämnlich dominierte Berufssparte. Die Ausbildung bietet jungen Frauen über die kreativen Disziplinen einen Zugang zu IT-Berufen. Damit wird die Zielgruppe der auszubildenden Fachkräfte signifikant erweitert. Das geplante Kolleg ist eine wichtige Maßnahme, um vertikale und horizontale Geschlechtersegregation abzubauen.

Das kreativland.tirol mit dem gesammelten Clusterbeirat unterstützt die zukunftsweisenden Pläne der HTL Bau und Design, das Ausbildungsangebot zu erweitern und freut sich, die ersten Absolvent*innen in der Tiroler Kreativwirtschaft zu begrüßen.

Hypo Tirol Bank AG
Kto: 200 143 000 · BLZ 57000

IBAN AT07 5700 0001 0014 0000
BIC HYPTAT22

FN 187.199d, LG Innsbruck
UID-ATU61486802



LETTER OF INTENT
GAME DESIGN UND
USABILITY ENGINEERING Innsbruck, 07.02.2022

Meine Firma MEDIASQUAD ist als Spezialist für die Themengebiete Virtual Reality und Augmented Reality bekannt. Mit viel Liebe zum Detail, perfektem User-Experience-Design und gewürzt mit einer Prise Gamification erstellen wir seit vielen Jahren virtuelle Präsentationen, Trainings, Schauräume und Assessments. Unsere Leidenschaft und Erfahrung lässt uns Projekte für internationale Unternehmen wie BRP-Rotax, Swarovski oder Novartis umsetzen. Gleichzeitig arbeiten wir laufend an eigenen Cutting-Edge Prototypen im Spannungsfeld Extended Reality. Nicht zuletzt deshalb konnten wir den internationalen VR Award 2020 in der Kategorie „VR Enterprise Solution of the year“ gewinnen.

Bei all unseren Projekten spielen Gamification – eine spielerische Herangehensweise an das Lernen – sowie einfache Zugänglichkeit – das sogenannte User-Experience-Design oder UX Design – eine zentrale und ausgesprochen wichtige Rolle. Ich kann nicht genug unterstreichen, wie zukunftsträchtig eine Ausbildung in Richtung Game Design und Usability Engineering in Tirol wäre und wie sehr diese eigentlich schon längst überfällig ist.

Spätestens seit Facebook sein Rebranding auf „Meta“ vorgenommen hat und nun alle Tech-Giganten (Google, Amazon, Meta, Microsoft) Milliarden für die Entwicklung von virtuellen Parallelwelten – sogenannten Metaverses – ausgeben ist klar, dass eine neue Evolutionsstufe des WWW im Entstehen ist. Und genau für diese Evolutionsstufe benötigt es Personen, die geschickt und fachlich gut ausgebildet Technik und Kreativität als Game Designer und UX Designer vereinen und das Metaverse mit Inhalt zum Leben erwecken.

Wir als MEDIASQUAD können uns gut vorstellen, entsprechend ausgebildete Personen bei uns im Betrieb mit offenen Armen willkommen zu heißen. Aktuell müssen wir leider weit über die Grenzen des Bundeslandes und teilweise auch über die Grenzen Österreichs schauen, um entsprechend qualifizierte Personen zu finden.

MEDIASQUAD Medienentwicklungs- und Vertriebs-GmbH
Mag. (FH) Christoph Sitar, MA

WKÖ WIRTSCHAFTSKAMMER TIROL
Bildungs&Consulting

USABILITY ENGINEERING UND GAME DESIGN

BEDARFSBEFRAGUNG FÜR DAS AUSBILDUNGSANGEBOT DER HTL BAU UND DESIGN INNSBRUCK

DIE GRÜNEN · FPÖ RUDI FEDERSPIEL DIE BÜRGERLICHE BASTION IN INNSBRUCK · für Innsbruck · Die VOLKSPARTEI · SPÖ INNSBRUCK · TIROLER SENIORENBUND

Antrag

Innsbruck und Tirol als Standort für Digitale Spiele attraktiveren

Der Gemeinderat möge beschließen:

Der Gemeinderat der Stadt Innsbruck erkennt die wirtschaftliche, touristische und soziale Wichtigkeit von Digitalen Spielen und E-Sports in der Gesellschaft an und setzt sich für eine Stärkung des Standorts Innsbruck bzw. Tirol für Digitale Spiele ein. Dazu gehört die Anerkennung der Entwicklung Digitaler Spiele als zukunftsweisender Wirtschaftszweig sowie E-Sports als zukunftsweisender Wirtschafts- und Tourismuszweig. Im Sinne beider Punkte sollen Gespräche mit den jeweils relevanten Systempartner*innen aufgenommen werden, um Möglichkeiten einer Attraktivierung Innsbrucks und Tirols auszuloten, wobei besonderes Augenmerk auf den Standort Innsbruck als E-Sports-Groß(Veranstaltungsort- und Anziehungspunkt für Entwicklungsstudios gelegt werden soll. Weiters sollen Gespräche mit Systempartner*innen aufgenommen werden, um die Möglichkeit zur Einführung eines FH-Studiengangs Game Development/Engineering in Innsbruck zu eruieren. Mit dem Land Tirol sollen Gespräche geführt werden, um die rechtlichen Jugendschutzregelungen rund um das Digitale Spiel so zu aktualisieren, dass die Abgrenzung zu Glücksspielen und deren schädlichen Aspekten deutlich hervorgeht. Zur weiteren Vernetzung der dispersen Partner*innen soll in der ersten Jahreshälfte 2022 ein Runder Tisch organisiert werden, zu dem unter anderem lokale Entwicklerstudios, Indie-Entwickler*innen, E-Sports-Veranstalter*innen, Publisher, Forscher*innen sowie weitere etwaige Organisationen eingeladen werden.

Begründung:

Digitale Spiele, deren Entwicklung, Vermarktung und kompetitive Wettbewerbe, sind seit Jahren das weltweit größte Unterhaltungsmedium und setzen mehr Gelder um als der Kino-, Musik-, oder Serienmarkt. Dabei wächst die Branche auch immer weiter: So wird für das Jahr 2021 ein weltweiter Umsatz von 176 Milliarden US-Dollar prognostiziert und 2023 soll dieser auf mehr als 200 Milliarden US-Dollar anstegen.[1] Diese Umsätze werden durch eine Vielzahl an Menschen erwirtschaftet, die sich täglich/oft mit Digitalen Spielen beschäftigen. So spielten 2021 beispielsweise in Deutschland 58% aller Menschen Digitale Spiele bei einem Durchschnittsalter von 37,4 Jahren, die mehr als 8,5 Milliarden Euro umsetzten.[2] In Österreich

[1] https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-to-generate-175-8-billion-in-2021-despite-a-slight-decline-the-market-is-on-track-to-surpass-200-billion-in-2023/ (22.02.2022)
[2] https://www.game.de/marktzahlen/zielgruppe-deutscher-gamer-markt-2021/#game-image-%D0%B0%C1%B0%C1%B0%C1

Kolleg für

Game-Design

GAME DESIGN

Game- und Level-Design,
Charakter Design,
Programmierung in Gameengines

Kolleg für

Usability Engineering

USABILITY ENGINEERING

Konzeption, Design und
Programmierung von Interfaces,
Prozess- und Organisationsmodelle

HTL
BAU UND DESIGN

CRATE

Kolleg für

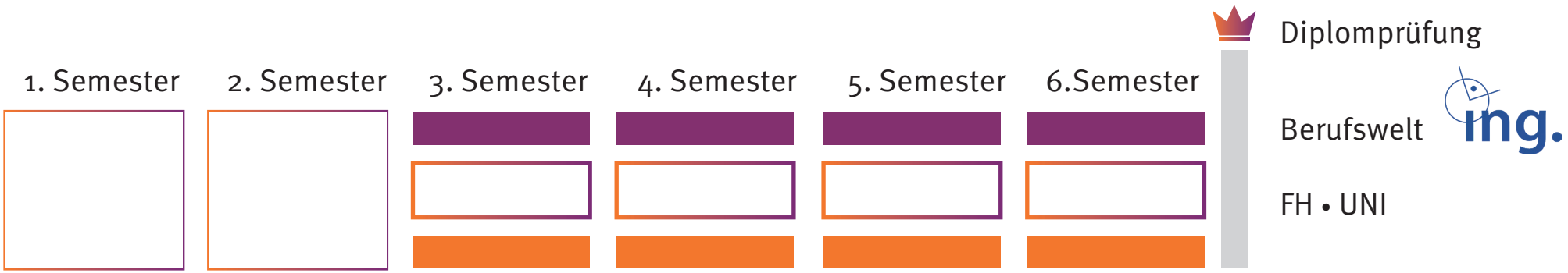
Game-Design

Als Grundlage dient der Lehrplan des 6-semestrigen Kollegs für Berufstätige für Medien: Game Design.

Kolleg für

Usability Engineering

Durch schulautonom Änderungen ab dem 3. Semester besteht die Möglichkeit denSchwerpunkt Usability Engineering zu wählen.



HTL BAU UND DESIGN

CRATE

Kolleg für

Game-Design

Semester	I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
Religion	1	1	1	1	-	-
Wirtschaft und Recht	-	-	2	2	2	2
Medientechnologie und angewandte Informatik	6	6	4	4	3	3
Medientheorie und Kunstgeschichte	-	-	2	2	2	2
Mediengestaltung	7	7	5	5	4	4
Medienproduktion	4	4	4	4	5	5
Medienprojekte	-	-	-	-	4	4
Medienwirtschaft	-	-	2	2	-	-
Kommunikation	-	-	-	-	2	2
Freigegenstände						
Deutsch Rhetorik	-	-	2	-	-	-
Englisch Rhetorik	-	-	-	2	-	-
Politische Bildung	2	2	-	-	-	-
Technisch Dokumentation	-	-	-	-	2	2
Darstellende Geometrie	2	2-	-	-	-	-
Kunstgeschichte und Kulturphilosophie	-	-	2	2	2	-
SUMME	**22**	**22**	**22**	**22**	**24**	**24**

Kolleg für

Usability Engineering

Abendstudium

Montag bis Donnerstag

17:10 Uhr – 22:00 Uhr

Ausbildungsdauer: 6 Semester

Abschluss Diplomprüfung

Abteilungsvorstand Günther Eberharter

Kontakt: Martina Messner

martina.messner@htl-ibk.at

HTL BAU UND DESIGN

CRATE

Kolleg für

Game-Design

Kolleg für

Usability Engineering

1. + 2. Semester

Medientechnologie und angewandte Informatik :

Grundlagen der Medientechnik

Programmiergrundlagen

Grundlage Game Engine

Mediengestaltung

Darstellungstechniken und Komposition

Visualisierung in 2D und 3D

Medienproduktion

Workflow - Service Design

Grundlagen Prototyping; User Experience; Animation

Semester	I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
Religion	1	1	1	1	-	-
Wirtschaft und Recht	-	-	2	2	2	2
Medientechnologie und angewandte Informatik	6	6	4	4	3	3
Medientheorie und Kunstgeschichte	-	-	2	2	2	2
Mediengestaltung	7	7	5	5	4	4
Medienproduktion	4	4	4	4	5	5
Medienprojekte	-	-	-	-	4	4
Medienwirtschaft	-	-	2	2	-	-
Kommunikation	-	-	-	-	2	2
Freigegenstände						
Deutsch Rhetorik	-	-	2	-	-	-
Englisch Rhetorik	-	-	-	2	-	-
Politische Bildung	2	2	-	-	-	-
Technisch Dokumentation	-	-	-	-	2	2
Darstellende Geometrie	2	2-	-	-	-	-
Kunstgeschichte und Kulturphilosophie	-	-	2	2	2	-
SUMME	**22**	**22**	**22**	**22**	**24**	**24**

HTL BAU UND DESIGN

Kolleg für

Game-Design

Kolleg für

Usability Engineering

HTL BAU UND DESIGN

CRATE

Kolleg für

Game-Design

Kolleg für

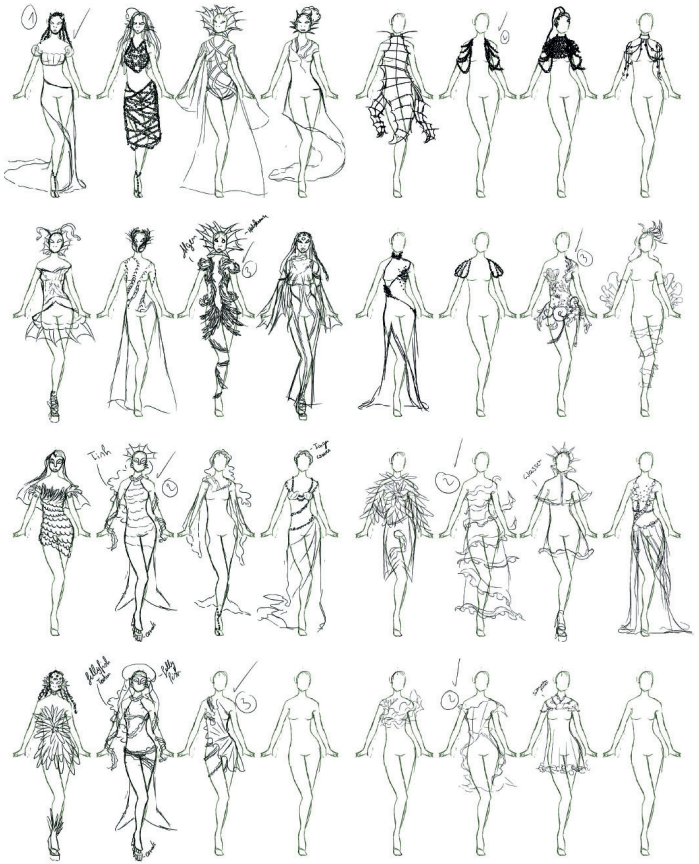
Usability Engineering

HTL BAU UND DESIGN

CRATE

Kolleg für

Game-Design



Kolleg für

Usability Engineering

HTL BAU UND DESIGN

CRATE

Kolleg für

Game-Design

Kolleg für

Usability Engineering

HTL BAU UND DESIGN

CRATE

Kolleg für

Game-Design

Kolleg für

Usability Engineering

HTL BAU UND DESIGN

CRATE

Kolleg für

Game-Design

Kolleg für

Usability Engineering

HTL BAU UND DESIGN

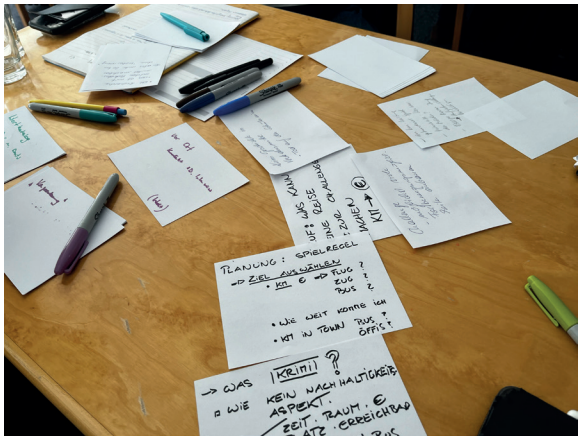
CRATE

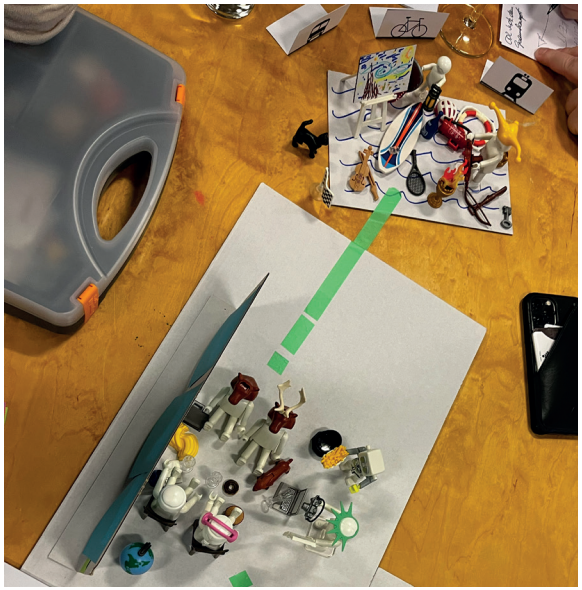
Kolleg für

Game-Design

Kolleg für

Usability Engineering





HTL BAU UND DESIGN

CREATE

Kolleg für

Game-Design

Kolleg für

Usability Engineering

3. – 6. Semester

Prototypenentwicklung und Simulation
Darstellungstechniken
Gestalterische Grundlagen des Screendesigns
Wahrnehmung – Ergonomie
Phänomenologie, Design und Kommunikation
Medientheorie und Kunstgeschichte – Spiele Theorie
Management, Marketing
Projektplanung

Game-Design

Game-Engines
Game- und Level-Design
Charakter Design
Programmierung in Gameengines

Usability Engineering

Interfaces und User Experiences
Usability Programmierung
Datenanalyse, Prozesse und Organisationsmodelle
Optimierung von Informationsflüssen

HTL BAU UND DESIGN

Kolleg für

Game-Design

Kolleg für

Usability Engineering

Fähigkeiten und Fertigkeiten:

- Interdisziplinäre Vernetzung künstlerischer, technischer und analytischer Kompetenzen
- Lösungsorientierte, innovative Kommunikationsmodelle
- Verbindung zwischen Design, Technik, Informatik, Funktion und Kommunikation
- Experimentierfreude und kreativer Output

Ziel ist, Gestalter*innen auszubilden, die aufgrund ihrer ausgeprägten medialen Kompetenz und interdisziplinären Ausbildung es vermögen, komplexe Sachverhalte zu analysieren und diese mit aktueller Medientechnologie in kommunikative Handlungen zu übersetzen.

HTL BAU UND DESIGN

©REATE

Kolleg für

Game-Design

Voraussetzungen

Zugangsvoraussetzung für das berufsbegleitende Abendkolleg für Game Design und Usability Engineering ist die erfolgreich abgelegte Reifeprüfung, ein gleichwertiger Schulabschluss oder eine Studienberechtigungsprüfung.

Anmeldung

Die Anmeldung ist ab jetzt möglich.
Die definitive Zusage erfolgt nach einem Aufnahmegespräch im Juni, das dem gegenseitigen Kennenlernen dient.

www.htl-ibk.at

Kolleg für

Usability Engineering

DIREKTION

HTL BAU UND DESIGN

HÖHERE TECHNISCHE BUNDESLEHR- UND VERSUCHSANSTALT · Trenkwalderstr. 2 · 6020 INNSBRUCK
TEL.: +43 (0) 50902811 · FAX +43 (0) 50902811-900 ·direktion@htl-ibk.at ·www.htl-ibk.at · 701477

ANMELDEFORMULAR

☐ HÖHERE ABTEILUNG FÜR BERUFSTÄTIGE BAUTECHNIK HOCHBAU

☐ ABENDKOLLEG DESIGN GAME DESIGN | USABILITY ENGINEERING

☐ Verbindliche Anmeldung

☐ Ich habe Interesse

Vor- und Zuname

Geburtsort und Geburtsdatum

Sozialversicherungsnummer

Staatsbürgerschaft

Religionsbekenntnis

Adresse (Straße, PLZ, Ort)

Telefonnummer

E-Mail-Adresse

Abgeschlossene Schulausbildung

Volksschule ☐

Hauptschule ☐

Polytechn. Lehrgang ☐

Lehrabschlussprüfung ☐

Sonstige Schulform ☐

Studienberechtigungsprüfung ☐

AHS ☐

BMS (Fachschule) ☐

BHS (HTL/HAK/HLW) ☐

Erlernter Beruf:

Berufreifeprüfung in

Bisherige Berufstätigkeit

Datum

Unterschrift

Beilage
Kopien der Abschlusszeugnisse

HTL BAU UND DESIGN

©REATE

Kolleg für

Game-Design

Kolleg für

Usability Engineering

Vielen DANK für Ihre Aufmerksamkeit!

HTL BAU UND DESIGN

CRATE