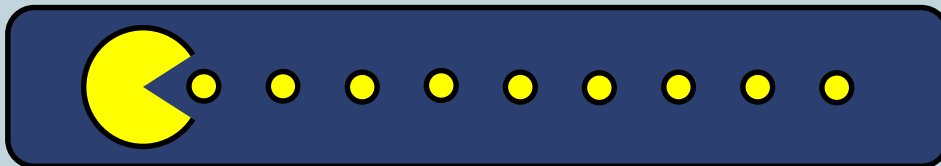


SoSe 2017

Prof. Dr.-Ing. Claudia Fleck

## Entwicklung einer Lernspielumgebung



Das Fachgebiet für Werkstofftechnik der TU Berlin setzt innovative Lehrkonzepte zur Vermittlung materialwissenschaftlicher Grundlagen ein. In diesem Zuge suchen wir als wissenschaftliche Hilfskraft eine/n engagierten Studenten/Studentin für die Entwicklung und Umsetzung einer Spielumgebung. Durch den Einsatz verschiedener Gamification Konzepte soll den Studierenden der Zugang und die Auseinandersetzung mit den fachlichen Inhalten auf anregende Weise gestaltet werden. Neben der graphischen Gestaltung sollen interaktive Elemente, wie

- Animationen
- Simulationen
- Hypervideos
- virtuelle Laborversuche

implementiert werden.

Level- und Bewertungsstruktur werden mit den Kursvorgaben abgeglichen. Die Spielumgebung soll ohne spezielle Softwarevoraussetzungen im Browser und auf verschiedenen Endgeräten nutzbar sein.

### Wir erwarten:

- Fortgeschrittenes Hochschulstudium im Bereich Informatik, Game Design oder vergleichbare Qualifikation.
- Praktische Erfahrung im Bereich des Game Designs und der Medienbranche.
- Kreativität in der Entwicklung von Spielideen.
- Realisierung des Vorhabens ausschließlich auf freeware-Basis.
- Begleitung der Umsetzung und Formulierung der nötigen Schritte für Balancing und Polishing.
- Hohes Maß an qualitätsbewusstem Arbeiten.

### Wir bieten:

- Wissenschaftliche Hilfskraftstelle im Umfang von 41h pro Monat
- Flexible Arbeitszeiten.
- Arbeiten im Home Office möglich
- Regelmäßige Teambesprechungen
- Angenehmes Arbeitsklima.

Ansprechpartner/in:	Jonas Bansemer / Dominique Weimann
Telefonnummer:	030 314 - 23142
E-Mail	jonas.bansemer@tu-berlin.de dominique.weimann@mailbox.tu-berlin.de