

Bei diesem HSLU-Kurs ist Spielen Pflicht

Die Hochschule Luzern hat mit der Stiftung Brändi ein neues Ausbildungsmodul lanciert. Dieses schult die Entwicklung von Spielen.

Federico Gagliano

Die Hochschule Luzern (HSLU) und die Stiftung Brändi haben eine Kooperation in Form eines neuen Ausbildungsmoduls gestartet, bei der sich alles um die Herstellung von Spielen dreht. Das Projekt mit dem Namen «International Game Innovation» startete am 6. Februar mit einer Blockwoche auf dem HSLU-Campus Horw. Teil der Startwoche war auch ein Besuch bei der Stiftung Brändi in Sursee, wo der Spieleklassiker Brändi Dog von Menschen mit psychischer Beeinträchtigung hergestellt wird.

Dieser Besuch diente als Inspiration: Laut Karin Strik, Leiterin Marketing & Verkauf der Brändi-Produkte, sollen die Studierenden Spielkonzepte entwickeln. Es handle sich dabei um

ein interdisziplinäres Projekt mit Innovationsstudenten und Gamedesignern. «Im Idealfall ist das Endergebnis ein Spielkonzept, das so viel Potenzial bietet wie das bereits bekannte und beliebte Brändi Dog», sagt Strik.

Finnische Unterstützung

Unterstützung gibt es aus dem Ausland: Neben der HSLU und der Stiftung Brändi ist auch die finnische Partnerhochschule XAMK involviert. Die Zusammenarbeit begann vor einigen Jahren: «Die Projektidee entstand bereits vor fünf Jahren bei einem Besuch von Norbert Meier an der Universität in Kouvo-la, Finnland», sagt Strik. Im Februar letzten Jahres habe dann Norbert Meier, Co-Leiter des Masterstudiengangs Designingenieur an der HSLU, die Stif-



Die Studierenden des neuen Moduls beim Brändi-Besuch in Sursee. In der Mitte der Leiter des Studiengangs Norbert Meier. Bild: PD

tung Brändi als Kooperationspartner für dieses Projekt angefragt. Das Modul wird von Teilnehmern und Teilnehmerinnen aus beiden Hochschulen besucht: Es nehmen acht Schweizer und sieben finnische Studierende teil. Sie kommen aus unterschiedlichen Bachelor-Studiengängen wie Business Engineering, Game Design und anderen.

Projekte werden im Juni präsentiert

In der ersten Woche ging es darum, ein Verständnis für die internationale Spieleindustrie zu gewinnen sowie verschiedene Spielkonzepte zu entwickeln und zu testen. Verteilt über das ganze Frühlingsemester würden dann ausgewählte Konzepte in mehreren «Projekt-Sprints» weiterentwi-

ckelt, heisst es in einer Medienmitteilung. Abgeschlossen wird das International-Game-Innovation-Modul im Juni nach einer zweiten Blockwoche am Campus in Kouvo-la mit der Umsetzung der Ideen in physische Prototypen.

Die Projektarbeiten werden dann als Abschluss der Stiftung Brändi präsentiert. Strik zieht nach der ersten Woche bereits ein positives Fazit: «Die Studierenden haben überraschend viele Spielgrobkonzepte entwickelt und präsentiert. Es gibt spannende Ansätze für Indoor- und Outdoor-Spiele, die nun weiterentwickelt und deren Potenzial, Mechanismen und Umsetzungsmöglichkeiten laufend überprüft werden.» Ob eines davon das Potenzial zum Kultspiel wie Brändi Dog hat, wird sich aber erst im Sommer zeigen.