

[Read now] Traumberuf Spieleentwickler


Traumberuf Spieleentwickler

Von Christoph Brosius

*Download PDF | ePub | DOC | audiobook | ebooks

TRAUMBERUF SPIELE- ENTWICKLER



 Download

 Read Online

Produktinformation -Verkaufsrang: #382355 in eBooksVerffentlicht am: 2013-04-03Erscheinungsdatum:
2013-04-03File Name: B00CDNMRT4 | File size: 67.Mb

Von Christoph Brosius : Traumberuf Spieleentwickler before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Traumberuf Spieleentwickler:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Tolles BuchVon Bella BuckGewhrt dem Leser einen ersten Einblick in diese Berufssparte. Spieleentwickler ist schlielich nicht nur ein Beruf sondern besteht aus mehreren Berufsbereichen die hier zusammen kommen und in dem Buch

aufgelistet und beschrieben sind. Ein tolles Buch, um einen ersten Eindruck dieser Branche zu erhalten. Locker leicht zu lesen und daher als Einstieg sehr zu empfehlen. Auch wer mit dem Gedanken spielt in diesem Bereich ein Studium zu absolvieren und noch nicht sicher ist welcher Studiengang der Richtige ist findet hier ggf. Erleuchtung. Der Autor, selbst Geschäftsführer einer Agentur für Game Design und Dozent an der Games Academy, schafft es dem Leser auf nur 81 Seiten einen beeindruckend guten Gesamtüberblick dieser Branche zu gewahren. Fazit: Absolute Leseempfehlung. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Etwas zu kurz, aber trotzdem Empfehlung. Von Der Peter Ich bin eigentlich nur zufällig auf das Buch gestoßen und habe es mir auch wegen des geringen Preises gekauft. Viel falsch machen kann man da nicht. Es ist gut geschrieben, ich hatte jetzt in kürzester Zeit über die Hälfte schon durch. Zugegeben auch weil das Buch doch etwas kurz ist. Es ist aber keine Anleitung zur Spieleprogrammierung! Es ist eine Darstellung der Berufe, die es in dieser Sparte gibt und stellt eher allgemein dar wie Spieleentwicklung stattfindet. Das ist gut und interessant geschrieben. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Ein Bündel Binsen. Von Winterreisender In dem Text steht kaum etwas Neues, der Gewinn liegt wohl in der Zusammenschau auf Branche und Produkte. Da das eBook kostenlos ist, kann man nichts falsch machen.

Kurzbeschreibung Arbeiten und Spaß dabei haben? Such Dir einen Job in der Spieleindustrie! Klingt gut, aber dass zum professionellen Spieleentwickler/in mehr gehört, als ein T13 Set und ein hoher Gamerscore, bersehen die meisten gerne. Was Du brauchst und welcher Job der Richtige für Dich ist, damit aus dem Traumjob kein Alptraum wird, lernst Du in diesem Buch. Egal ob Berufseinsteiger oder Branchenwechsler, dieses Buch ist das Trittbrett für Deinen weiteren Weg. Lerne das grundlegende Vokabular der Games Industrie, kenne die relevanten Stellschrauben und finde den für Dich passenden Ansatzpunkt um Dich durch zahlreiche Artikel, Bücher und Konferenzen selber fortbilden zu können. ber Christoph Brosius: Gelernter Werbekaufmann, dann Regieassistent und Aufnahmeleiter bei diversen deutschen und internationalen Film- und Fernsehproduktionen. Studium Game Producing (Games Academy). Von 2008 bis 2010 Development Manager beim Münchner Produktionshaus remote control productions. Seit 2011 geschäftsführender Gesellschafter der Die Hobrechts GmbH, Agentur für Game Design und Game Thinking in Berlin. Beratung und Konzeption von gamifizierten Unterhaltungs- und Bildungsprodukten. Die Hobrechts sind 2012 von der Bundesregierung mit dem Titel Kultur- und Kreativpiloten Deutschland ausgezeichnet worden. Kurzbeschreibung Arbeiten und Spaß dabei haben? Such Dir einen Job in der Spieleindustrie! Klingt gut, aber dass zum professionellen Spieleentwickler/in mehr gehört, als ein T13 Set und ein hoher Gamerscore, bersehen die meisten gerne. Was Du brauchst und welcher Job der Richtige für Dich ist, damit aus dem Traumjob kein Alptraum wird, lernst Du in diesem Buch. Egal ob Berufseinsteiger oder Branchenwechsler, dieses Buch ist das Trittbrett für Deinen weiteren Weg. Lerne das grundlegende Vokabular der Games Industrie, kenne die relevanten Stellschrauben und finde den für Dich passenden Ansatzpunkt um Dich durch zahlreiche Artikel, Bücher und Konferenzen selber fortbilden zu können. ber Christoph Brosius: Gelernter Werbekaufmann, dann Regieassistent und Aufnahmeleiter bei diversen deutschen und internationalen Film- und Fernsehproduktionen. Studium Game Producing (Games Academy). Von 2008 bis 2010 Development Manager beim Münchner Produktionshaus remote control productions. Seit 2011 geschäftsführender Gesellschafter der Die Hobrechts GmbH, Agentur für Game Design und Game Thinking in Berlin. Beratung und Konzeption von gamifizierten Unterhaltungs- und Bildungsprodukten. Die Hobrechts sind 2012 von der Bundesregierung mit dem Titel Kultur- und Kreativpiloten Deutschland ausgezeichnet worden.