

Frauen als Spiele-Entwicklerinnen

07.02.2012, 18:19 | Wissenschaft, Forschung, Bildung

Pressemitteilung von: *Geschäftsstelle Nationaler Pakt für Frauen in MINT-Berufen*



NATIONALER PAKT FÜR FRAUEN
IN MINT-BERUFEN

Logo "Komm, mach MINT."

Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (BIU) tritt „Komm, mach MINT.“ bei

In der Softwarebranche, speziell bei der Entwicklung von Spielen, sind Frauen selten zu finden. Der Branche haftet nach wie vor ein Image an, das Frauen vielfach abschreckt: scheinbar tage- und nächtelanges, langweiliges Programmieren und Spiele ohne interessante Handlung prägen das Bild. „Dabei handelt es sich um ein kreatives Arbeitsfeld, das viel Raum für eigene Ideen lässt“ so Dr. Maximilian Schenk, Geschäftsführer des BIU, der davon überzeugt ist, dass Frauen vermehrt diese Richtung einschlagen werden, wenn sie erst mal entdeckt haben, was für Möglichkeiten sich in der Spielebranche bieten. Tatsächlich ist die Arbeit interessant und vielfältig: Spieleentwicklerinnen müssen jede Menge Fantasie mitbringen, sich Spielablauf und -verlauf ausdenken, Figuren kreieren und die technischen Möglichkeiten immer im Blick haben. Dazu kommt jede Menge Teamarbeit, denn es bedarf vieler Absprachen, bis ein Computer- oder Videospiel fertig gestellt ist. Idee, Grafik und Programmierung müssen konsequent aufeinander abgestimmt werden und jedes noch so kleine Detail muss getestet werden.

Zu den wichtigsten Berufsfeldern im Bereich der Spieleentwicklung zählen Game-Designer, Producer, Modeller und Programmierer/Programmiererin. Viele private Schulen bieten kostenpflichtige Angebote an, die spezifisch auf die Spielebranche zugeschnitten sind. Darüber hinaus haben zahlreiche Universitäten entsprechende Bachelor- und Master-Studiengänge neu in ihr Programm aufgenommen. Neben den klassischen Unterhaltungsspielen wächst der Markt der sogenannten Serious Games, in denen Wissen, Kenntnisse und Fähigkeiten an die Spielenden vermittelt werden, rasant – eine ideale Sparte für all diejenigen, die neben ihrem technischen Wissen vielfältige anderen Fähigkeiten in den Beruf einbringen möchten.

Um bereits Mädchen auf die spannenden Berufsfelder im Bereich Spieleentwicklung aufmerksam zu machen, plant der BIU in Zusammenarbeit mit der Games Academy einen Workshop zu den Themen Programmierung, Design, Produktion am diesjährigen Girls' Day in Berlin (26. April 2012).

Über „Komm, mach MINT.“

„Komm, mach MINT.“ – der Nationale Pakt für Frauen in MINT-Berufen zwischen Politik, Wirtschaft, Wissenschaft und Medien will das Bild der MINT-Berufe in der Gesellschaft verändern. „Komm, mach MINT.“ ist Teil der Qualifizierungsinitiative der Bundesregierung „Aufstieg durch Bildung“ und wurde 2008 auf Initiative von Bundesbildungsministerin Annette Schavan mit dem Ziel gestartet, junge Frauen für naturwissenschaftliche und technische Studiengänge zu begeistern sowie Hochschulabsolventinnen für Karrieren in der Wirtschaft zu gewinnen. Bereits über 100 Partner unterstützen aktuell diese Zielsetzung mit vielfältigen Aktivitäten und Maßnahmen zur Studien- und Berufsorientierung junger Frauen. Die Geschäftsstelle von „Komm, mach MINT“ ist im Kompetenzzentrum

Technik-Diversity-Chancengleichheit e.V. angesiedelt.

Das Informationsportal www.komm-mach-mint.de bietet einen Überblick über das breite Spektrum von Angeboten zur Gewinnung weiblicher Nachwuchskräfte mit konkreten Tipps, Handlungsempfehlungen und einer bundesweiten Projektlandkarte. Mit bisher 1.000 Projekten ist es gelungen, bis heute insgesamt 436.800 Mädchen und junge Frauen anzusprechen.

Über den Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V.

Der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (BIU) ist der Interessenverband der Anbieter und Produzenten von Unterhaltungssoftware in Deutschland. Er organisiert die Interessen der maßgeblichen Unternehmen im Bereich der interaktiven Unterhaltung. Als kompetenter Ansprechpartner für Medien sowie politische und gesellschaftliche Institutionen beantwortet der BIU alle Fragen rund um das Thema Computer- und Videospiele.

Portrait

Der Verein

Das Kompetenzzentrum Technik-Diversity-Chancengleichheit e.V. fördert als gemeinnütziger Verein die Verwirklichung der Chancengleichheit von Frauen und Männern. Wichtiges ideelles Ziel ist die Anerkennung von Diversity (Vielfalt) als Erfolgsprinzip in Technik und Gesellschaft. Mit den rund 60 Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern setzt der Verein erfolgreich bundesweite Projekte sowie weitere Aktivitäten zu dem genannten Ziel um.

News-ID: 605618 • Views: 781 (Stand: 31.05.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/605618/Frauen-als-Spiele-Entwicklerinnen.html>