

PERSPEKTIVEN

DAS SRH MAGAZIN AUSGABE 4/2009

BILDUNG

ES LEBE DIE IDEE DER FREIHEIT

Das John Stuart Mill Institut für Freiheitsforschung

DARF'S EIN BISSCHEN SPANISCH SEIN?

Tatjana Ford und ihre Auslandserfahrungen

SRH HOCHSCHULVERBUND

Perlen gehören auf eine Kette

SPIELEND ERFOLGREICH

BENJAMIN VILLHAUER HAT SEINEN TRAUMJOB GEFUNDEN

Früher hätte Benjamin Villhauer nie geglaubt, dass er tatsächlich einmal in der Spielebranche arbeiten würde. Heute reist er für einen der größten Anbieter von Onlinespielen um die ganze Welt. Das verdankt er zu einem Großteil seiner Ausbildung zum staatlich anerkannten Informatiker für Game- und Multimedia-Entwicklung bei den SRH Fachschulen in Heidelberg.

Sein Geschäftshandy trägt Benjamin Villhauer immer bei sich; selten steht es still. „Ja, unsere Telefonkonferenz findet statt. Prima, bis später“, sagt der 31-Jährige, während er in den Fahrstuhl steigt. Kaum hat er aufgelegt, klingelt das Telefon erneut. Mühelos plaudert er auf Englisch und winkt einem Kollegen im Vorbeigehen grinsend zu, während er sich auf den Weg zum nächsten Meeting macht.

Er habe immer davon geträumt, in der Spielebranche zu arbeiten, erzählt Villhauer. „Aber ich dachte, das sei so ein Wunsch, der sich sowieso nie erfüllt.“ Weit gefehlt: Seit Oktober 2008 arbeitet er bei der Gameforge 4D GmbH in Karlsruhe, einem der weltweit größten Anbieter für Browser- und Client-basierte Onlinespiele. Als Sourcing Manager ist es seine Aufgabe, neue, vielversprechende Spiele zu entdecken und einzukaufen, vor allem im südkoreanischen Markt.

Auf Umwegen zum Ziel

Mit zehn beginnt Villhauer, Brettspiele zu sammeln; später folgen Computerspiele. Da der Vater beruflich mehrmals versetzt wird, zieht die Familie häufig um. In Heidelberg macht der gebürtige Münchner Abitur und absolviert seinen Zivildienst. Anschließend beginnt er, Betriebswirtschaft zu studieren, wechselt dann aber zu Informatik. Nach ein paar Semestern unterbricht er das Studium und reist ein Jahr durch die USA. Zurück in Heidelberg fragt er sich, wie es weitergeht. Zufällig entdeckt er ein Plakat der SRH Fachschulen und bewirbt sich dort um eine Ausbildung zum Informatiker für Game- und Multimedia-Entwicklung. Villhauer besteht den Aufnahmetest und startet im Oktober 2006 die zweijährige Ausbildung an der SRH Berufsfachschule für IT und Medien.

Seine Mitschüler und er lernen, Spiele und Anwendungen zu entwerfen und technisch umzusetzen, aber auch, ihre Produkte überzeugend zu präsentieren und zielgruppengerecht zu vermarkten. Die meisten Projekte bearbeiten sie in Gruppen. „Das war eine wirklich spannende Zeit“, erzählt Villhauer. „Neben der Entwicklung von Spielen haben mir Projektmanagement und -planung besonders viel Spaß gemacht.“

Ein großes Plus der Ausbildung sei, dass sie alle Themenbereiche abgedeckt hat. „Dadurch habe ich Entscheidungsfreiheit gewonnen. Game- und Multimediaentwicklung ist ein

weites Feld. Doch dank der Ausbildung wusste ich am Ende genau, was möglich und was das Richtige für mich ist“, erklärt er. Auch die Gruppenarbeit sei eine gute Vorbereitung gewesen. „Bei Gameforge arbeiten wir immer im Team. Da ist es wichtig, zu verstehen, wovon die Kollegen anderer Abteilungen sprechen, oder zu wissen, wo die Grenzen des Machbaren liegen, etwa beim Programmieren. Auch darauf haben mich meine Lehrer gut vorbereitet.“

Vom Praktikum zur festen Stelle

Kurz vor seinem Abschluss nimmt Villhauer im Rahmen einer Exkursion, die die SRH Berufsfachschule einmal pro Jahr organisiert, an einer Führung bei Gameforge teil. „Wir standen in einem Flur, als jemand seinen Kopf zur Tür heraus streckte und fragte: ‚Ist hier jemand mit Auslandsaffinität?‘ Ich antwortete: Ja, ich.“ So bin ich mit meinem heutigen Chef ins Gespräch gekommen“, erzählt er. Am nächsten Tag hat Villhauer

„DANK MEINER AUSBILDUNG WUSSTE ICH AM ENDE GENAU, WAS MÖGLICH UND WAS DAS RICHTIGE FÜR MICH IST.“

eine Anfrage im E-Mail-Fach, ob er Lust habe, ein Praktikum bei Gameforge zu machen. „Eigentlich mochte ich Browser-spiele nie. Das hat sich geändert“, erinnert er sich und grinst. „Ich habe das Praktikum gemacht und bin geblieben. Und ich hab's nicht bereut.“

Als sogenannter Publisher kauft Gameforge Onlinespiele, bringt sie zur Marktreife und veröffentlicht sie kostenlos im Internet. Geld verdient das Unternehmen mit zusätzlichen Features, etwa besonderer Kleidung für die Spielfiguren; diese müssen gekauft werden. „Das funktioniert. In Asien ist es inzwischen ganz normal, Spiele kostenlos zu spielen, sich aber Kleinigkeiten zu kaufen, die das Spiel beispielsweise erleichtern“, erklärt Villhauer. Solche kulturellen Eigenheiten zu kennen ist in seinem Beruf ein Muss. Als Sourcing Manager steht er in ständigem Kontakt mit ausländischen Partnern und Kunden. Regelmäßig fliegt er zu Spielermessen nach Südkorea und China. „Meine drei Kollegen und ich haben immer viel zu tun. Allein in Korea werden rund 500 neue Spiele pro Jahr entwickelt. Die meisten landen auf unserem Tisch.“ Gemeinsam bewerten sie die Spiele und geben eine Empfehlung ab, ob sich der Kauf lohnt. „Meine Arbeit ist sehr vielfältig. Außerdem bin ich immer auf dem Laufenden, was neue Technologien und Entwicklungen auf dem Spielmarkt betrifft, und lerne



Sein Metier ist das Spiel: Beruflich testet Benjamin Villhauer Onlinespiele. Und in der Pause trifft er sich manchmal mit Kollegen, um im unternehmenseigenen Spielraum zu entspannen.

viele Experten kennen. Das ist toll.“ Dass er gerne bei Gameforge arbeitet, liege aber auch an seinem Umfeld. „Das Team ist jung und professionell und die Stimmung spielerisch-locker und dennoch erfolgsorientiert“, sagt Villhauer.

Manchmal vermisst er es zwar, selbst ein Spiel zu entwickeln. Doch er weiß: „Selbst diese Option steht mir offen, denn ich kann mich im Unternehmen beruflich verändern. Mein Chef sagt immer: ‚Die Leute müssen dort eingesetzt werden, wo ihnen die Arbeit Spaß macht.‘“ Zudem biete seine Branche wahnsinnig viele Möglichkeiten. Wie es in den kommenden Jahren weitergehen wird, lässt er in aller Ruhe auf sich zukommen. Fest steht: Er möchte noch viel von der Welt sehen. So träumt er etwa davon, einmal um die Welt zu segeln. Und selbst noch so fern scheinende Träume gehen manchmal in Erfüllung – das weiß er ja aus eigener Erfahrung. Die Welt steht ihm also offen: beruflich und privat.

GABRIELE JÖRG

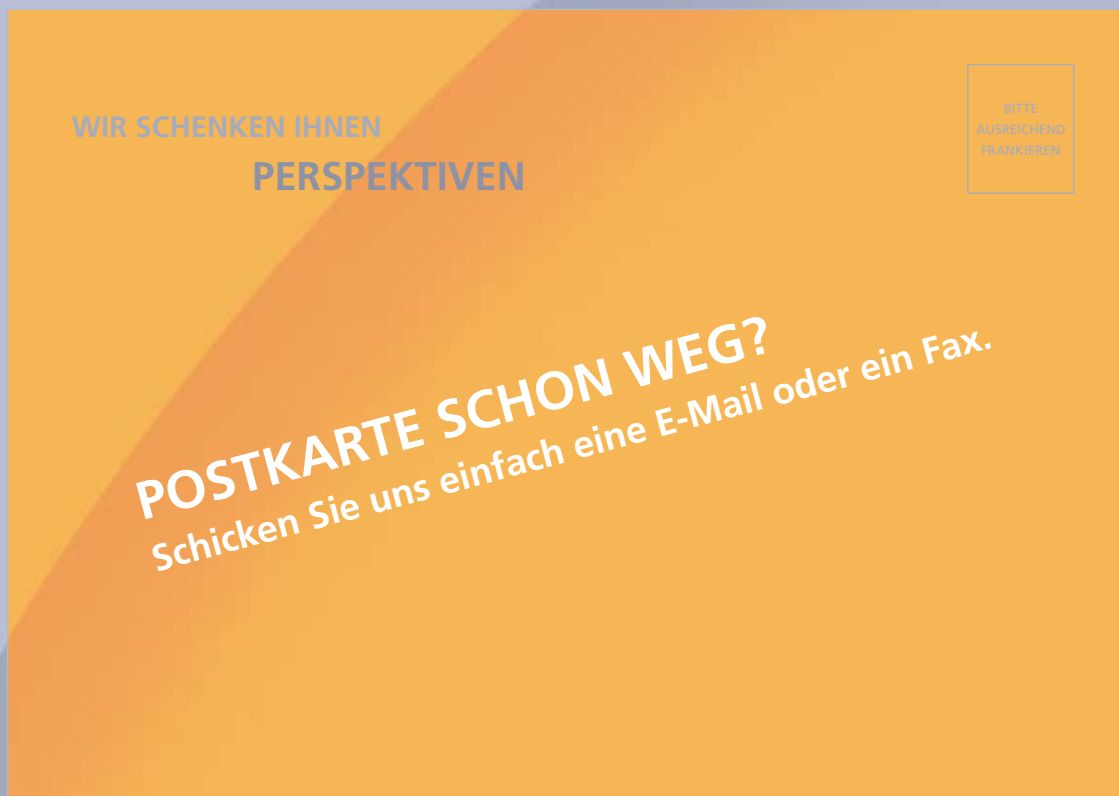
EINTAUCHEN IN DIE WELT DER NEUEN MEDIEN

Die Berufsfachschule für IT und Medien in Heidelberg ist Teil der SRH Fachschulen und bildet junge Menschen im Bereich der Neuen Medien aus – praxisnah und projektorientiert. Die beiden zweijährigen Ausbildungen „Informatik für Game- und Multimedia-Entwicklung“ sowie „MediaDesign“ sehen als festen Bestandteil Betriebspraktika sowie mehrwöchige Projektphasen vor. Zugangsvoraussetzung sind mittlere Reife oder Abitur, gute Grundkenntnisse in Englisch sowie eine technische und gestalterische Begabung. Zusätzlich entscheidet ein Eignungstest über die Aufnahme.

SRH Fachschulen GmbH
Simon Ruf
Leiter der Berufsfachschulen für IT und Medien
Bonhoefferstraße 15
69123 Heidelberg
Telefon: (06221)882225
E-Mail: simon.ruf@fachschulen.srh.de

WIR SCHENKEN IHNEN PERSPEKTIVEN IM KOSTENLOSEN ABONNEMENT

Sollen wir Ihnen zweimal pro Jahr die neuesten Informationen über Bildung oder Gesundheit druckfrisch ins Haus schicken? Dann teilen Sie uns einfach per E-Mail (abo@srh.de) oder Fax (06221/8223 176) Ihren Namen und Ihre Adresse mit, oder schicken Sie uns die ausgefüllte und frankierte Postkarte.



IMPRESSUM

Herausgeber: SRH Holding (SdbR), Bonhoefferstraße 1, 69123 Heidelberg, Internet: www.srh.de **Chefredaktion und Kontakt:** Lieselotte Last, SRH Holding, Telefon: 0 62 21/82 23 119, Fax: 0 62 21/82 23 176, E-Mail: Lieselotte.Last@srh.de **Redaktion:** Dr. Georg Haiber, Gabriele Jörg **Redaktion, Gestaltung und Produktion:** SIGNUM communication Werbeagentur GmbH, Mannheim, Internet: www.signum-web.de **Druck:** Colordruck Leimen GmbH, Leimen, Internet: www.colordruck.com **Bildnachweise:** getty images, konica: Titel; Timo Volz, Mannheim: S. 2, S. 4, S. 6–8, S. 11–15; SRH Holding: S. 3; Jörg Simanowski, Dresden: S. 5; Night Star Express: S. 9; Johannes Bayer, SIGNUM, Mannheim: S. 16–19; Michael Thaut: S. 21; Berufsbildungswerk Sachsen GmbH, Dresden: S. 22 **Jährliche Erscheinungsweise und Auflage:** zwei Ausgaben „PERSPEKTIVEN Bildung“ (10.000 Exemplare); zwei Ausgaben „PERSPEKTIVEN Gesundheit“ (16.000 Exemplare)

Alle Rechte vorbehalten. Reproduktion nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Herausgebers und der Redaktion. Für unverlangt eingesandtes Material übernimmt die Redaktion keine Gewähr.

Redaktionsschluss dieser Ausgabe: 30. Oktober 2009. Die nächste Ausgabe „PERSPEKTIVEN Bildung“ erscheint im Juni 2010. „PERSPEKTIVEN Gesundheit“ erscheint im März 2010.