

Curriculum Vitae

Philip Hauser, M.A. // philip.hauser@uni-konstanz.de

Akademischer Werdegang

seit 10/2017	Akademischer Mitarbeiter, AG Prof. Dr. Isabell Otto, Medienwissenschaft, Universität Konstanz Mit-Koordination des ‚GameLab Universität Konstanz‘
seit 10/2017	Promotion, Fachbereich Medienwissenschaft, Universität Konstanz Arbeitstitel des Promotionsprojekts: ‚Künstliche Intelligenzen – Emergente Spielweisen unter Menschen und Computern.‘
10/2013-09/2017	Master of Arts, Literatur-Kunst-Medien mit Schwerpunkt Medienwissenschaft, Universität Konstanz Titel der Abschlussarbeit: ‚Gestörte Computerspiele. Käfer, Ratten und Grashüpfer‘
10/2014-09/2017	Wissenschaftliche Hilfskraft, Prof. Dr. Isabell Otto, Medienwissenschaft, Universität Konstanz
04/2014-09/2016	Wissenschaftliche Hilfskraft, Prof. Dr. Albrecht Koschorke, Literaturwissenschaft, Universität Konstanz
10/2007-01/2012	Bachelor of Arts, Deutsche Literatur und Philosophie, Universität Konstanz Titel der Abschlussarbeit: ‚Können Filme erzählen? – Wie vermitteln Filme ihre Handlung?‘
04/2009-07/2009	Wissenschaftliche Hilfskraft, PD Dr. Timo Reuvekamp-Felber, Literaturwissenschaft, Universität Konstanz
2005	Abitur am Gymnasium am Hoptbühl, VS-Villingen

Akademische Lehrtätigkeiten

WiSe 2020/2021	‚Failing better – Poetiken des Scheiterns‘, Proseminar, Universität Konstanz ‚Erfolgreich wissenschaftlich Arbeiten in Literatur-, Kunst- und Medienwissenschaft‘ (gemeinsam mit Dr. Stefanie Everke Buchanan und Ralph Hafner), Kurs, Universität Konstanz
WiSe 2019/2020	‚Computer Spiel KI‘, Proseminar, Universität Konstanz ‚GameLab Wiki-Projekt‘, Proseminar, Universität Konstanz
SoSe 2019	‚Gaming Performance‘, Proseminar, Universität Konstanz ‚Science/Fiction der Drohne‘, Proseminar, Universität Konstanz

WiSe 2018/2019	,Gute Regeln – gute Züge‘ (gemeinsam mit Prof. Dr. Steffen Bogen), Hauptseminar, Universität Konstanz
	,Gameart vs. Concept‘ (gemeinsam mit Michael Möller), Kurs, Universität Konstanz
SoSe 2018	,Künstliche Intelligenzen – Eine mehrperspektivische Annäherung‘, Proseminar, Universität Konstanz
WiSe 2017/2018	,Ungeziefer im Computerspiel‘, Proseminar, Universität Konstanz
SoSe 2016	,Medientheorien des Computerspiels‘ (gemeinsam mit Prof. Dr. Isabell Otto), Hauptseminar, Universität Konstanz
10/2014-07/2016	Tutor für ,Einführung in die Medienwissenschaften‘, Prof. Dr. Beate Ochsner, Medienwissenschaft, Universität Konstanz

Berufliche Tätigkeiten

07/2013-10/2014	Gameprojekt ,Rumpelstilzchen 2.0 (AT)‘, green-boxx animation, Stuttgart Aufgabe: freischaffender Game-Designer
04/2013-09/2013	Freischaffender Konzepter für green-boxx animation, Stuttgart Aufgabenbereiche: Konzeptentwürfe und -beratungen
02/2013-04/2013	Freies Theaterprojekt ,Die Theaterhasserin‘, Kulturzentrum K9, Konstanz Aufgabe: Regie und Projektleitung
11/2012-02/2013	Theaterprojekt ,Geschlossene Gesellschaft‘, Unitheater Konstanz Aufgabe: Regie
09/2012-10/2012	Freies Filmprojekt ,Zwischen-Stopp‘, Eigenproduktion Aufgabe: Regie und Projektleitung
03/2012-06/2012	Theaterprojekt ,Hysterikon‘, Unitheater Konstanz Aufgabe: Regie
10/2009-01/2010	Regiehospitantz am Salzburger Landestheater, Salzburg Aufgabenbereiche: Assistenzaufgaben, Requisitenbetreuung, Soufflage
03/2009-05/2009	Studentisches Theaterprojekt ,Die Zoogeschichte‘, Unitheater Konstanz Werkstatt Aufgabe: Regie
09/2006-11/2006	Filmprojekt ,Armee der Stille – La Isla Bonita‘, Filmakademie Baden- Württemberg und Bayrischer Rundfunk Aufgabenbereiche: Video-Operator, Produktionsassistent
03/2006-04/2006	Praktikum beim Südwestrundfunk, Baden-Baden Set-Praktikum im Bereich Regie
09/2005-02/2006	Praktikum bei Maran Film GmbH, Baden-Baden Aufgabenbereiche: Stoffentwicklung, Dramaturgie

Zusatzqualifikationen

Fremdsprachen	Englisch (fließend) Französisch (Grundkenntnisse)
Weiterbildungen	
10/2013-01/2014	Praxisbezogener Projektmanagement-Workshop, Schlüsselqualifikationen, Universität Konstanz Projekt: ‚Kinderakademie Konzilstadt Konstanz‘ Aufgabe: Projektleitung
10/2011-12/2011	Fortbildung zum DGQ-Qualitätsbeauftragten und internen Auditor Deutsche Gesellschaft für Qualität e.V.
09/2009	Sommertheaterschule der Universität Konstanz in Eretria, Griechenland Schwerpunkt Regie

Sonstiges

10/2016	Mitgründer der Hochschulgruppe ‚Gaming Konstanz‘ (früher: ‚GUK – Gaming Uni Konstanz‘)
12/2007-01/2011	Ensemble-Mitglied ‚Unitheater Konstanz‘ (Schauspiel, Lichtregie, Regie)

Stand: Januar 2021