

# Computerspiele lernen



Kompetenzfelder und Ausbildungsziele

## BA Medienwissenschaft und Medienpraxis (seit WS 2011/12)

Audiovisuelle Medien (Film, Fernsehen, Radio)  
Digitale Medien (Computerspiele)

## MA Computerspiele (ab WS 2015/16)

Medienwissenschaft  
Informatik

### Spezialisierungen

		Disziplin	
		Medienwissenschaft	Informatik
Rationalität	Theorie	Media Scholar (Games)	Computer Scientist (Games)
	Praxis	Game Designer	Game Developer

# Spielbezogene Lehrveranstaltungen

im BA-Studiengang »Medienwissenschaft und Medienpraxis« an der Universität Bayreuth



## IGDA Curriculum Framework

The Study of Games and Game Development

### These Core Topics are

1. Critical Game Studies
2. Games and Society
3. Game Design
4. Game Programming
5. Visual Design
6. Audio Design
7. Interactive Storytelling
8. Game Production
9. Business of Gaming

### **Geschichte und Ästhetik II (3 SWS)**

Historische und ästhetische Aspekte

### **EDV & Multimedia (4 SWS)**

Technik

### **Klassiker der Spielgeschichte**

Vertiefende historische Aspekte

### **Medienanalyse (2 SWS)**

Werk- und Wirkästhetik

### **Game Studies (2 SWS)**

Medientheorie

### **Produktionsplanung, Produktion, Postproduktion, Distribution (insgesamt 4 SWS)**

Ökonomie und Organisation

### **Game Development (2 SWS)**

Produktion mit SCRUM

### **Experimentelles Game Design (2 SWS)**

Game Design

### **VFX (2 SWS)**

Asset-Produktion

### **Praktikum**

Praxis-Kontakt

### **Abschlussprojekt**

Praktischer Studienabschluss

### **BA-Arbeit**

Wissenschaftlicher Studienabschluss

### **Workshops, GameJams, Programmiersprechstunde**

Zusätzlich Förderung praktischer Kompetenzen

# Mediengeschichte der Computerspiele



DECs PDP-1, ein in vielfacher Hinsicht wegweisender Computer.

## **Technikgeschichte**

Technik

## **Kulturgeschichte**

Audiovision

Narration

## **Spielgeschichte**

Ludition

Performanz

Jochen Koubek / Michael Mosel /  
Stefan Werning (Hrsg.)

# Spielkulturen

Computerspiele in der Gegenwartskultur  
und im Alltagsdiskurs

■ Game Studies

vwh

# Spielkulturen

# Retro-Spiele

Computerspiele sind Teil der eigenen Erinnerungskultur



# Weltspiele



Vander Caballero: *Papa & Yo*. Minority (CA), 2012

# Spiel und Körper



Bioshock Infinite: The Creation of Elizabeth



# Ethisches Gamedesign



Infamous: Second Son



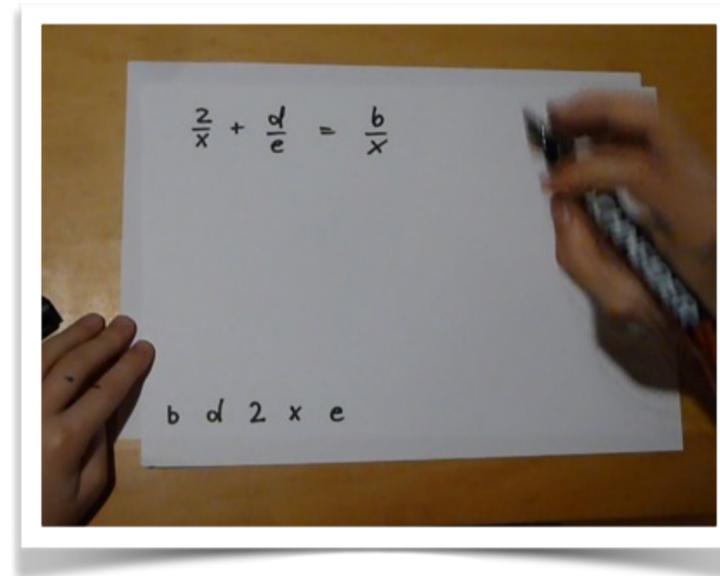
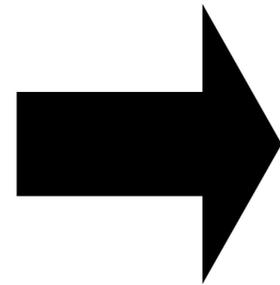
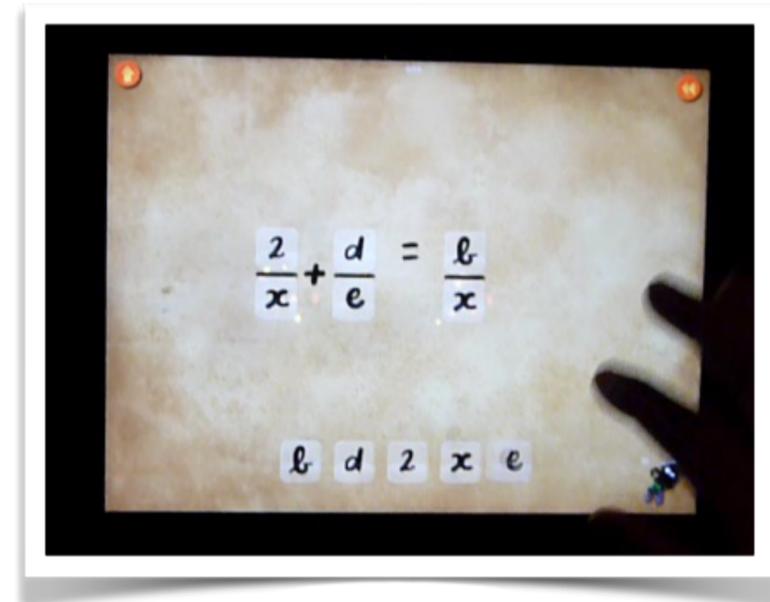
Kuma\War



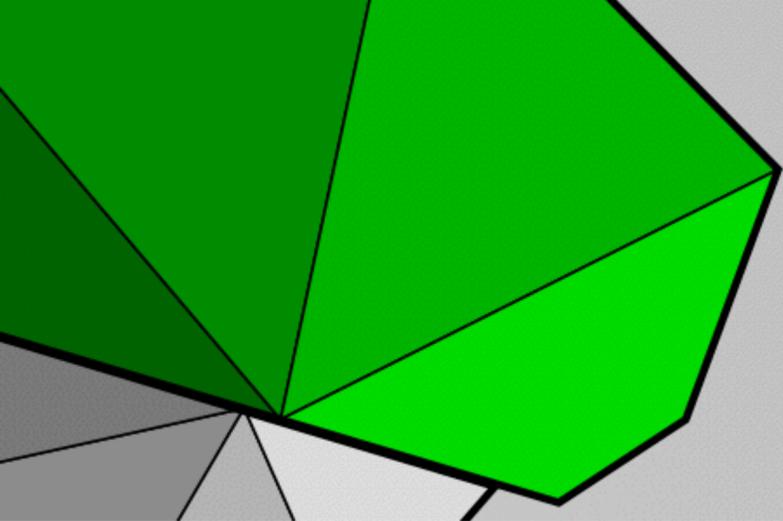
Candy Crush Saga



# Lernspiele



- ▶ Viele Wirkannahmen gehen von dem passiven Rezipienten aus, der den Medienwirkungen mehr oder weniger hilflos ausgeliefert ist.
- ▶ Vieles deutet aber darauf hin, dass der Transfer von Lernzielen von den Rezipienten bewusst gesteuert werden kann.
- ▶ Transfer ist eine Lernleistung. Dabei ist Motivation, Aktivierung und ggfs. Hilfestellung erforderlich.
- ▶ Transferkompetenz ist eine zentrale Medienkompetenz im Umgang mit Spielen.



Die Gamingsendung der Uni Bayreuth



Neue Folgen

jeden Monat

# Berufsbilder

Übergang zum MA / Promotion

Einstieg in die Spielebranche

Tätigkeiten zur Förderung der Spielkultur

Journalismus / Kritik

Community Management

PR

# Fragen

**Ist eine spezielle Ausbildung überhaupt notwendig?**

**Was sind die Anforderungen der Games-Branche an Absolventen von Hochschulen?**

**Lehren wir an den konkreten Anforderungen vorbei?**

**Sind unsere Absolventen in der Industrie überlebensfähig?**

**Welche gemeinsamen „Ausbildungsziele“ kann man sich vorstellen?**