

FREIES PROJEKT SPIEL

ZIEL

Als freies Projekt gelten:

1. Die selbstverantwortliche Entwicklung eines digitalen oder analogen Spiels (spielbares Werkstück) im zeitlichen Mindestumfang von 90 Arbeitsstunden pro Person angerechnet werde. Das Projekt muss angemeldet, dokumentiert und abschließend reflektiert werden.

oder

2. Die Organisation und Verantwortung für größere Events (Mediennacht ect.)

oder

3. Die Verantwortung für und Mitarbeit in bestehenden und zukünftigen studentischen Initiativen (GameSpace, Level UB, Dispositiv, ect.)

VORAUSSETZUNGEN VOR BEGINN

Dozent*in für die Betreuung des Projektes suchen und informieren:

- Vorstellung des Projektes und eines Zeitplans
- Darstellung der künstlerischen und konzeptionellen Eigenleistung (Bei einem Teamprojekt für jedes einzelne Teammitglied)

SCRUM

Das Projekt kann zusätzlich durch das offene Scrum-Coaching im Sommersemester begleitet und ergänzt werden. Informationen dazu gibt es bei Robin Hädicke.

1. FREIES SPIELPROJEKT

Werkstück

Aufschlüsselung der Inhalte für die Abgabe des Werkstücks:

1. Ausführbare Spieldatei (kompiliert für die vorgesehene Plattform)
2. Alle Quelldateien des Spiels (Unity Projekt / Assets / Quellcode)
3. Readme-Datei mit folgenden Informationen: Steuerung des Spiels, relevante Informationen zum Ausführen und Beenden des Spiels, Spielbeschreibung (500 Zeichen), Spielbeschreibung (1500 Zeichen), Bekannte Fehler, noch geplante Features, Euer Team mit Verantwortlichkeiten und geleisteten Arbeitsanteilen am Gesamtprojekt, Euer Help-Desk Kontakt für Notfälle
4. Externe Asset Liste - mit Quellenangabe für die eingebundenen Assets
5. 5 repräsentative Screenshots des Spiels
6. optional - 1 kurzes Game-Play-Video

Die Abgabe erfolgt in Form eines downloadbaren Datei-Archivs (ZIP oder RAR) oder auf einem USB-Stick ins Fach des/der betreuende/r Dozent*in im Sekretariat. Empfehlung: Das Projekt sollte so aufbereitet sein, dass sie es für ihr Portfolio verwenden können.

Projektdokumentation

Aktuelles Game-Design-Dokument inklusive Level-Design-Dokument, Technical-Design-Dokument, Style-Guide sowie Script oder Story-Board

Persönliche Projektreflexion

Umfang: 10.000 Zeichen

Die Formalia wissenschaftlichen Schreibens sind zu berücksichtigen, halten Sie sich hier an die Empfehlungen des aktuellen Leitfadens für wissenschaftliches Arbeiten der Fachgruppe Medienwissenschaft

Inhalt:

- Deckblatt: Name, Mailadresse, Matrikelnummer, Projekttitle, Kurstitle, Betreuer*innen, Datum
- Inhaltsverzeichnis: Übersicht über Kapitel und Unterkapitel
- Unterschriebene Erklärung über die eigenständige Erstellung der Projektreflexion

Mögliche Inhalte und Schwerpunkte für die Projektreflexion

Persönliche Kompetenzen und Tätigkeiten:

- Vorstellung der eigenen Rollen und Tätigkeiten im Rahmen des Projektes. Stellen sie hier auch ihre persönlichen künstlerischen wie konzeptionellen Eigenanteil dar.
- Welche Aufgaben haben Sie im Rahmen des Projektes übernommen?
- Welches Know-How haben Sie mitgebracht, was mussten Sie sich im Rahmen des Projektes aneignen?
- Wie haben Sie sich Ihre Arbeit strukturiert bzw. wie sah Ihr Workflow im Rahmen der Projektarbeit aus?
- Welche Werkzeuge haben Sie bei der Erledigung Ihrer Aufgaben genutzt?
- Wann stießen Sie auf Probleme bei der Arbeit an Ihren Aufgaben und weshalb?
- Wo gab es Knackpunkte oder Krisen im Prozess und wodurch sind diese entstanden. Wie wurden sie gelöst?

Persönliche Reflexion des Entwicklungsprozesses:

- Wie ist der iterative und kreative Prozess der Spielentwicklung aus Ihrer persönlichen Sicht verlaufen?
- Wo gab es Durchbrüche und kreative Momente im Rahmen der Teamarbeit oder im Kontext Ihrer persönlichen Arbeit?

Best Practice und Lessons Learned:

- Welche Lehren ziehen Sie aus dem Projekt bzw. welche Erkenntnisse konnten Sie gewinnen?
- Wie würden Sie ein neues Spielprojekt angehen, welche Dinge würden sie anders machen und womit waren Sie zufrieden?

2. ORGANISATION VON EVENTS

Planung und Durchführung eines Events

Das Event kann dann als Freies Projekt anerkannt werden, wenn Ihre Mitarbeit selbstverantwortlich stattfindet und Sie einen klar definierten Bereich der Veranstaltung (mit-)verantworten.

Tätigkeitsdokumentation

Etablierte Events bspw. Mediennacht

Um das Event als Projekt anrechnen zu lassen, teilen Sie dem verantwortlichen Dozenten / der verantwortlichen Dozentin mit, für welchen Bereich Sie zuständig waren. Bereits etablierte Events müssen fortlaufend in Wikis dokumentiert werden. Nach Durchführung aktualisiert das Projektteam das Wiki hinsichtlich:

- Ansprechpartner*innen
- Sponsoring
- Location
- Finanzierung
- Organisation / Zeitplan
- Öffentlichkeitsarbeit
- Genehmigungen/Versicherungen/Verträge
- Best Practice / Lessons Learned

Neue Events sollten das Projekt ebenso in Wiki Form dokumentieren, wenn dieses häufiger stattfinden soll. Alternativ kann auch hier jede/r Mitwirkende eine persönliche Projektdokumentation und Reflexion im Umfang von ca. 10.000 Zeichen einreichen.

3. STUDENTISCHE INITIATIVE

Organisation und Mitarbeit bei einer studentischen Initiative in einem Zeitumfang von mindestens 90 Stunden.

Eine formlose Bestätigung über die Form und den Umfang in dem Sie tätig waren sowie die entstandenen Werkstücke (Texte, Berichte, Events). Diese Werkstücke und die Bestätigung legen Sie dem Dozenten/der Dozentin vor, welche die Initiative betreut.