



**Kommentiertes Vorlesungsverzeichnis
für das Sommersemester 2020**

(Stand: 09.03.2020)

Sommersemester 2020 | Fachgruppe Medienwissenschaft

	Montag				Dienstag				Mittwoch				Donnerstag				Freitag	
	ZapfS	ZapfK	PC-Pool	Campus	ZapfS	ZapfK	PC-Pool	Campus	ZapfS	ZapfK	PC-Pool	Campus	ZapfS	ZapfK	PC-Pool	Campus	ZapfS	ZapfK
8-10 Uhr																		
10-12 Uhr	Projekt: Gruppe 1 Hädicke CSW 2 M3.2 S	Game Design Gruppe 1 Heßler BA 2 MW 2.3 K			Medientheorie Gruppe 1 Stölzl BA 4 MW 4.1 S	Embodiment / Immersion Heßler MeKuWi & LuM & K		Geschichte und Ästhetik der Medien II Koubek BA 2 MW 2.1 H26	Medienanalyse Gruppe 1 Stölzl BA 2 MW 2.2 S	Medientheorie Gruppe 3 Trinkaus MW 4.1 K	Game Narrative Übung Heßler / Butz	Understanding Afropolitan Media I & II: Aesthetics & Ritzer 4stündig MeKuWi & LuM	Game Experience Design Koubek Ludium S	Szenen und Narrative sozialer Mobilität Trinkaus MeKuWi & LuM K	Medienprojekt Realisierung Gruppe 1 & 3 Hadwiger, Rechin, Hafke		Medientheorie Gruppe 2 N.N. BA 4 MW 4.1 S	
12-14 Uhr	Projekt: Gruppe 2 Hädicke CSW 2 M3.2 S	Game Design Gruppe 2 Heßler BA 2 MW 2.3 K			Medientheorie Gruppe 4 Hafke BA 4 MW 4.1 S	Game Experience Design - Augmented Audio Hadwiger Ludium K	Ü Spiele- programmierung Gruppe 1 Butz BA 2 MW 2.4 PC-Pool		Medienanalyse Gruppe 3 Rothemund BA 2 MW 2.2 S	Mediengeschichte & -ästhetik Gruppe 4 Stutz BA 4 MW 4.2 K			Medienanalyse Gruppe 2 Christen BA 2 MW 2.2 S	Game Experience Design Übung Hädicke Ludium K				
14-16 Uhr	Kolloquium Koubek CSW 4 M7 S	Game Design Gruppe 3 Heßler BA 2 MW 2.3 K			Media Industry Studies Christen MeKuWi & LuM S	Mediengeschichte & -ästhetik Gruppe 1 Raczowski Butz BA 4 MW 4.2 S	Ü Spiele- programmierung Gruppe 2 Butz BA 2 MW 2.4 PC-Pool		Kolloquium 3 Trinkaus BA 6 MW 6 S	Jour Fix			Game Design im Kontext Stutz CSW M2.2 S	"In Catastrophic Times": Wissen, Szena, Spekulation Trinkaus MeKuWi & LuM K	Medienprojekt Realisierung Gruppe 2, 4 & 5			
16-18 Uhr	Mediengeschichte & -ästhetik Gruppe 2 Camuroglu-Gig BA 4 MW 4.2 S	HS Politik der Form / HS Konzepte medialer Ästhetik in Relation 14tägig im Wechsel Stölzl MeKuWi & LuM K	3D-Grafik Gruppe 1 Stutz BA 2 MW 2.3 PC-Pool	Kolloquium 1 Rothemund BA 6 MW 6 Campus S121 GWI		Ü Spiele- programmierung Gruppe 3 Butz BA 2 MW 2.4 PC-Pool		Mediengeschichte & -ästhetik Gruppe 3 Trinkaus BA 4 MW 4.2 S	Oberseminar Christen		Einführung i.d. Spieleprogrammierung Butz BA 2 MW 2.4 Campus H19 NWII	Experience and Accessible Games Stutz Ludium S		Hadwiger, Rechin, Hafke BA 4 MW 4.3.2	Spielegeschichte Koubek			
18-20 Uhr	Computerspiele im Kontext Raczowski CSW 2 M 2.1 / S		3D-Grafik Gruppe 2 Stutz BA 2 MW 2.3 PC-Pool	Kolloquium 2 Rothemund BA 6 MW 6 Campus S121 GWI	Medienlabor: Games Butz S	Medienlabor: Sound Hafke K	Filmgeschichte Christen, Huber, Rothemund	Medienlabor: Film Hadwiger S										
20-22 Uhr							Campus H36 NWIII											

Blockseminare

Yellow	Kollegium
Blue	Master MeKuWi / LuM
Light Blue	CSW
Green 2	MeWiP/TuM Theorie
Green 4	MeWiP/TuM Theorie
Green 6	MeWiP/TuM Theorie
Orange 2	MeWiP/TuM Praxis
Orange 4	MeWiP/TuM Praxis
Red	Freie Angebote

HS Dreams we dream - Medienwissenschaft und Psychoanalyse
Wiehl
08.05.20 10-12 Uhr
22.05.20 18-22 Uhr
23.05.20 9-17 Uhr
30.05.20 9-17 Uhr
Zapf / K

Ü Scrum - Agiles Projektmanagement in der Spiele- und Softwareentwicklung – eine praktische Einführung
Hädicke
08.05.20 14-18 Uhr Being Agile – Doing Scrum
09.05.20 10-16 Uhr Lego-Scrum Workshop
10.05.20 10-16 Uhr Scrum in der Praxis
Zapf / S

Legende

MA MeKuWi MA LuM	BA MeWiP BA TuM 2. Semester Theorie	BA MeWiP BA TuM 4. Semester Theorie	BA MeWiP BA TuM 6. Semester Theorie
MA CSW	BA MeWiP BA TuM 2. Semester Praxis	BA MeWiP BA TuM 4. Semester Praxis	Zusätzliche Lehr- veranstaltungen

Redaktion

Dr. Kathrin Rothmund (kathrin.rothemund@uni-bayreuth.de)

Vorlesungsverzeichnis

Bachelor Medienwissenschaft und Medienpraxis / Theater und Medien Sommersemester 2020

40900	Geschichte und Ästhetik audiovisueller und digitaler Medien II V, 3 SWS, Dienstag 09:00-12:00 Uhr BA MeWiP / TuM: MW 2.1 (2. Fachsemester)	Koubek
--------------	---	---------------

Schwerpunkt der Vorlesung ist die Geschichte und Ästhetik digitaler Medien, insbesondere von Computerspielen. Neben einer grundlegenden Systematik ihrer ästhetischen Formsprache werden Computerspiele als Medium kulturhistorisch in die Geschichte des Populären, technikhistorisch in die Geschichte des Computers und seiner Vernetzung und werkhistorisch in die Geschichte der Spiele eingeordnet.

40901	Medienanalyse Gruppe 1: Grundlagen der Filmanalyse PS, 2 SWS, Mittwoch 10:00-12:00 Uhr BA MeWiP / TuM: MW 2.2 (2. Fachsemester)	Stölzl
--------------	--	---------------

Ziel des Proseminars ist die Vermittlung, Einübung und gekonnte Anwendung filmanalytischer Grundlagen. Dabei sind die fokussierte Betrachtung ästhetischer Praktiken und ihre medienwissenschaftliche Kontextualisierung zentral. Sowohl für die Erörterung der filmischen Gegenstände als auch für die Praxis-Analyse dienen medienwissenschaftliche Grundlagentexte als Theoriwerkzeuge.

40901	Medienanalyse Gruppe 2: Fotografie PS, 2 SWS, Donnerstag 12:00-14:00 Uhr BA MeWiP / TuM: MW 2.2 (2. Fachsemester)	Christen
--------------	--	-----------------

Das Proseminar bietet eine Einführung in grundlegende Methoden der Analyse von fotografischen Einzelbildern, Genres (Porträt, Landschaft etc.), Sequenzen sowie von Bild-Textbeziehungen (Reportage u.a.). Wo es um Genres, also Bildgattungen, geht, werden wir in ausgewählten Fällen versuchen, die Analysen durch eigene fotografische Produktionen zu flankieren.

40901	Medienanalyse Gruppe 3: LGBTIQ*-Figuren in Postnetwork-Fernsehserien PS, 2 SWS, Mittwoch 12:00-14:00 Uhr BA MeWiP / TuM: MW 2.2 (2. Fachsemester)	Rothemund
--------------	--	------------------

Seit den 1990ern haben sich im Postnetwork-Fernsehen nicht nur die Narrative diversifiziert, auch die dargestellten (Haupt)figuren serieller Erzählungen wurden komplexer und queerer. Ausgehend von Grundlagentexten der Queer Theory werden Repräsentationsformen verschiedener LGBTIQ*-Figuren im Massenmedium Fernsehen kritisch beleuchtet. Im besonderen Fokus des Seminars stehen dabei die Serien „Queer as Folk“ (2000-2005), „Six Feet Under“ (2001-2005), „The Wire“ (2002-2008), „The L-Word“ (2004-2009), „Modern Family“ (seit 2009), „Orange is the New Black“ (2013-2019), „Transparent“ (2014-2019), „Sense8“ (2015-2018) und „Pose“ (seit 2018). Die Serien werden nicht nur bezüglich ihrer Narration und Ästhetik analysiert, sondern wir diskutieren auch systemische Aspekte mit Blick auf die Rolle von Postnetwork-Fernsehen und Streaming-Anbietern unter besonderer Berücksichtigung ihrer Rezeption.

40902	Spielegeschichte V, 3 SWS, Donnerstag 16:00-19:00 Uhr BA MeWiP / TuM: MW 2.1 (2. Fachsemester)	Koubek
--------------	---	---------------

Bildschirmspiele haben, je nach Definition, mittlerweile eine bis zu 60-jährige Geschichte aufzuweisen, im Laufe derer sie sich von frühen (militär)technologischen Experimenten hin zu einem zunehmend professionalisierten und standardisierten Medium entwickelten. Aufgrund archivierungspraktischer Hindernisse sowie medienhistorischer Marginalisierung sind jedoch sowohl Gestaltungsstrategien als auch kultureller Kontext vieler früher Spiele heute weitgehend unbekannt. In der Veranstaltung „Spielgeschichte“ werden genretypische Spiele analysiert sowie anhand charakteristischer Gameplay-Elemente die Entwicklungslinien eines übergeordneten Themas bzw. Genres nachgezeichnet.

40904	Game Design und Projektplanung Ü, 2 SWS, Montag Gruppe 1 10:00-12:00 Uhr Gruppe 2 12:00-14:00 Uhr Gruppe 3 14:00-16:00 Uhr BA MeWiP: MW 2.3 (2. Fachsemester)	Heßler
--------------	---	---------------

Aufbauend auf den spielbezogenen Inhalten aus der Veranstaltung „Elemente und Strukturen“ werden in dieser Übung weitere Grundlagen des Game Designs vermittelt. Darüber hinaus beschäftigt sich die Veranstaltung mit Methoden zur Konzeption und Planung eines eigenen Spiele-Projekts. Leistungsnachweis ist das Erstellen eines Designkonzepts, auf das beim Modul 3.2 Medienprojekt: Computerspiel im nächsten Semester zurückgegriffen werden soll.

40905	3D-Grafik Ü, 2 SWS, Montag Gruppe 1 16:00-18:00 Uhr Gruppe 2 18:00-20:00 Uhr BA MeWiP: MW 2.3 (2. Fachsemester)	Stutz
--------------	--	--------------

Die Übung 3D-Grafik wird begleitend zur Vorlesung „Einführung in die Spieleprogrammierung“ angeboten und soll auf die Umsetzung der 3D Aufgaben des Unity-Projekts vorbereiten. Behandelt werden alle wichtigen Grundkenntnisse, die für die Erstellung und den Import von 3D Assets in die Spieleengine Unity benötigt werden. Genutzt wird die 3D-Software Autodesk Maya.

40907	Einführung in die Spieleprogrammierung V, 2 SWS, Mittwoch 16:00-18:00 Uhr BA MeWiP: MW 2.4 (2. Fachsemester)	Butz
--------------	---	-------------

In der Veranstaltung werden grundlegende Konzepte der Spieleprogrammierung erarbeitet. Dieser Theorieteil bietet eine systematische Einführung in das algorithmische Denken und in den technischen Aufbau von Computerspielen.

40908	Einführung in die Spieleprogrammierung Ü, 2 SWS, Dienstag Gruppe 1: 12:00-14:00 Uhr Gruppe 2: 14:00-16:00 Uhr Gruppe 3: 16:00-18:00 Uhr BA MeWiP: MW 2.4 (2. Fachsemester)	Butz
--------------	--	-------------

Dieser Praxisteil zielt auf die konkrete Umsetzung von Computerspielen mit der Spieleengine Unity3D.

40910	Medientheorie II Gruppe 1: Relationale Medienästhetik HS, 2 SWS, Dienstag 10:00-12:00 Uhr BA MeWiP / TuM: MW 4.1 (4. Fachsemester)	Stölzl
--------------	---	---------------

Wie Medien stets im Dazwischen operieren, so erschließen sich Fragen bezüglich ihrer ästhetischen Funktionsweisen in der Auseinandersetzung mit Konzepten in Relation. Anhand ausgewählter Textbeiträge zur kontemporären Medien- und Kunsttheorie diskutieren wir im Seminar die vielfältigen Bedingungen ästhetischer Vermittlung. Dabei liegt der Fokus auf den Zusammenhängen hinsichtlich der Darstellung, Gestaltung, Narrativität und Gegenständlichkeit von medialen Phänomenen. Ziel des Seminars ist das Erlernen zentraler Grundbegriffe der aktuellen Medientheorie, sowie deren eigenständige Anwendung in der Erforschung, Erfassung und Beschreibung medialer Ästhetik.

40910	Medientheorie II Gruppe 2: Theorien des Kinos HS, 2 SWS, Freitag 10:00-12:00 Uhr BA MeWiP / TuM: MW 4.1 (4. Fachsemester)	N.N.
--------------	--	-------------

In der Filmgeschichte hat das Kino als Ort und Institution nicht nur funktionale Umdeutungen im Dienste politischer Ideologien erfahren, sondern auch eine Vielzahl an architektonischen Formen angenommen. Von der einfachen Schaubude über das Bahnhofskino bis zum sakral anmutenden Filmpalast hat das Kino dabei über ein Jahrhundert Angebote geschaffen, die weit über ein filmisches Erlebnis hinausgehen. Denn als ein demokratischer und niedrigschwelliger Ort ist das Kino vorwiegend ein sozialer Raum - es kann zu einem exklusiven Ort der Cinephilen werden, zu einer ritualisierten Kultstätte (in welcher mit Toilettenpapier und Hähnchenschenkeln geworfen wird), zu einem politischen Gegenraum oder zu einem Ort sexuellen Begehrens. Entlang dieser Linien haben immer wieder Theoriebildungen stattgefunden, die im Seminar betrachtet werden sollen.

40910	Medientheorie II Gruppe 3: Medialität und Geschlecht HS, 2 SWS, Mittwoch 10:00-12:00 Uhr BA MeWiP / TuM: MW 4.1 (4. Fachsemester)	Trinkaus
--------------	--	-----------------

„Ich glaube, dass wir, um zu einer anderen Vorstellung des Geschlechts [...] zu gelangen und um den Begriff neu und anders zu fassen, als es uns der patriarchale Vertrag diktiert, den männlich ausgerichteten Bezugsrahmen verlassen müssen, in dem Geschlecht und Sexualität durch den Diskurs der männlichen Sexualität [...] reproduziert werden.“ (Teresa de Lauretis)

In dieser Formulierung von Teresa de Lauretis wird deutlich, dass Medialität und Geschlecht sich nicht trennen lassen. Geschlecht ist nichts, was unabhängig von Medien existierte, es muss hervorgebracht werden und ist insofern abhängig von den Bedingungen und Un/Möglichkeiten dieser Hervorbringung. Zugleich sind Medien aber auch nicht von Geschlecht zu trennen. Sie tragen nicht nur zu seiner Reproduktion bei, sondern sind selbst vergeschlechtlicht, Teil dessen, was (performativ) hervorgebracht, reproduziert wird. Vielleicht ist die Frage des Medialen, des Zwischen aber eben auch eine Möglichkeit, „um zu einer anderen Vorstellung des Geschlechts zu gelangen“. Dieser Spur wollen wir jedenfalls in diesem Seminar anhand einiger grundlegender Texte einer queer-feministischen Medienwissenschaft folgen.

40910	Medientheorie II Gruppe 4: Medien, Ökologien und Medienökologien HS, 2 SWS, Dienstag 12:00-14:00 Uhr BA MeWiP / TuM: MW 4.1 (4. Fachsemester)	Haffke
--------------	--	---------------

Das Seminar widmet sich aktuellen Medientheorien, die sich mit der Vermittlung und Erzeugung von Umwelt befassen. Es geht um Medien als Umgebung, als Environment und Milieus und um Technologien, die selbst ‚atmosphärisch‘ werden. Es geht außerdem um Medien, die Wissen über

Umwelten erzeugen, die Lebensräume observieren und dokumentieren und um die materiellen Vorgeschichten, Spuren und Fußabdrücke unser Consumer Technologies. Mit Texten von Florian Sprenger, Matthew Fuller, Leo Spitzer, James Nisbet, Erich Hörl, Mark Hansen, Jennifer Gabrys, Maria Muhle, Birgit Schneider, Tim Ingold und Timothy Morton fragen wir danach, was es heißt, Medien als Umwelt und Umwelt durch Medien zu konzipieren: welche Epistemologien weisen verschiedene Umwelt-Begriffe auf, was unterscheidet und verbindet sie, welche Bezüge zur Wahrnehmung und zur Subjektivierung werden je veranschlagt, was sind die Versprechen und Hoffnungen, die mit ihnen verbunden werden und welche Krisen adressieren sie. Wir fragen außerdem nach den konkreten medialen Bedingungen und technischen Materialitäten, die medialen Ökologien zu Grunde liegen.

40911	Mediengeschichte und -ästhetik Gruppe 1: Social Media	Rackowski
	HS, 2 SWS, Dienstag 14:00-16:00 Uhr	
	BA MeWiP / TuM: MW 4.2 (4. Fachsemester)	

Das Seminar wird sich aus historischer, theoretischer und ästhetischer Perspektive mit Sozialen Medien auseinandersetzen. Dabei geht es einerseits darum, der Frage des „Sozialen“ in den sozialen Medien nachzugehen und sie zu spezifischen Entwicklungen (digitaler) Medien ins Verhältnis zu setzen. Andererseits sollen verschiedene diskursive Orte und Problemhorizonte sozialer Medien in den Blick genommen werden, um auf diese Weise Konzepte wie Big Data, Profile oder Fakes zu diskutieren.

40911	Mediengeschichte und -ästhetik Gruppe 2:	Çamuroğlu Çiğ
	The Transformation of Aesthetics and Politics of the Protest	
	Movements after Gezi Resistance in Turkey	
	HS, 2 SWS, Montag 16:00-18:00 Uhr	
	BA MeWiP / TuM: MW 4.2 (4. Fachsemester)	

Beginning with Gezi Resistance, the transformation of mass media, politics and public spheres in Turkey have accelerated. And all these transformations triggered profound changes in forms of political expression, participation and protest. The forms of political protest are intertwined with, but not limited to, social media. The aesthetics of political protest forms are also linked to the journalistic questions. The visual, textual and performative elements of the protests in public spaces are intertwined with art, politics and journalistic forms as well. And the tendency of increasing pressure in political, journalistic and public spheres is not only effecting Turkey now, therefore discussing the forms of political protest in Turkey gives us an important clue about the transformation of public spheres.

40911	Mediengeschichte und -ästhetik Gruppe 3:	Stutz
	Wahrnehmung, Körper und Spiel	
	HS, 2 SWS, Mittwoch 12:00-14:00 Uhr	
	BA MeWiP / TuM: MW 4.2 (4. Fachsemester)	

Das Seminar thematisiert verschiedene Theorien des Körpers, seiner Wahrnehmung und wie sich diese im Kontext digitaler Spieler anwenden lassen.

40911	Mediengeschichte und -ästhetik Gruppe 4:	Trinkaus
	„Affektfernsehen“ - Dimensionen eines Alltagsmediums	
	HS, 2 SWS, Mittwoch 16:00-18:00 Uhr	
	BA MeWiP / TuM: MW 4.2 (4. Fachsemester)	

„Affektfernsehen“ ist eine denunziatorische Bezeichnung neuerer Fernsehformate aus den neunziger Jahren des letzten Jahrhunderts. Diese Veranstaltung möchte diese Bezeichnung ernst nehmen und das Fernsehen gerade über die affektiven Dynamiken verstehen, die es initiiert. Der Affekt unterläuft nicht nur die in der empirischen Medienwissenschaft üblichen Unterscheidungen zwischen Inhalten,

Formaten und Zuschauer_innen, er ist auch – wie das Alltägliche bei Maurice Blanchot – nicht fassbar. Dieser Nichtfassbarkeit der Fernseherfahrung versucht das Seminar (nicht nur) über Formate des sogenannten Reality TV und einige grundlegende Texte der Affekt-, der Alltags- und der Fernsehtheorie nachzugehen.

40912	Medienprojekt Realisierung		Hadwiger Rechin Haffke
	P, 4 SWS, Donnerstag		
	Gruppe 1 und 3:	10:00-14:00 Uhr	
	Gruppe 2, 4 und 5:	14:00-18:00 Uhr	
	Kolloquium (alle Gruppen):	10:00-12:00 Uhr	
BA MeWiP / TuM: MW 4.3.2 (4. Fachsemester)			

Im Kurs „Medienprojekt Realisierung“ werden die im Wintersemester erarbeiteten Skripte umgesetzt. Der Unterricht erfolgt für die einzelnen Projektgruppen in Teamsitzungen zu Vorproduktion, Produktion und Postproduktion: Video – Paul Hadwiger, Video und Audio – Doreen Rechin, Audio – Maren Haffke. Die Einteilung erfolgt wie im Wintersemester in fünf Gruppen, bitte melden Sie sich entsprechend in Campus Online an. Die Kurszeiten sind reserviert sowohl für die obligatorischen Sprechstunden mit den betreuenden Dozent*innen als auch für die eigenständige Arbeit an den Projekten. Zu Beginn des Semesters wird es eine gemeinsame Einführungssitzung geben. Diese ist verpflichtend, ebenso wie die Präsentation der Werkstücke in der letzten Semesterwoche.

Die kursbegleitende Übung (Rechin) vertieft Grundlagen der künstlerischen Gestaltung. Ausgehend von den Projekten wird auf genrespezifische Erzähltechniken und Produktionswirklichkeit eingegangen. Dazu gehören auch herstellungsrelevante Aspekte der filmischen Umsetzung wie Regie und Dramaturgie, Inszenierung mit der Kamera, Schauspielführung und die Arbeit am Set.

40913	Medienlabor Film		Hadwiger
	Ü, 2 SWS, Mittwoch 18:00-20:00 Uhr		
	BA MeWiP / TuM: MW 5.3		

Das Medienlabor begleitet die Entwicklung, Produktion und Postproduktion von Abschlussprojekten aus dem Bereich Bewegtbild. Für Abschlussprojekte ist mindestens eine Projektpräsentation obligatorisch. In den Sitzungen wird regelmäßig der aktuelle Stand der einzelnen Projekte besprochen, die Teams/AutorInnen erhalten Feedback und Hilfestellung bei inhaltlichen, technischen und logistischen Problemstellungen. Das Medienlabor versteht sich auch als Netzwerktreffen für Freie Projekte und Initiativen.

40913	Medienlabor Games		Butz
	Ü, 2 SWS, Dienstag 18:00-20:00 Uhr		
	BA MeWiP / TuM: MW 5.3		

Das Medienlabor dient der Vorstellung und der Betreuung studentischer Abschlussprojekte, aber auch andere Spielprojekte sind herzlich willkommen. Der jeweils aktuelle Status der Arbeiten und ihre weitere Planung werden hier regelmäßig präsentiert und besprochen. Feedback zu Projektplanung und -umsetzung sollen beim zielorientierten Arbeiten und fristgerechten Einreichen der Projekte helfen.

40913	Medienlabor Sound		Haffke
	Ü, 2 SWS, Dienstag 18:00-20:00 Uhr		
	BA MeWiP / TuM: MW 5.3		

Das Medienlabor ist ein offenes Format – willkommen sind alle mit Ideen für Projekte oder auf der Suche nach diesen. Abschlussprojekte: Zu der Präsentation müssen alle Menschen anwesend sein, die damit ihr Abschlussprojekt machen wollen. Abschlussprojekte benötigen mindestens ein/eine

Exposé/Ideenskizze zur Präsentation. Projekte können mehrmals präsentiert werden. Bei Präsentationen, die nicht substantiell erscheinen, kann dies auch gefordert werden.

40914	Kolloquium/Oberseminar BA	
	K, 2 SWS,	
	Gruppe 1 (Rothemund): Montag 16:00-18:00 Uhr	Rothemund
	Gruppe 2 (Rothemund): Montag 18:00-20:00 Uhr	Trinkaus
	Gruppe 3 (Trinkaus): Mittwoch 14:00-16:00 Uhr	
BA MeWiP / TuM: MW 6 (6. Fachsemester nach neuer PSO)		

Pflicht für BA MeWiP und TuM neue PSO (ab Studienaufnahme WS 16/17)!

** Für TuM-Studierende, die eine theaterwiss. BA-Arbeit planen: Besuchen Sie das BA-Kolloq. der Theaterwissenschaft **

Das Kolloquium begleitet die Konzeption und Umsetzung aller im laufenden Semester entstehenden medienwissenschaftlichen BA-Arbeiten. Im Rahmen des Kolloquiums stellen die teilnehmenden Studierenden dem Plenum ihre Konzepte und den Bearbeitungsstand ihrer Abschluss-Arbeit zur Diskussion. Außerdem werden Fragen der wissenschaftlichen Bearbeitung von Fachthemen, der Literaturrecherche, der Konzeption und des Aufbaus sowie der Formalia von wissenschaftlichen Arbeiten diskutiert und fallbezogene Fragen gemeinsam besprochen. Nach Möglichkeit werden aktuelle fachwissenschaftliche Texte zu den Themenbereichen der geplanten Arbeiten besprochen.

Für fortgeschrittene BA MeWiP und TuM (für jene, die eine medienwiss. Arbeit schreiben) nach der neuen PSO (gültig ab Studienaufnahme WS 16/17) ist dies eine Pflicht-LV, die in jenem Semester besucht werden soll, in dem die BA-Arbeit angemeldet wird. Dringend empfohlen wird eine parallele Belegung zur Anfertigung der BA-Arbeit. Voraussetzung zur Teilnahme für MeWiP: Abschluss MW 4.1/4.2; für TuM: MW 4.1 oder 4.2 für den Bereich Medien.

Die Teilnahme am Kolloquium ist NICHT daran gebunden, dass die Dozent*innen formale Gutachter*innen der BA-Arbeit sind.

Vorlesungsverzeichnis
Master Medienkultur und Medienwirtschaft
Master Literatur und Medien
Sommersemester 2020

41001	Politik der Form: Audiovisuelle Medien und Kritik	HS, 2 SWS, 14tägig, Montag 16:00-20:00 Uhr, Beginn 20.04.2020	Stölzl
MeKuWi: B1, C1, D1.1, D1.2, LuM: M2, V1, M2a, M3			

Audiovision dient innerhalb unserer Gesellschaft nicht nur als Unterhaltungsmedium, sondern auch als wichtiges Instrument, um gegebene Verhältnisse in ein kritisches Licht zu rücken. Dies beginnt bei Formen der Fiktionalisierung und zieht sich über politischen Dokumentarismus hin zu Phänomenen aktivistischer Militanz. Soziales Ungleichgewicht wird aufgezeigt, hegemoniale Blickregime werden gebrochen und Kehrseiten der Geschichte erzählt. Im Seminar widmen wir uns unterschiedlichen Formen der audiovisuellen Vermittlung politischer Inhalte, diskutieren ihr kritisches Potential, ergründen ihren historischen Kontext und analysieren Problematiken ihrer ästhetischen Gestaltung. Ziel des Seminars ist ein besseres Verständnis der Zusammenhänge zwischen gesellschaftspolitischen Verhältnissen und ästhetischen Praktiken, sowie die Schulung eines kritischen Blicks.

41002	Konzepte medialer Ästhetik in Relation	HS, 2 SWS, 14tägig, Montag 16:00-20:00 Uhr, Beginn 27.04.2020	Stölzl
MeKuWi: B1, D1.2, LuM: M1, M2, V2, M2a, M3			

Wie Medien stets im Dazwischen operieren, so erschließen sich Fragen bezüglich ihrer ästhetischen Funktionsweisen in der Auseinandersetzung mit Konzepten in Relation. Anhand ausgewählter Textbeiträge zur kontemporären Medien- und Kunsttheorie diskutieren wir im Seminar die vielfältigen Bedingungen ästhetischer Vermittlung. Dabei liegt der Fokus auf den Zusammenhängen hinsichtlich der Darstellung, Gestaltung, Narrativität und Gegenständlichkeit von medialen Phänomenen. Ziel des Seminars ist das Erlernen zentraler Grundbegriffe der aktuellen Medientheorie, sowie deren eigenständige Anwendung in der Erforschung, Erfassung und Beschreibung medialer Ästhetik.

41003	Media Industry Studies	HS, 2 SWS, Dienstag 14:00-16:00 Uhr	Christen
MeKuWi: B1, C1, D1.1, D1.2, LuM: M Spez, M2a, M3			

Aus den angloamerikanischen Media Studies kommend und im deutschsprachigen Raum bislang erst ansatzweise rezipiert, stellen die Media Industry Studies einen Versuch dar, die Herausforderungen wissenschaftlich und methodologisch in den Griff zu bekommen, welche die mit den Begriffen „Digitalisierung“, „Globalisierung“ und „Konvergenz“ belegten aktuellen Entwicklungen mit sich bringen. Historisch den Geisteswissenschaften verpflichtet, verstehen sich die Media Industry Studies als integratives Forschungsprogramm, das deren textbasierte Ansätze um ethnographische, wirtschafts- und sozialwissenschaftliche Modelle erweitert. Als zentrales Muster wird uns Ramon Lobato (2019): Netflix Nations dienen (bitte anschaffen).

Dreams we Dream - Medienwissenschaft und Psychoanalyse		
HS, 2 SWS, Block		
41004	08.05.2020	10:00-12:00 Uhr
	22.05.2020	18:00-22:00 Uhr
	23.05.2020	09:00-17:00 Uhr
	30.05.2020	09:00-17:00 Uhr
	MeKuWi: B1, C1, D1.2, LuM: M1, M2, M2a, M3	
Wiehl		

Fenster, Rahmen oder doch eher Spiegel? Die Metaphern für das kinematographische Dispositiv sind vielfältig, und nicht selten geht es darum, die Beziehung zwischen Modi des Medialen und Psyche auszuloten.

In dem Seminar „Dreams we Dream“ – Medienwissenschaft und Psychoanalyse fragen wir, welchen Beitrag die freudsche Psychoanalyse und ihre Weiterentwicklungen bei Lacan und Foucault zur Erkenntnis über den kinematographischen Signifikanten leisten können.

Dabei muss prinzipiell unterschieden werden, auf welcher Ebene der Analyse man ansetzt: Betrachtet man die mediale Konfiguration bzw. das Dispositiv Film, möchte man Aspekte der Bauform wie Schnitt und das Verhältnis von Bild und Ton untersuchen, oder bezieht man sich auf formal-ästhetische Aspekte wie z.B. Symbole und Figurenkonstellationen oder Blickregime.

Zentrale Aspekte werden dabei die Nähe von Film und Traum sein, und insbesondere bei der Filmanalyse werden wir uns mit komplexem Erzählen, der Frage nach der (Un-)Zuverlässlichkeit von Wahrnehmung und Erinnern sowie der (In-)Stabilität von Identität befassen. Die Filme, die im Seminar im Mittelpunkt stehen werden (u.a. Memento, Inception, Shutter Island und Mulholland Drive), sind überwiegend der Tendenz der sogenannten Mind Game Filme zuzuordnen. Dabei dienen diese allerdings weniger als Illustrationen, sondern wir werden – wie es Elsaesser und Hagener formulieren – mit ihnen nachdenken, statt einzig über sie und dabei über das selbst-reflexive Potential des Films diskutieren.

Der Kurs wird dabei geblockt im Blended Learning Verfahren angeboten.

Szenen und Narrative sozialer Mobilität		
41005	HS, 2 SWS, Donnerstag 10:00-12:00 Uhr	
	MeKuWi: B1, C1, D1.1, D1.2, LuM: M1, M2, M2a, M3	
	Trinkaus	

Vorstellungen sozialer Mobilität sind mit der linearen Zeitlichkeit biografischer Entwicklung eng verknüpft, sie haben insofern eine spezifische narrative Struktur, die dem Roman (und dem klassischen Hollywoodkino) verwandt ist. Während die Narration eine zeitliche Abfolge generiert, etwas folgt aus etwas anderem, kommt mit der Szene und dem Szenischen nicht erst mit den audiovisuellen Medien etwas nichtlineares, nichtsubjektives ins Spiel, das von der Narration nicht zu trennen ist und dennoch auf etwas anderes verweist. Das Szenische verhandelt die affektiven, kollektiven Dimensionen von Erfahrung, aus denen die Narrative schöpfen, die sie aber umwandeln und integrieren müssen. Das Szenische erweitert also nicht nur das Narrative, es verweist auf andere Dynamiken, Kausalitäten und Zeitlichkeiten. Erzählungen handeln vom Gelingen oder Misslingen von Entwicklungen, Szenen müssen nicht in Entwicklung übergehen, sie liegen damit den prekären Konstellationen der Nichtentwicklung näher, wie sie in der medienwissenschaftlichen Prekaritätsforschung entwickelt wurden. In diesem Seminar wollen wir uns mit Texten, Serien und Filmen beschäftigen, sie sich auf die ein oder andere Weise mit dem Versprechen, dem Ausbleiben – oder der Drohung sozialer Mobilität beschäftigen.

41006	Understanding Afropolitan Media I-II: Aesthetics & Epistemologies HS, 4 SWS, Mittwoch 10:00-14:00 Uhr MeKuWi: B1, C1, D1.2, LuM: M Spez, V1, V2, M2a, M3	Ritzer
--------------	---	---------------

The two-part seminar engages with the philosophy of Afropolitan media. On the one hand, this means reflecting an Afropolitan experience of the world in its cultural, social and political contexts, addressing the "imbrication of here and elsewhere, the presence of the elsewhere in the here" (A. Mbembe). Hence, issues of historical thinking and globalizing processes will be center stage. On the other hand, more media-specific perspectives are to be considered; this calls for taking the lesson from McLuhan's "Understanding Media" and discussing the role of technology and technique, as the 'message' of a medium certainly can never be exhausted by 'identity politics'. Rather, it demands the medium itself to be the focus of study.

Please note: The seminar is a class for advanced students that takes basic knowledge in media philosophy for granted. Its first part focusses on the theory of aesthetics, the second part on the corresponding epistemologies. Both parts of the course can only be attended together.

42001	Computerspiele im Kontext: Spiel-Räume HS, 2 SWS, Montag 18:00-20:00 Uhr MeKuWi: B1, C1, D1.2, LuM: M1, M2, V1, M2a, M3	Rackowski
--------------	--	------------------

Digitale Spiele gelten vielen Theorien zufolge als Raum-Medien, da in ihnen auf besondere Weise mit Räumlichkeit gehandelt oder gespielt werden kann. Das Seminar wird verschiedene klassische kulturwissenschaftliche und soziologische Raumtheorien diskutieren und diese zu analogen wie digitalen ludischen Räumen in Beziehung setzen. Darüber hinaus sollen die bisherigen Raumtheorien des (digitalen) Spiels aufgearbeitet werden, um einen Überblick über eine zentrale Forschungstradition der Game Studies zu bekommen.

Interesse an digitalen wie analogen Spielen sowie erste Erfahrungen mit Theorien des Spiels sind für die Seminarteilnahme erwünscht.

Das Seminar wird mit einer Hausarbeit im Umfang von ca. 35.000 Zeichen abgeschlossen.

41007	Embodiment/Immersion HS, 2 SWS, Dienstag 10:00-12:00 Uhr MeKuWi: B1, C1, D1.1, D1.2, LuM: M1, M2, M2a, M3	Heßler
--------------	--	---------------

Gegenstand des Seminars sind theoretische Konzepte zur Reflexion von Medienwirkprozessen. Einerseits wird der Modebegriff Immersion kritisiert, in unterschiedlichen terminologischen Dimensionen spezifiziert und in Relation zu anderen Konzepten wie Flow, Involvement, Presence und Engagement gesetzt. Andererseits widmet sich das Seminar phänomenologischen Fragestellungen entlang unterschiedlicher Diskurse der Mensch-Maschine-Interaktion, in deren Zentrum der Game-Avatar in seiner widersprüchlichen Funktion als prothesenhafte Körpererweiterung, Repräsentation der Spielerin und diegetische Entität steht.

41008	„In Catastrophic Times“: Wissen, Sorge, Spekulation HS, 2 SWS, Donnerstag 14:00-16:00 Uhr MeKuWi: B1, C1, D1.2, LuM: M Spez, V1, V2, M2a, M3	Trinkaus
--------------	---	-----------------

„It is not a question here of demonstrating that the decades to come will be crucial, nor of describing what could happen. What I am attempting instead is of the order of an "intervention," something that we experience during a debate when a participant speaks and presents the situation a little differently, creating a short freezing of time.“ (Isabelle Stengers: In Catastrophic Times)

Vom Klimawandel bis zum Rechtspopulismus, von der globalen Ungleichheit bis zum Verlust der Biodiversität, unsere Welt scheint am Rande einer umfassenden Katastrophe zu taumeln. Vielleicht

besteht eine mögliche und notwendige Antwort aber nicht nur darin, die Katastrophe im Namen des Bestehenden zu verhindern, sondern das Katastrophische anders zu denken. Katastrophe bedeutete dann nicht das Heraufbeschwören eines apokalyptischen Szenarios, sondern das Kommen von etwas, das wir nicht in die uns zur Verfügung stehenden Formen des Wissens integrieren können. Dazu braucht es nicht nur andere inter- und transdisziplinäre Zugänge, die die disziplinäre Ordnung der Wissenschaften herausfordern, sondern eine Umarbeitung des wissenschaftlichen Wissens selbst. Im Anschluss an Isabelle Stengers ‚Intervention‘, ihrem Text „In Catastrophic Times“, dem das Seminar seinen Titel entlehnt, wollen wir nach Möglichkeiten suchen, nicht die Welt zu beschreiben, wie sie ist, sondern Entwürfe, Geschichten, Modelle zu erkunden, die an ihrem Anderswerden teilnehmen.

41000	Oberseminar OS, 4 SWS, Mittwoch 16:00-20:00 Uhr MeKuWi: B6, C6, D6.1, D6.2	Christen
--------------	---	-----------------

Das Oberseminar dient der Diskussion aktueller medienwissenschaftlicher Literatur sowie der laufenden Abschlussprojekte der Teilnehmerinnen und Teilnehmer.

41000	Oberseminar OS, 2 SWS, nach Vereinbarung MeKuWi: B6, C6, D6.1, D6.2	Koubek
--------------	--	---------------

Beschreibung siehe CampusOnline

41000	Oberseminar: Current Media Studies Research OS, 2 SWS, nach Vereinbarung MeKuWi: B6, C6, D6.1, D6.2	Ritzer
--------------	--	---------------

The Advanced Seminar discusses current research in media studies, especially focusing on theoretical and methodological issues in recent perspectives. Examinees and PhD candidates will have the opportunity to present their ongoing work. Please register for this seminar beforehand: ivo.ritzer@uni-bayreuth.de.

Vorlesungsverzeichnis Master Computerspielwissenschaften Sommersemester 2020

42001	Computerspiele im Kontext: Spiel-Räume S, 2 SWS, Montag 18:00-20:00 Uhr CSW: M2.1 (2. Fachsemester)	Rackowski
--------------	--	------------------

Digitale Spiele gelten vielen Theorien zufolge als Raum-Medien, da in ihnen auf besondere Weise mit Räumlichkeit gehandelt oder gespielt werden kann. Das Seminar wird verschiedene klassische kulturwissenschaftliche und soziologische Raumtheorien diskutieren und diese zu analogen wie digitalen ludischen Räumen in Beziehung setzen. Darüber hinaus sollen die bisherigen Raumtheorien des (digitalen) Spiels aufgearbeitet werden, um einen Überblick über eine zentrale Forschungstradition der Game Studies zu bekommen.

Interesse an digitalen wie analogen Spielen sowie erste Erfahrungen mit Theorien des Spiels sind für die Seminarteilnahme erwünscht.

Das Seminar wird mit einer Hausarbeit im Umfang von ca. 35.000 Zeichen abgeschlossen.

42002	Gamedesign im Kontext PxS, 2 SWS, Donnerstag 14:00-16:00 Uhr CSW: M2.2 (2. Fachsemester)	Stutz
--------------	---	--------------

Das Seminar dient als Einführung in das systemische Denken. Besprochen werden realweltliche oder fiktionale Systeme und auf welche Weise diese modelliert und zum Beispiel in Spielen umgesetzt werden können.

42003	Spielprojekt P, 4 SWS, Gruppe 1: Montag 10:00-12:00 Gruppe 2: Montag 12:00-14:00 CSW: M3.2 (2. Fachsemester)	Hädicke
--------------	---	----------------

Im Hinblick auf seine Bedienschnittstellen Maus, Tastatur und Controller erscheint das "junge" Medium des Computerspiels bis auf einige Ausnahmen seltsam altbacken. Der Spielraum wird auf einen kleinen Bereich vor einem Bildschirm beschränkt. Aktuelle technische Entwicklung in den Bereichen Sensortechnik, Wearable Computing, Augmented Reality und Virtual Reality eröffnen hier neue Möglichkeiten und befreien das Videospiel von seiner Bindung an den Bildschirm. Die dabei neu entstehenden Spielräume sollen durch das Projekt im Rahmen eines agilen und iterativen Entwicklungsprozesses anhand prototypischer Spielsetups exploriert und im Ausblick auf zukünftige Spielszenarien analysiert werden.

42005	Kolloquium S, 2 SWS, Montag 14:00-16:00 Uhr CSW: M7 (4. Fachsemester)	Koubek
--------------	--	---------------

Beschreibung siehe CAMPUSonline.

Ludium Generale II

42009	Game Experience Design V, 2 SWS, Donnerstag 10:00-12:00 Uhr CSW: Ludium Generale II Offen für alle medienwissenschaftlichen Studiengänge	Koubek
-------	---	--------

Computerspiele entstehen erst in der Handlung, durch die Spielerin und Spieler ein jeweils eigenes Spielerlebnis erzeugen. Zum Game Design gehört daher auch die Berücksichtigung dieser Erlebnisse in Hinblick auf mediale und technische aber auch psychologische und gestalterische Aspekte. In der Vorlesung werden die grundlegenden Konzepte vorgestellt und an Beispielen aus der Spielegeschichte diskutiert. Die Fragestellungen und Ansätze aus der Vorlesung werden in drei zusätzlich angebotenen Übungen (Hädicke: Ü „GxD“, Stutz: Ü „Experience & Accessible Games“ und Hadwiger Ü „Augmented Audio“) aufgegriffen, praktisch erprobt und vertieft.

42009	Experience & Accessible Games Ü, 2 SWS, Donnerstag 16:00-18:00 Uhr CSW: Ludium Generale II Offen für alle medienwissenschaftlichen Studiengänge	Stutz
-------	--	-------

Die Übung Experience & Accessible Games wird begleitend zu der Vorlesung Game Experience Design angeboten und vertieft das Thema in Bezug auf Spieler mit Behinderung. Wie nehmen diese Spiele wahr? Inwiefern verändern Adaptive Controller-Technologien und Design Patterns das Game Feel, die Game Experience? Diese und weitere Fragen sollen in der Übung thematisiert werden.

42009	GxD Ü, 2 SWS, Donnerstag 12:00-14:00 Uhr CSW: Ludium Generale II Offen für alle medienwissenschaftlichen Studiengänge	Hädicke
-------	--	---------

Im Spielen mit Computern erleben und erfahren Spieler*innen ebenso für sie als durch sie gestaltete Situationen. Wie können wir also als Gestalter*innen Erlebnisse und Erfahrungen für Spieler*innen machen und diese durch das Design zur Mitgestaltung einladen und einbinden? Die Übung widmet sich in der Auseinandersetzung mit dieser Frage gleichermaßen der affektiven wie ästhetischen Gestaltung spielerischer Erlebnisräume und greift die Fragestellungen sowie Ansätze aus der Vorlesung Game Experience Design (Do. 10:00-12:00 Uhr) auf.

42009	Augmented Audio Ü, 2 SWS, Dienstag 12:00-14:00 Uhr CSW: Ludium Generale II Offen für alle medienwissenschaftlichen Studiengänge	Hadwiger
-------	--	----------

Öffentliche und nicht öffentliche Räume als Bühne, als Level oder Spielplatz. In der Übung werden interaktive Erzählräume, historische Soundscapes an Originalschauplätzen, virtuelle 3D-Sound Installationen oder Audio-Games als Prototypen konzipiert und entwickelt. Ziel ist es, die dramaturgischen, narrativen und technischen Möglichkeiten zu erproben. Als Software wird Unity genutzt. Erfahrungen und Kenntnisse im Bereich Theater/Dramaturgie, Audio/3D Audio oder Unity sind wünschenswert.

Im Schatten der VR-Entwicklung wartet Augmented Audio seit Jahren auf leistungsfähige Hard- und Software. Dank des neuen Satellitensystem Galileo, neuer Hard- und Software (z.b. DualGPS) und aktueller Unity-Plugins aus den Bereichen Ortung und 3D-Audio ist 2020 vielleicht das Jahr, in dem erste ernsthafte Entwicklungen möglich sind.

Vorlesungsverzeichnis Zusätzliche Lehrveranstaltungen Sommersemester 2020

40903	Filmgeschichte Teil 2 V, 3 SWS, Dienstag 18:00-21:00 Uhr Offen für alle medienwissenschaftlichen Studiengänge	Christen Huber Rothmund
--------------	--	-------------------------------

Die Vorlesung ist auf zwei Semester angelegt. Während es im ersten um die Filmgeschichte von den Anfängen bis zur Mitte des vergangenen Jahrhunderts ging, verlängert das zweite den historischen Überblick vom Kino der Autoren ausgehend bis in die Gegenwart.

40913	Medienlabor Film Ü, 2 SWS, Mittwoch 18:00-20:00 Uhr BA MeWiP / TuM: MW 5.3 Offen für alle medienwissenschaftlichen Studiengänge	Hadwiger
--------------	---	-----------------

Das Medienlabor begleitet die Entwicklung, Produktion und Postproduktion von Abschlussprojekten aus dem Bereich Bewegtbild. Für Abschlussprojekte ist mindestens eine Projektpräsentation obligatorisch. In den Sitzungen wird regelmäßig der aktuelle Stand der einzelnen Projekte besprochen, die Teams/AutorInnen erhalten Feedback und Hilfestellung bei inhaltlichen, technischen und logistischen Problemstellungen. Das Medienlabor versteht sich auch als Netzwerktreffen für Freie Projekte und Initiativen.

40913	Medienlabor Games Ü, 2 SWS, Dienstag 18:00-20:00 Uhr BA MeWiP / TuM: MW 5.3 Offen für alle medienwissenschaftlichen Studiengänge	Butz
--------------	--	-------------

Das Medienlabor dient der Vorstellung und der Betreuung studentischer Abschlussprojekte, aber auch andere Spielprojekte sind herzlich willkommen. Der jeweils aktuelle Status der Arbeiten und ihre weitere Planung werden hier regelmäßig präsentiert und besprochen. Feedback zu Projektplanung und -umsetzung sollen beim zielorientierten Arbeiten und fristgerechten Einreichen der Projekte helfen.

40913	Medienlabor Sound Ü, 2 SWS, Dienstag 18:00-20:00 Uhr BA MeWiP / TuM: MW 5.3 Offen für alle medienwissenschaftlichen Studiengänge	Haffke
--------------	--	---------------

Das Medienlabor ist ein offenes Format - willkommen sind alle mit Ideen für Projekte oder auf der Suche nach diesen.

Abschlussprojekte: Zu der Präsentation müssen alle Menschen anwesend sein, die damit ihr Abschlussprojekt machen wollen. Abschlussprojekte benötigen mindestens ein/eine Exposé/Ideenskizze zur Präsentation. Projekte können mehrmals präsentiert werden. Bei Präsentationen, die nicht substantiell erscheinen, kann dies auch gefordert werden.

42009	Game Experience Design V, 2 SWS, Donnerstag 10:00-12:00 Uhr CSW: Ludium Generale II Offen für alle medienwissenschaftlichen Studiengänge	Koubek
-------	---	--------

Computerspiele entstehen erst in der Handlung, durch die Spielerin und Spieler ein jeweils eigenes Spielerlebnis erzeugen. Zum Game Design gehört daher auch die Berücksichtigung dieser Erlebnisse in Hinblick auf mediale und technische aber auch psychologische und gestalterische Aspekte. In der Vorlesung werden die grundlegenden Konzepte vorgestellt und an Beispielen aus der Spielegeschichte diskutiert. Die Fragestellungen und Ansätze aus der Vorlesung werden in drei zusätzlich angebotenen Übungen (Hädicke: Ü GxD, Stutz: Ü Experience & Accessible Games und Hatwiger Ü Augmented Audio) aufgegriffen, praktisch erprobt und vertieft.

42009	Experience & Accessible Games Ü, 2 SWS, Donnerstag 16:00-18:00 Uhr CSW: Ludium Generale II Offen für alle medienwissenschaftlichen Studiengänge	Stutz
-------	--	-------

Die Übung Experience & Accessible Games wird begleitend zu der Vorlesung Game Experience Design angeboten und vertieft das Thema in Bezug auf Spieler mit Behinderung. Wie nehmen diese Spiele wahr? Inwiefern verändern Adaptive Controller-Technologien und Design Patterns das Game Feel, die Game Experience? Diese und weitere Fragen sollen in der Übung thematisiert werden.

42009	GxD Ü, 2 SWS, Donnerstag 12:00-14:00 Uhr CSW: Ludium Generale II Offen für alle medienwissenschaftlichen Studiengänge	Hädicke
-------	--	---------

Im Spielen mit Computern erleben und erfahren Spieler*innen ebenso für sie als durch sie gestaltete Situationen. Wie können wir also als Gestalter*innen Erlebnisse und Erfahrungen für Spieler*innen machen und diese durch das Design zur Mitgestaltung einladen und einbinden? Die Übung widmet sich in der Auseinandersetzung mit dieser Frage gleichermaßen der affektiven wie ästhetischen Gestaltung spielerischer Erlebnisräume und greift die Fragestellungen sowie Ansätze aus der Vorlesung Game Experience Design (Do. 10:00-12:00 Uhr) auf.

42009	Augmented Audio Ü, 2 SWS, Dienstag 12:00-14:00 Uhr CSW: Ludium Generale II Offen für alle medienwissenschaftlichen Studiengänge	Hadwiger
-------	--	----------

Öffentliche und nicht öffentliche Räume als Bühne, als Level oder Spielplatz. In der Übung werden interaktive Erzählräume, historische Soundscapes an Originalschauplätzen, virtuelle 3D-Sound Installationen oder Audio-Games als Prototypen konzipiert und entwickelt. Ziel ist es, die dramaturgischen, narrativen und technischen Möglichkeiten zu erproben. Als Software wird Unity genutzt. Erfahrungen und Kenntnisse im Bereich Theater/Dramaturgie, Audio/3D Audio oder Unity sind wünschenswert.

Im Schatten der VR-Entwicklung wartet Augmented Audio seit Jahren auf leistungsfähige Hard- und Software. Dank des neuen Satellitensystem Galileo, neuer Hard- und Software (z.b. DualGPS) und aktueller Unity-Plugins aus den Bereichen Ortung und 3D-Audio ist 2020 vielleicht das Jahr, in dem erste ernsthafte Entwicklungen möglich sind.

Techniken wissenschaftlichen Arbeitens

Ü, 2 SWS, Mittwoch 12:00-14:00 Uhr

BA MeWiP / TuM: alle Fachsemester

Stölzl

In dieser Veranstaltung werden Aspekte und Schritte des wissenschaftlichen Arbeitsprozesses rekapituliert und eingeübt. Es erfolgt betreuungsunabhängige Beratung bezüglich Wahl und Einschränkung von Themen, geeigneter Methoden und sinnvoller Strategien zur Bewältigung universitärer Anforderungen. Die thematische Ausrichtung der jeweiligen Sitzungen orientiert sich am Interesse der teilnehmenden Studierenden.

Die offene Sprechstunde kann nach Bedarf besucht werden, eine regelmäßige Teilnahme ist nicht erforderlich. Aufgrund der thematischen Flexibilität ist eine Voranmeldung per Email unerlässlich.

Narrationstechniken und Stoffentwicklung

Ü, 4 SWS, Mittwoch 10:00-14:00 Uhr

Offen für alle medienwissenschaftlichen Studiengänge

Heßler

Butz

Diese freiwillige Übung richtet sich semesterübergreifend an alle Studierenden der Medienwissenschaft. Sie widmet sich dem figurenbasierten (character driven) Storytelling und ist daher für alle Formate und Medien als Kontext geeignet. Branchenübliche Arbeitsformate sollen genutzt werden, um kreative Ansätze zu entwickeln, die die Teilnehmenden weg vom Konsumieren und hin zum Produzieren führen.

Dramaturgische Paradigmen werden darin über detaillierte Analyse ausgewählter Titel hergeleitet und im Folgenden vergleichend auf ihre praktische Anwendung hin, der Figuren- und Stoffentwicklung, und unter Berücksichtigung von Genre und Dialog verdichtet.

Praktische Schreibübungen mit Impulscharakter, zunehmend aber unter Berücksichtigung erarbeiteter dramaturgischer Prämissen, sollen den Zugang zum Handwerk des Erzählens ermöglichen. Theoretische Ansätze sollen hier nicht als hinderlicher Fremdkörper begriffen werden, sondern als Werkzeug und pragmatischer Fragesteller.

Das Kursziel, eine praxistaugliche Figur- oder Stoffgrundlage zu erarbeiten, wird methodisch durch konfliktorientierte Diskussion der Kursveranstalter unterstützt und veranschaulicht. Kritikfähigkeit und die Offenheit, sich von liebgewonnen Inhalten zu trennen, sollen hierbei aktiv trainiert werden.

Voraussetzung: konstante Teilnahme, und der Mut von sich selbst zu erzählen.

Scrum - Agiles Projektmanagement in der Spiele- und Softwareentwicklung - eine praktische Einführung

Ü, 2 SWS, Block

08.05.2020 14:00-18:00 Uhr: Being Agile - Doing Scrum

09.05.2020 10:00-16:00 Uhr: Lego-Scrum Workshop

10.05.2020 10:00-16:00 Uhr: Scrum in der Praxis

BA MeWiP

Hädicke

Agile Entwicklungsprozesse setzen auf selbstverantwortliche Teams, interdisziplinäres Know-How, iteratives Design und Rapid-Prototyping um in kurzen Zeitintervallen aus Ideen test- und validierbare Prototypen zu entwickeln. Dieses Vorgehen wird zunehmend auch bei der Gestaltung und Umsetzung von Videospiele und Anwendungssoftware eingesetzt, da es die ständige Anpassung des Konzeptes auf die sich verändernden Zielstellungen, Gegebenheiten und Ansprüche im Verlauf der Produktentwicklung zulässt. Die Übung wendet sich an alle, die einen Einblick in die Philosophie und Methoden des agilen Projektmanagements gewinnen wollen.

Scrum Coaching
Ü, 2 SWS, nach Vereinbarung
BA MeWiP

Hädicke

Das SCRUM-Coaching wendet sich an studentische Projekte die im Rahmen einer angestrebten Unternehmensgründung an der Entwicklung und Evaluation funktionaler Prototypen arbeiten. Durch wöchentliche Treffen des Projektteams und den Einsatz von Scrum, einem Framework für die agile Entwicklung digitaler Artefakte sollen die Projektteams bei Erreichen ihrer selbstgesteckten Ziele unterstützt und im Umgang mit agilen Vorgehensweisen trainiert werden. Zielstellung des Projektes ist die Entwicklung eines präsentationsfähigen und testbaren high-fidelity Funktionsprototypen.
