

# UE Produktions- und Funktionsbereiche digitaler Medien: *GAMES*

Einführung und  
Themenvergabe

Dr. Jens-Martin Loebel



# Einführung

## **Mach's mit, mach's nach, mach's besser.**

Der Umgang mit Spielen kann in verschiedenen Projektformen realisiert werden, von denen die Entwicklung nur eine Form ist. Die Veranstaltung zielt auf den Aufbau grundlegender Planungs- und Durchführungskompetenzen, um medienbezogene Projekte zu realisieren, z.B. Ausstellungen, GameJams, Conventions, Vortragsreihen etc.

## **Unsere Veranstaltungen im Gamelab:**

<https://medienwissenschaft.uni-bayreuth.de/gamelab/>

# Organisatorisches

## 3 Regeln:



**1.) Planung und Durchführung des Events** inkl. kurzer schriftlicher Zusammenfassung der Orga-Tätigkeiten **oder**

**reine Planung eines Events**, dafür aber ausführliche schriftliche Ausarbeitung der Eventplanung (Finanzplan, Orga-Plan, etc.)

## 2.) Aktive Teilnahme

d.h. nicht nur Anwesenheit, sondern auch vorbereitet sein auf den jeweiligen Termin und über Stand des Projekts berichten können, sowie eigene Ideen einzubringen und selbständig zu arbeiten

aber: tatsächliche Umsetzung des Projekts ist nicht Teil der Prüfungsleistung

## 3.) Regelmäßige Teilnahme

dreimaliges Fernbleiben: Seminar nicht bestanden

# Spielkulturen / Themeninspiration

MMORPG --> Clans

eSports / Competitive Gaming

YouTube / Let's Play / Twitch.tv

LARPing / und-oder/ Cosplaying

Speed-Runs --> Tournaments / tool-based / glitcher

Modding als subkulturelle Praxis

Urban Games / Location-based Gaming (Ingress) / Geocaching

RetroGaming / Vintage Computing

Pen&Paper Rollenspiele / D&D

Tabletop / Warhammer

Brettspiele / Kartenspiele --> Siedler von Catan

Machinima

Theory Crafter

Fanfiction

# Umsetzungs-/Eventformen

- Ausstellungen
  - GameArt-Ausstellung, Game Tourism / Screenshots
- Ringvorlesungen —> Praktiker einladen
- Cosplay Wettbewerb
- E-Sport-Tournier
- Sportsendung über E-Sport
- LAN-Party
- Organisation Events —> I&G-Debatten-Konferenz

# Seminarplan

zu den einzelnen Terminen werden wir jeweils den Zeitplan, Orgaplan, Finanzplan, Location Scouting, Sponsoring, etc. der Projekte durchgehen

## **3.11.: - kein Seminar -**

22.12.: Eventuell kein Seminar, hängt von der Uni-Verwaltung ab. Ausfall wird rechtzeitig bekannt gegeben.

**Details zum Ablauf unter  
<https://medienwissenschaft.uni-bayreuth.de/lehre/wintersemester-201516/>**