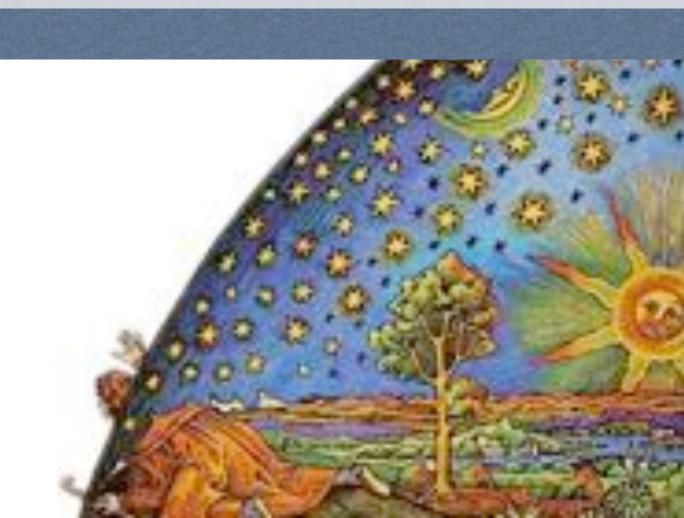
UE Produktions- und Funktionsbereiche der Medien: GAMES

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

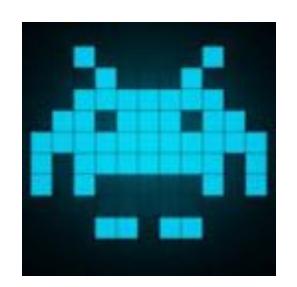
aber: tatsächliche Umsetzung des Projekts ist nicht Teil der Prüfungsleistung

3.) Regelmäßige Teilnahme

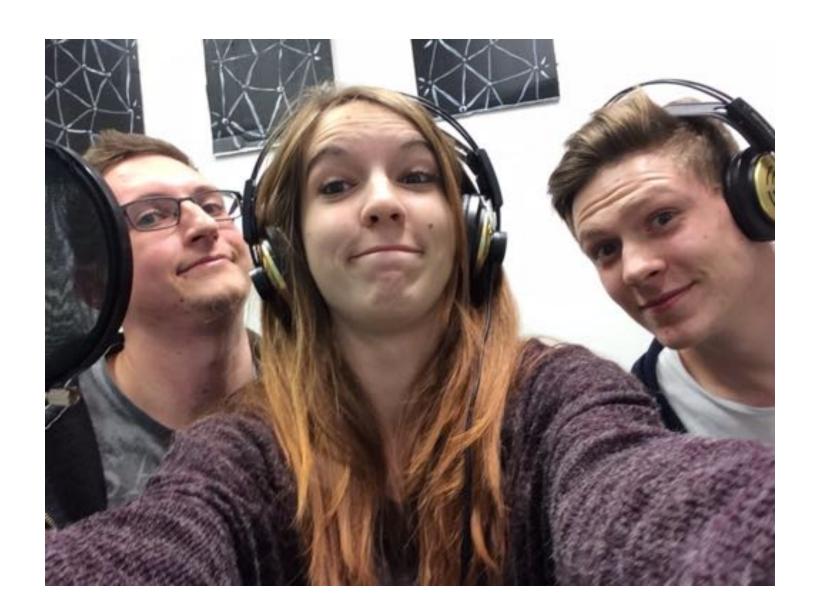
dreimaliges Fernbleiben: Seminar nicht bestanden

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
```



imba-Radio alle zwei Wochen auf Radio Schalltwerk





Gaming-Verein Fiction Goes Viral

12.12.2015 – Harry-Potter-Abend Mai 2016 – Star Wars Abend Eventreihe



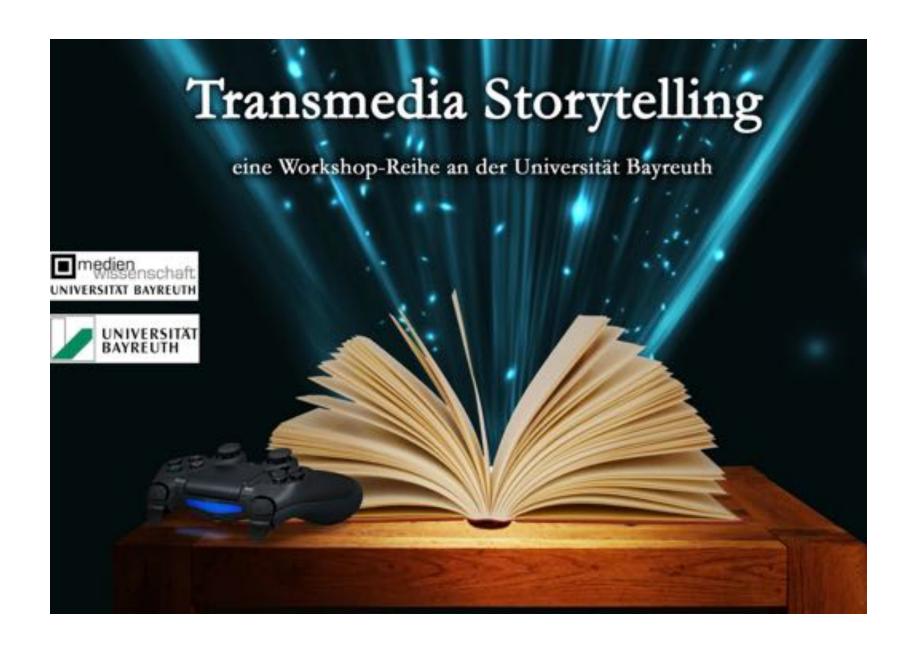




Transmedia Storytelling



Sommersemester 2016 dreiteilige Workshopreihe





Cosplay-Ausstellung im Sübkültür & Fotoshooting

9.2.2016





Competitive Gaming Tournier 20.1.2016





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

1.11.: Feiertag – Allerheiligen

20.12.: 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-201617/

Themen

Pitch, Projektentwurf

Finanzplan

Location Scouting

Sponsoring

projektspezifische Blöcke

Verstetigung

Nach dem Event

Abschlussveranstaltung mit Projektvorstellung