

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 Schallwerk





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 Tournament

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