

Titelblatt

Abstract

- Ergebnisse aus den Spieletests, der Entwicklung und der Literaturrecherche zusammengefasst erläutern.
- Erst am Schluss schreiben
- Wichtig für den ersten Eindruck

Contents

Chapter 1

Einleitung

Teil 1

- Beschreibung des Videospiels Palim-Palim (inkl. Screenshot)
- Aufstellung der Forschungsfragen und den Erkenntnissen

Teil 2

- Ausgangslage inkl. Forschungsstand
- Relevanz der Problemstellung

Teil 3

- Grobe Beschreibung der angewendeten Methodik
 - Spielentwicklung (Architektur, Technologien)
 - Spieletests (Methoden)

Teil 4

- Aufbau des Dokuments und Überleitung in den theoretischen Teil

Chapter 2

Theoretischer Teil

- Beschreibung des Umfelds / Anwendungsdomäne (betagte Personen und Kinder)
- Intergenerationelles Spielen
 - Forschungsstand (Welche Methoden/Ansätze werden angewendet?)
 - Bisherige Erkenntnisse zu intergenerationallem Spielen
- Videochats in Videospielen
 - Forschungsstand (Welche Methoden/Ansätze werden angewendet?)
 - Bisherige Erkenntnisse zu Videochats in Videospielen
- Lücken der bisherigen Forschung
- Aufstellung der Forschungsfragen
- In Palim-Palim verwendete Methoden
 - Methode der Spieletest
 - Methode der Spieletest-Auswertung

Chapter 3

Praktischer Teil

3.1 Videospiel Palim-Palim

3.1.1 Gamedesign

- Auswahl Spielkonzept
- Spielkonzept
- Gameplay-Loops
- Spielvarianten
- Design und Usability

3.1.2 Implementation

- Technologien
- Architektur
- Sicherheit
- Testing
- Deployment
- Betrieb

3.2 Durchführung Spieletests

- Organisation der Spieletests (Aufbau, Ablauf, Testpersonen, Testszenarien, Testumgebung)
- Beobachtungen
- Ergebnisse
- Beantwortung der aufgestellten Forschungsfragen

Chapter 4

Schlussfolgerung

- Zusammenfassung des Erreichten / Zielerreichung
- Zentrale Erkenntnisse
- Reflektion
- Mögliche Weiterentwicklungen (bezogen auf die Software)
- Weiterführende Forschung

Chapter 5

Literaturverzeichnis

Appendix A

Ehrlichkeitserklärung

Appendix B

Testprotokolle, weitere
Spielkonzepte...