

Projektarbeitsthema

Grundlagen Gamedesign im WS 23/24

Das Spielen und Lernen sind evolutionär in der Entwicklung des Menschen eng miteinander verknüpft. Es ist daher nicht verwunderlich, dass mit dem Aufkommen von digitalen Spielen, ein interessantes Medium zur Wissensvermittlung entstanden ist, welche das spielende Lernen ermöglicht.

Gerade in den letzten Jahren hat sich die Qualität von Serious Games und Spielen zur Wissens- und Erfahrungsvermittlung rapide verbessert, Serious Games werden mittlerweile vom renommierten Deutschen Computerspielpreis in einer [eigenen Kategorie](#) wahrgenommen, Titel wie „[This war of mine](#)“, „[Papers Please](#)“, „[Bad News](#)“ oder „[Ezra](#)“ vermitteln Geschichten und Inhalte auf eine einzigartige, interaktive und besonders immersive Art. Das Medium Computerspiel ist erwachsener geworden und bietet ein vielfältigen Raum für spannende und neue Ansätze.

Aufgabe

Ihre Aufgabe ist die Konzeption und prototypische Entwicklung eines Lernspiels zu einem Lernbereich eines Grundlagenfachs in der Schule.

Der Prototyp soll im Unterricht eingesetzt werden und Inhalte auf eine besonders spannende, innovative und besondere Art vermitteln, Schwerpunkt liegt hier deutlich auf einem guten Konzept und einer greifbaren Idee.

Die Schule, die Jahrgangsstufe und der Lernbereich, für welche Sie das Spiel entwerfen dürfen Sie selbst festlegen.

Folgende Fächer stehen dafür zur Auswahl:

- Mathematik
- Physik
- Informatik
- Chemie
- Biologie
- Geografie
- Kunst
- Geschichte
- Musik

Eine Übersicht der verschiedenen Lerninhalte einzelner Fächer sortiert nach Schulart und Jahrgang finden Sie unter:

<https://www.lehrplanplus.bayern.de/>

Die Projektarbeit dürfen Sie in einer Gruppe mit bis zu maximal drei Personen bearbeiten.

Konzeptdokument

Beschreiben Sie in Ihrem Konzept alle wesentlichen Elemente des Spiels und begründen Sie, wo nötig getroffene Entscheidungen im Designprozess. Die grafische Aufbereitung des Konzeptes darf frei gewählt werden. Die Spielmechanik ihres Spiels, d.h. der Fokus auf narrative, mechanische oder genrespezifische Mechaniken darf ebenfalls frei gewählt werden und sollte das gewählte Thema unterstreichen (s.a. „The mechanic is the message“)

Für die Struktur des Konzeptes können Sie sich an der bereitgestellten Datei "Vorlage zur Spielanalyse" und der Vorlesung „One Page Design“ orientieren.

Das Konzept muss einen Umfang von mindestens 6 DIN-A4-Seiten reinem Text (max. Schriftgröße 12) besitzen.

Wichtig bei einer Gruppenarbeit:

Die einzelnen Leistungen jedes Gruppenmitglieds müssen nachvollziehbar dokumentiert werden, fügen Sie dazu dem Konzept bitte einen entsprechenden Abschnitt bei.

Bewertungskriterien - Konzept

- Originalität / Innovation der Spielidee
- Inhaltliche Ausarbeitung (Themen-Recherche, Aufbereitung für Zielgruppe, Vollständigkeit)
- Form des Konzeptes (Formatierung, Gestaltung, Rechtschreibung, Grammatik)
- itch.io Seite (Vollständigkeit - Screenshots, Crediting, Texte)

Digitaler Prototyp

Ergänzend zum Konzept ist ein digitaler Prototyp des Spiels zu erstellen. Dieser soll ein funktionierendes Gameplay aufweisen und letztlich demonstrieren wie das Spiel funktioniert.

Fremddateien (z.B. kostenlose Assets aus dem Asset Store, Sounds und Musik etc.) dürfen verwendet werden, müssen aber angegeben werden, bitte beachten Sie dabei die u.s. Anmerkungen zum Urheberrecht!

Bewertungskriterien - Prototyp

- Spielbarkeit (Funktionalität)
- Ausgestaltung (Grafik und Inhalt)
- Komplexität der umgesetzten Mechaniken (Steuerung, Gewinnbedingungen, Bewertung)
- Arbeitsweise (Projekt- und Szenenstruktur, Datei- und Ordner-Benennung, Arbeitsweise mit git)

Itch.io Seite

Die fertige Projektarbeit soll auf **itch.io** veröffentlicht werden. Erstellen Sie hierzu einen Account und legen sie eine korrekt formatierte itch.io Seite an (Beispiel:

<https://vis-hs-ansbach.itch.io/interactive-illustration-template>), auf der das fertige Spiel als .exe zum Download bereitgestellt wird.

Abgabe

Eine ZIP-Datei, welche die folgenden Dateien beinhaltet:

- **Konzeptdokument** als **PDF**-Datei
- Ausführbarer **Prototyp** als (**exe**-Datei + Data-Ordner)
- Unterschriebene **Ehrenwörterklärung** als PDF-Datei
- Textdokument mit **Link** zum **Git Repository** (mit **komplettem Unity-Projekt** inklusive aller verwendeten Assets und Zugriffsgewährung für die Dozenten)
- Link auf **itch.io** Seite

Bei einer Gruppenarbeit muss nur eine ZIP-Datei für die Gruppe abgegeben werden.

Abgabedatum ist der **12.02.2024** bis **23:59** Uhr auf dem Abgabeserver.

Der Abgabe-Link wird im Moodle-Kurs veröffentlicht.

Prof. Florian Machill, 31.10.2023

Prof. Sebastian Stamm, 31.10.2023

Ehrenworterklärung

Hiermit bestätige ich/wir die abgegebene Projektarbeit gemäß obigen Angaben alleine angefertigt zu haben:

Name	Matrikelnummer	Unterschrift	-----
------	----------------	--------------	-------

Name	Matrikelnummer	Unterschrift	-----
------	----------------	--------------	-------

Name	Matrikelnummer	Unterschrift	-----
------	----------------	--------------	-------

Einer möglichen Präsentation meiner Arbeit durch die HS-Ansbach stimme ich zu.

Ich versichere, dass ich in meiner Arbeit keine Urheber- oder Nutzungsrechte Rechte Dritter verletze.

Die Verwendung von urheberrechtlich geschützten Bestandteilen ist nicht zulässig, außer der Rechteinhaber stimmt nachweislich der Verwendung zu (Nachweis beifügen).

Ich stimme einer Veröffentlichung der Arbeit auf der Plattform <https://vis-hs-ansbach.itch.io/> zu.