

Game Studies

Dieser Kurs bietet

- Einführung in wiss. Methoden der „Game Studies“
- **Angewandte Forschung in eigenen Projekten**
- Wiss. Arbeiten, empirische Methoden, Gameanalyse
- **Game-Studies-Forschungsprojekte in kleineren Teams**
- Abgabe und Präsentation am Ende des Semesters
- **Theorien, Methoden und Wissenschaftlichkeit**

Für den Teilstudiengang Games:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Nr.	Modul	Sem	CP	Lehrveranstaltungen	LVA	CP pro LVA	SWS	GrG	Prüfungsart	Prüfungsform	Notengewicht
1	Game Project 1 - Concept	1	15	Team	KGP	5	1	5	PL	P	10%
				Concept	KGP	5	1	5			
				Plan & Prototype	KGP	5	1	5			
2	Game Design 1	1	5	Game Design 1	SU	5	4	20	PL	R, H	10%
3	Management 1	1	5	Entrepreneurship & Law	LV	2,5	2	20*	PL	R, H	10%
				Game Production 1	SU	2,5	2	20	SL	P, H	
4	Advanced Electives 1	1	5	Wahl von jeweils zwei Lehrveranstaltungen:							-
				Design 1	PS	2,5	2	10	PL	R, H	
				Programming 1	PS	2,5	2	10	PL	R, H	
				Free Elective(s)	PS	2,5	2	10	SL	R, H	
5	Game Project 2 - Production	2	15	Production Pipeline	SU	5	1	20*	PL	P	10 %
				Iteration & Balancing	KGP	5	1	5*			
				Testing & QA	KGP	5	1	5*			
6	Game Design 2	2	5	Game Design 2	SU	5	4	20	PL	R, H	10%
7	Advanced Electives 2	2	5	Wahl von zwei Lehrveranstaltungen:							-
				Design 2	PS	2,5	2	10	PL	R, H	
				Programming 2	PS	2,5	2	10	PL	R, H	
				Free Elective(s)	PS	2,5	2	10	SL	R, H	
8	Research	2	5	Gamelab Sensoria	LV	2,5	2	20	SL	M, P, R, H	10%
				Game Studies	SU	2,5	2	20	PL	R, H	
9	Game Project 3 - Finalization	3	10	Finishing	KGP	5	1	5	PL	P	20%
				Demo & Documentation	KGP	5	1	5			
10	Masterthesis	3	20	Masterthesis	--	20	0	1	PL	MT	20%

Dieser Kurs bietet

- Synergieeffekte mit Sensoria
- Gemeinsame Playtestings
- 2,5 CP = 75 h Workload (ca. 50 Stunden Heimarbeit)

Vorstellungsrunde



A) Dein Name

B) Deine Spezialisierung

C) Dein aktuelles fachliches
Interessengebiet

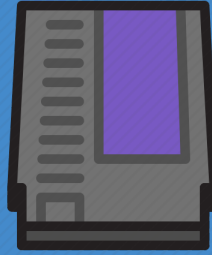
Was sind Game Studies?

Wissenschaftliche Betrachtung von Games



Main research areas

Game



Experience



Dev & Art



Communities

Main research areas

- A) Study **games** and their structure
- B) Understanding **players** and their play behaviors
- C) Researching **game design** and
- D) Game **development**

„...a **field of learning** dedicated to understanding both **game**,
game design and **players**,

and their **dynamic relationships** in the **practices and processes**
of games cultures.“

Support your decision making

Was ist Wissenschaft?

Was bedeutet Wissenschaft? Wissen schaffen!

- „Wissenschaft ist die Erweiterung des Wissens durch Forschung, seine Weitergabe durch Lehre, der gesellschaftliche, historische und institutionelle Rahmen, in dem dies organisiert betrieben wird (...).
- Forschung ist die methodische Suche nach neuen Erkenntnissen sowie ihre systematische Dokumentation und Veröffentlichung in Form von wissenschaftlichen Arbeiten.
- Lehre ist die Weitergabe der Grundlagen des wissenschaftlichen Forschens, die Vermittlung eines Überblicks über das Wissen eines Forschungsfelds und den aktuellen Stand der Forschung sowie die Unterstützung bei ihrer Vertiefung.“

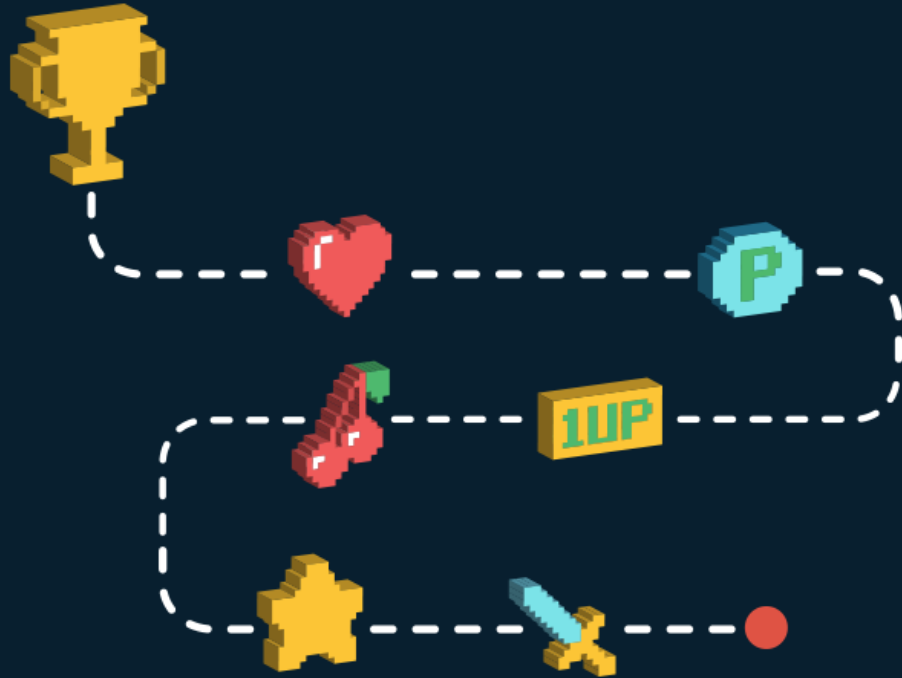
(<https://www.bbwf.de/wissenschaft/was-ist-wissenschaft/> 21.10.2021),

BBWF: Bundesverband für Bildung, Wissenschaft und Forschung e.V.

What?

- **Methodisch-systematisches Vorgehen (Analyse)**
 - Eigene Forschungsfrage
 - Ergebnisse sind nachvollziehbar
 - Quellenangaben
- **Eigenen Standpunkt begründen (Transfer)**
 - ggf. eigene Daten erheben
 - Ergebnisse übertragen & interpretieren
- **Ergebnisse und Methodik diskutieren (Reflexion)**

Angewandte Forschung



Akademische
Forschung,
Grundlagenforschung,
Experiment, Kunst

„Angewandte“
Forschungs-
projekte

Industrieprojekt:
praktisch, weniger
experimentell,
ergebnisorientiert



Universitäten
Forschungsinstitute
Kunstschulen

Wir?

Industrie

Akademische
Forschung,
Grundlagenforschung,
Experiment, Kunst

„Angewandte“
Forschungs-
projekte

Industrie-
projekt




Universitäten
Forschungsinstitute
Kunstschulen

Wir,
eher
akademisch

Wir,
eher
praktisch

Industrie



**Wir arbeiten
in einem
weiten, bunten
Feld.**

Game Studies

Multidiscipline

Media Studies

Social Sciences

Psychology

Art

Design

Medicine

Cultural Sciences

Computer Science

Philosophy

Education

Engineering

History

Architecture

Literary Studies

Economics

Qualification

- Look at games **analytically**
- Perform well-founded **playtestings**
- Collect **empirical data** yourself
- Follow your **own research interests**
- Formulate your **own research questions**
- Work scientifically and structure an **academic paper**
- Develop your **own point of view** and justify it well-founded

Fragen?