

Workshopinhalte

Gamedesign-Workshop

Was braucht ein Spiel, um die Spieler zu fesseln? Wie sind Spiele strukturiert und welche Mechanismen muss man einbauen, damit ein Spieler mit dem Spiel interagieren kann? Kurz: Wie wird aus einer Idee ein fertiges Computerspiel? Diese und ähnliche Fragen werden im Workshop diskutiert. Die Teilnehmer entwickeln ihr eigenes Mini-Spiel und setzen es mit Hilfe spezieller Software um. Bei einem Kartenspiel stellen sie sich anschließend der Herausforderung, als Kreativteam eines Softwareherstellers komplexere Spielideen zu entwickeln und einander vorzustellen. Dabei geht um narrative, gestalterische und logische Überlegungen, nicht um die technische Realisierung.

Machinima-Workshop

Machinimas sind Filme, die mit Hilfe gängiger Computerspiele erstellt werden. Dabei nutzt der Filmemacher die visuelle Darstellung des Spiels für seine eigenen Zwecke. Das Spiel selbst tritt in den Hintergrund und dient nur noch als Drehort. Im Workshop lernen die Teilnehmer mit den Spielen entsprechend umzugehen. Die Auswahl des Spiels richtet sich dabei nach dem Alter der Teilnehmer. Die eigene kleine Geschichte wird erst entwickelt und anschließend filmisch in Szene gesetzt. Je nach Vorlauf und Erfahrung der Teilnehmer kann hier eine komplett eigene Idee umgesetzt oder eine vorgegebene Geschichte weitererzählt werden. Schließlich werden die Filme einander vorgeführt und die Ergebnisse besprochen.

Workshops für Lehrer

Die Workshops für Lehrer sind ähnlich strukturiert, wie die für die Schüler. Je nach Erfahrung im Umgang wird hier mehr Gewicht auf das Erlernen der jeweiligen Softwareumgebung gelegt. Im Gespräch werden gemeinsam Strategien zum Unterrichtseinsatz erörtert und weitere Verwendungsmöglichkeiten von Spielen im Unterricht aufgezeigt.