|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **P**ERSÖNLICHE ANGABEN  Unterrichtsfach: Informatik | | | | | | | |
|  | | | | | | | |
| Name: Vorname Nachname | | | | | | | Klasse: 7b |
| Schule: BRG Petersgasse Schuljahr: 2017/18 | | | | | | | |
| Gewünschte Betreuer/-innen (max. drei, alphabetisch gereiht) | | | • Akademischer Titel (gegendert) Vorname Nachname  •  • | | | | |
|  | | | | | | | |
| THEMA (Länge von 100 Zeichen „nicht wesentlich überschreiten“; nicht „aus einem Wort“) | | | | | | | |
| Ist auf Deutsch und in der Fremdsprache, in der die VWA geschrieben wird, anzugeben. | | | | | | | |
| Zeitliche Entwicklung und Faszination von Spielen wie *The Legend of Zelda*, *Super Mario* und der *Souls Reihe* | | | | | | | |
|  | | | | | | | |
| INHALTLICHE ZUORDNUNG – Bitte ankreuzen: X | | | | | | | |
|  |  | | | | | | |
| GEWI: | NAWI: X | | | SOWI: | | KREATIVER BEREICH: | SONSTIGE: |
| GEISTESWISSENSCHAFTEN | NATURWISSENSCHAFTEN + Mathematik + Informatik | | | SOZIALWISSENSCHAFTEN  WIRTSCHAFTSWISSENSCHAFTEN | |  |  |
| ERWARTUNGSHORIZONT (ist auf Deutsch auszufüllen.) | | | | | | | |
|  | | | | | | | |
| Persönlicher Impuls (2 bis 3 Sätze) und | | An dieser Arbeit interessiert mich besonders, wie sich diese Videospiele in der Grafik, der Steuerung und inhaltlich verändert haben. Ich spiele auch aktiv. | | | | | |
| erste Basisliteratur: „einige Bücher, Internetseiten, Filme oder andere Medien“ | | • Kent, Steve L.: The ultimate history of video games – from Pong to Pokémon and beyond; the story behind the craze that touched our lives and changed the world. New York: Three Rivers Press 2001.  • Loguidice, Bill; Barton, Matt: Vintage games – an insider look at the history of Grand Theft Auto, Super Mario, and the most influential games of all time. Boston: Focal Press/Elsevier 2009.  • Nintendo (Hrsg.): Super Mario Encyclopedia – Die ersten 30 Jahre. Tokio: TOKYOPOP 2017.  • Nintendo (Hrsg.): The Legend of Zelda – Arts & Artifacts. Tokio: TOKYOPOP 2017.  • Plaschg, Jerome: Kognitives Training durch Computerspielen – am Beispiel „The Legend of Zelda: Ocarina of Time“. Graz, Uni., Masterarbeit, 2016. | | | | | |
|  | | 1 Internetquelle, nachträglich ergänzt. | | | | | |
| Geeignete Leitfragen | | • Wie haben sich diese Spiele verändert?  • Inwiefern waren die Spiele früher besser?  • Wie war der kommerzielle Erfolg? | | | | | |
|  | |  | | | | | |
| Angestrebte Methode/-n | | • Internetrecherche  • Kritiken analysieren  • Experteninterview | | | | | |
|  | |  | | | | | |
| Ungefähre Gliederung („stichwortartig in der voraussichtlichen Reihenfolge“) | | • Historische Entwicklung  • Technische Entwicklung  • Erfolgsgeschichte  • Innovationen | | | | | |
|  | | | | | | | |
| ZUSATZINFORMATIONEN | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | |
| SPRACHE der Arbeit | | | | | | • Deutsch | | |
| Partnerinstitution(en), optional (Anzugeben sind: Typ, Name, Adresse) | | | | | | •  • | | |