|  |
| --- |
| **P**ERSÖNLICHE ANGABENUnterrichtsfach: 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 | SOZIALWISSENSCHAFTENWIRTSCHAFTSWISSENSCHAFTEN |  |  |
| 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? |
|  |  |
| AngestrebteMethode/-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) | •• |