

ANMELDUNG ZUR VORWISSENSCHAFTLICHEN ARBEIT – Maturahaupttermin 2019

PERSÖNLICHE ANGABEN

Unterrichtsfach: Informatik

Name: Vorname Nachname	Klasse: 7b
Schule: BRG Petersgasse Schuljahr: 2017/18	
Gewünschte Betreuer/-innen (max. drei, alphabetisch gereiht)	<ul style="list-style-type: none"> • 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:
<small>GEISTESWISSENSCHAFTEN</small>	<small>NATURWISSENSCHAFTEN + Mathematik + Informatik</small>	<small>SOZIALWISSENSCHAFTEN WIRTSCHAFTSWISSENSCHAFTEN</small>		

ERWARTUNGSHORIZONT (ist auf Deutsch auszufüllen.)

Persönlicher Impuls (2 bis 3 Sätze) und erste Basisliteratur: „einige Bücher, Internetseiten, Filme oder andere Medien“	An dieser Arbeit interessiert mich besonders, wie sich diese Videospiele in der Grafik, der Steuerung und inhaltlich verändert haben. Ich spiele auch aktiv. <ul style="list-style-type: none"> • Kent, Steve L.: <i>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.</i> New York: Three Rivers Press 2001. • Loguidice, Bill; Barton, Matt: <i>Vintage games – an insider look at the history of Grand Theft Auto, Super Mario, and the most influential games of all time.</i> Boston: Focal Press/Elsevier 2009. • Nintendo (Hrsg.): <i>Super Mario Encyclopedia – Die ersten 30 Jahre.</i> Tokio: TOKYOPOP 2017. • Nintendo (Hrsg.): <i>The Legend of Zelda – Arts & Artifacts.</i> Tokio: TOKYOPOP 2017. • Plaschg, Jerome: <i>Kognitives Training durch Computerspielen – am Beispiel „The Legend of Zelda: Ocarina of Time“.</i> Graz, Uni., Masterarbeit, 2016.
Geeignete Leitfragen	<ul style="list-style-type: none"> • Wie haben sich diese Spiele verändert? • Inwiefern waren die Spiele früher besser? • Wie war der kommerzielle Erfolg?
Angestrebte Methode/-n	<ul style="list-style-type: none"> • Internetrecherche • Kritiken analysieren • Experteninterview
Ungefähre Gliederung („stichwortartig in der voraussichtlichen Reihenfolge“)	<ul style="list-style-type: none"> • Historische Entwicklung • Technische Entwicklung • Erfolgsgeschichte • Innovationen

ZUSATZINFORMATIONEN

SPRACHE der Arbeit	• Deutsch
Partnerinstitution(en), optional	•
(Anzugeben sind: Typ, Name, Adresse)	•