

Klausur zur Vorlesung Entertainment Computing



Universität Regensburg

(SS 2018, LV-Nr. 36 618a/b)

Mittwoch, 18. Juli 2018

Prof. Dr. Christian Wolff
Lehrstuhl für Medieninformatik
Institut für Information und Medien, Sprache und Kultur

Allgemeine Hinweise

1. Bearbeitungszeit: 90 Minuten.
2. Maximal erreichbare Punktzahl: 90. Zu Ihrer Orientierung sind die erreichbaren Punkte bei jeder Frage genannt – bitte teilen Sie die Arbeitszeit entsprechend ein.
3. Schreiben Sie Ihren **Namen, Vornamen, Studiengang und Studienfach sowie Ihre Matrikelnummer (oder eine frei wählbare ID)** leserlich auf alle Klausurbögen, die Sie für Ihre Lösung verwenden – **bevor** Sie mit der Bearbeitung beginnen! Blätter ohne diese Angaben können nicht gewertet werden.
4. Verwenden Sie nur die bereitgestellten Klausurbögen.
5. Haken Sie ggf. nach Bearbeitung die Aufgaben auf der Angabe ab, um sicherzustellen, dass Sie keine Frage ausgelassen haben.
6. Benutzen Sie **keine Bleistifte, keine rotschreibenden Stifte** und **kein TippEx** (oder ähnliche Produkte).
7. Es sind **keine** weiteren Unterlagen (Skripte, Vorlesungsmitschriften, etc.) zugelassen.
8. Wenden Sie sich bei Unklarheiten in den Aufgabenstellungen immer an die Aufsichtsführenden. Hinweise und Hilfestellungen werden dann, falls erforderlich, offiziell für den gesamten Hörsaal durchgegeben. Aussagen unter „vier Augen“ sind ohne Gewähr.
9. Geben Sie keine **mehrdeutigen** (oder **mehrere**) Lösungen an. In solchen Fällen wird stets die Lösung mit der geringeren Punktzahl gewertet. Eine richtige und eine falsche Lösung zu einer Aufgabe ergeben also null Punkte.
10. Formulieren Sie Ihre Antworten (ggf. knapp) aus; die bloße Nennung von Stichwörtern kann als Antwort nicht gewertet werden!
11. Verändern Sie die Aufgabenstellung nicht, um Sie an Ihre Lösung **„anzupassen“**. Lösungen, die sich nicht an die vorgegebenen Aufgabenstellungen halten, werden mit null Punkten bewertet.

Fragen	Punkte
1. Inwiefern kann man <i>Entertainment Computing</i> als Anwendungsfeld der Medieninformatik verstehen? Definieren Sie beide Felder kurz und nehmen Sie insbesondere Bezug auf Interaktion und Usability Engineering.	9
2. Erläutern Sie die Definition von <i>Spiel</i> nach Johan Huizinga am Beispiel eines Computerspiels Ihrer Wahl.	14

3. Nennen und erläutern Sie je zwei Strukturverwandtschaften und strukturelle Unterschiede zwischen Film und (Computer-)Spiel.	8
4. Inwiefern kann man das Konzept der <i>user experience</i> für die Entwicklung und Bewertung von Computerspielen nutzen? Wie lässt es sich von <i>playability</i> abgrenzen?	8

5. Was sind Vor- und Nachteile von Fragebogen-basierten Instrumenten zur Erhebung der Spielerfahrung (z. B. <i>game experience questionnaire</i>)? Nennen und erläutern Sie jeweils zwei Vor- und Nachteile.	8
6. Beschreiben Sie, wie sich die Game Design-Methode MDA (<i>mechanics – dynamics – aesthetics</i>) zur Entwicklung eines Computerspiels nutzen lässt. Erläutern Sie dies am Beispiel eines Genres Ihrer Wahl.	14

<p>7. Beschreiben Sie kurz Inhalt und Struktur von drei wichtigen Dokumenttypen im Game Engineering und ordnen Sie diese den Phasen der Spieleentwicklung zu.</p>	12

8. Was spricht für bzw. gegen die offizielle Aufnahme von <i>gaming disorder</i> in die internationale Klassifikation der Krankheiten (ICD)?	8
9. Nennen und erläutern Sie drei aktuelle Trends in der Computerspiel-Forschung und -Entwicklung	9
	90