Game-Jam

Erstelle Spiele im Retro-Pixel-Look mit Bitsy

- Kurzanleitung: Game-Jam
- Tipps & Links

Kurzanleitung: Game-Jam

Erstelle Spiele im Retro-Pixel-Look mit Bitsy

Zielgruppe	Dauer	Level	Gruppengröße
ab 12 Jahren	≥ 2 Stunden	2	max. 8 TN pro Betreuungsperson

Kurzbeschreibung

Game-Jams sind bei Menschen, die Spiele entwickeln und programmieren, sehr beliebt. Es geht darum, in einer bestimmten Zeit ein Spiel zu einem vorgegebenen Thema zu entwickeln. In dieser Projekteinheit wird die browserbasierte Anwendung Bitsy eingesetzt, um kleine Spiele im Retro-Pixel-Look zu erstellen.

> **Ziele**
> *- Austausch über digitale Spiele*
> *- Persönlicher Ausdruck über Medienprodukte*
> *- Einstieg in die HTML-Webentwicklung*
> *- Erwerb von Präsentationskompetenzen*

Material	Werkzeuge
• Papier und Stifte • Laminierte Karten mit Medienfiguren	• PCs (2 TN pro Gerät) • browserbasierte Anwendung Bitsy • Beamer/Bildschirm

Ablauf

1. **Warmup: Medienheld*innen**
   Ausgedruckte Karten mit Medienheld*innen werden im Sitzkreis ausgebreitet. Die Teilnehmenden wählen reihum eine Karte aus und stellen die Figur kurz vor: Wer ist das? Aus welchem Spiel stammt sie? Warum wurde diese Figur gewählt? Gibt es eine persönliche Anekdote?
2. **Einführung in das Thema Game-Design**
   Die Teilnehmenden sehen das Video „Spieleentwickler bei der Arbeit” (siehe QR-Code). Anschließend wird gesammelt: Welche Aufgaben gibt es bei der Spieleentwicklung?

Welche Berufsbilder sind notwendig? Ergebnisse werden in einer Mindmap festgehalten.

3. **Einstieg in die Projektarbeit: Game-Jam**
   Die Teilnehmenden erfahren, dass das Ziel der Game-Jams ist, in Kleingruppen ein kleines Spiel zu entwickeln und zu präsentieren. Das Thema wird vorgegeben oder wurde zuvor abgestimmt. In Gruppen entwerfen die Teilnehmenden eine Rahmenhandlung, optional mit einer Storyboardvorlage (siehe QR-Code).
4. **Technische Einführung in Bitsy**
   Die Teilnehmenden lernen die Basics von Bitsy: Räume, Zeichnen, Dialoge, Übergänge, Enden und Farben.
5. **Freie Projektarbeit: Game-Jam**
   Die Gruppen beginnen mit dem Avatar und dem ersten Raum. Danach folgen weitere Sprites und Dialoge. Je nach Zeit können weitere Räume erstellt werden. Vor Projektende laden die Gruppen den Zwischenstand als HTML-Datei herunter. So kann das Spiel lokal im Browser gespielt oder auch zu Hause weiterbearbeitet werden.
6. **Präsentation der Projektergebnisse**
   Jede Gruppe stellt ihr Spiel in zwei bis drei Minuten vor. Anschließend gibt es Feedback und Fragerunden.
7. **Feedback / Abschluss**
   In einem Blitzlicht teilen die Teilnehmenden Highlights, Herausforderungen und neue Erkenntnisse der Projektarbeit.

Autor*in: Frederik Rößler (*barrierefrei kommunizieren!* | *Medienkompetenzzentrum Mitte*)

Tipps & Links

> **Die inklusive Anwendung Book Creator**
>
> Ist die Plattform Bitsy für einzelne Personen(-gruppen) nicht barrierefrei oder die Anwendung zu komplex, lässt sich das Konzept Game-Jam auch mit anderen Werkzeugen umsetzen: So können z. B. mit der inklusiven Anwendung Book Creator eigene Textadventures erstellt oder mithilfe von Flickgame kleine Point-and-Click-Adventures entwickelt werden:
>
> https://bookcreator.com/2017/07/created-interactive-choose-adventure-book/

Linkliste	
Bitsy Cheat-Sheet: Die wichtigsten Befehle zusammengefasst (Initiative Creative Gaming e. V.)	https://www.creative-gaming.eu/wp-content/uploads/2021/02/Gamedesign-mit-Bitsy.pdf
Einführung in die browserbasierte Anwendung Bitsy (Nele Hirsch | eBildungslabor)	https://ebildungslabor.de/blog/bitsy/
Game-Design mit Kodu (JFF – Institut für Medienpädagogik)	https://games.jff.de/gamedesign/
Game-Design mit Scratch (Christiane Schwinge | Initiative Creative Gaming e. V.)	http://medienkompetent-mit-games.de/game-design-mit-scratch
Video „Spieleentwickler bei der Arbeit”	https://youtu.be/D6RJkTFF6-k
Storyboardvorlage	https://lehrerfortbildung-bw.de/st_digital/medienwerkstatt/multimedia/video-im-unterricht/baum/jobs/story/