

## Wegleitung Projektskizze

Im CAS Games & Play in Virtual Spaces beschäftigen sich alle Teilnehmenden mit einem selbst gewählten Projektvorhaben. Dieses wird parallel zu den Unterrichtsmodulen und Gastvorträgen umgesetzt und von Mentorierenden begleitet.

Bei der Anmeldung für den CAS ist neben den allgemein geforderten Unterlagen (siehe [zhdk.ch/cas-games-and-play](http://zhdk.ch/cas-games-and-play)) eine erste Projektskizze einzureichen. Die vorliegende Wegleitung soll dabei helfen, ein passendes Projekt zu wählen und die Idee zu formulieren. Auf unserer Website finden Sie ausserdem Projekte aus vergangenen Jahrgängen zur Inspiration.

### 1. Inhalte

Eine Projektskizze sollte folgende Informationen enthalten:

- **Titel:** Geben Sie Ihrem Projektvorhaben einen prägnanten Titel.
- **Kontext:** In welchem Themenbereich bewegt sich das Projekt? Welche Informationen müssen Leser:innen kennen, um das Projekt einordnen zu können?  
Beispiel: «Es ist für Museen schwierig, mit ihren Inhalten Jugendliche zu erreichen. Vergleichbare Museen wenden aber spielerische Methoden mit Erfolg an.»
- **Projektidee und Ziel:** Was ist Ihre Idee, und was möchten Sie damit erreichen?  
Beispiel: «Es soll ein digitaler Spieleprototyp entstehen, der Jugendlichen eine zukünftige Ausstellung zum Thema Amazonien näherbringen kann.» Oder « Es soll ein kurzes, exploratives 2D-Spiel mit schönen Animationen entstehen.»
- **Motivation und Hintergrund:** Was motiviert Sie an diesem Projekt? Beschreiben Sie Ihre persönlichen Beweggründe und welche Fähigkeiten Sie bereits mitbringen.  
Beispiel: «Ich habe einen Hintergrund in visueller Gestaltung, aber möchte mit diesem Projekt mehr über Motivationsdesign lernen und in die technischen Aspekte des Game Designs eintauchen.»
- **Visualisierung (optional):** Wie stellen Sie sich Ihr Projekt vor? Falls es ähnliche Projekte gibt, können Sie auch ein ähnliches Projekt zeigen, das Ihnen als Vorbild dient.

### 2. Umfang und Form

Die Projektskizze ist max. eine A4-Seite lang und kann frei gestaltet werden.

### 3. Häufige Fragen (FAQ)

#### **Muss ich zwingend das eingereichte Projekt umsetzen?**

Nein. Die meisten Teilnehmenden passen ihr Projektvorhaben im Lauf des CAS an. Da Sie im CAS viel dazulernen, wird sich auch Ihr Projektvorhaben Ihrem Wissensstand und Ihren Erkenntnissen anpassen.

#### **Ich kenne mich mit Games und virtuellen Räumen nicht aus. Kann ich trotzdem ein Projekt umsetzen?**

Im CAS entwickeln Sie einen Prototypen für Ihr Projektvorhaben – und kein finales Produkt. Wir werden Sie darin unterstützen, die ihr Vorhaben an ihre individuellen Möglichkeiten und Fähigkeiten anzupassen. Wichtig ist, dass Sie Entdeckergeist mitbringen.

#### **Was muss ich am Ende des CAS abgeben?**

Im letzten Modul des CAS präsentieren Sie einen Prototypen Ihres Projektvorhabens, der von Expert:innen beurteilt wird. Ausserdem wird eine kurze schriftliche Projektdokumentation verlangt.