# "Game Design im Sport"

Videospiele bieten einiges, was aktuell für andere Kontexte wie Training oder Schule erprobt wird. Unter dem Stichwort Gamification ist beispielsweise die Förderung von Motivation regelmäßiges Thema. Ein zentraler Punkt im Gameplay von Videospielen sind Mechaniken, bspw. in Form von Souls-like, vampires-like und mehr. Mechaniken in Videospielen sind teilweise genreprägend, in jedem Fall wohl spielprägend. Wie lassen sich diese Mechaniken systematisch erfassen und analysieren? Und inwieweit bieten sie Inspiration und Instruktion für das Design von Training oder Sportunterricht, oder sind für pädagogische Zusammenhänge kritisch zu diskutieren?

Auf der Suche nach einem Thema? Abschlussarbeiten können sich dem Thema Game Design:
Mechaniken in Videospielen und deren Transfer auf Sportpädagogik widmen, z.B. in systematischen Erhebungen.



### "Der Effekt eines Semesters"

Die Überzeugung, dass das eigene Handeln zum Erfolg führt, spielt eine entscheidende Rolle in vielfältigen Situationen (Bandura). Das Studium als Teil der individuellen Professionalisierung bietet Lerngelegenheiten (und Prüfungen), aber: Welche Auswirkungen hat das Sportstudium eigentlich auf die Wahrnehmung der eigenen Professionalität? Welchen Effekt hat ein Semester Studium auf die subjektive Selbstwirksamkeitserwartung?

Auf der Suche nach einem Thema? Abschlussarbeiten können sich dem Thema Professionelle Selbstwirksamkeit im Sportstudium widmen, z.B. in qualitativen Interviews.



# "University Narratives"

Was lässt sich eigentlich über die Uni und das Studieren erzählen? Gibt es Held:innen? Was ist das Master-Narrativ in diesem akademischen Zusammenhang? Menschen verorten sich unter anderem über Erzählungen: Erzählungen über sich selbst und ihre Umwelt. Die Universität bildet einen Teil der Umwelt, zumindest in einer Lebensphase als Student:in oder in anderen Rollen, hier als Sportstudent:in. Was sind die entscheidenden Stories, die wir uns und anderen darüber erzählen? Was ist die Story, die jeweilige Universitäten erzählen?

Auf der Suche nach einem Thema? Abschlussarbeiten können sich dem Thema Erzählungen über Studium und Universität widmen, z.B. in qualitativen Interviews oder Dokumentenanalysen.



## "The Hero's Training"

Ob Batmans Kinnhaken, Luffys King Kong Gun, Son Gokus Kamehame-Ha, Hinatas Aufsteiger oder Captain Tsubasas Torabschluss. Sie haben etwas gemeinsam: Es wurde dafür trainiert. Manga, Anime, Comics, Filme und mehr sind Teil der Popkultur und in manchen Fällen spielt "Training" in der Erzählung eine zentrale Rolle. Ob Sport, Musik, übernatürliche Kraft: Mit welchen Methoden entwickeln Held:innen (oder Villains) ihre Skills weiter? Welche Konzepte finden sich in Darstellungen zu Sport, Kampf und mehr? Was wird über Training erzählt?

Auf der Suche nach einem Thema?
Abschlussarbeiten können sich dem Thema Training in der Popkultur widmen, z.B.
Dokumenten- oder Videoanalysen.



### "Schlüsselmomente des Lernens"

Ein spontanes Aha!-Erlebnis, das alles verändert; ein Meilenstein in der sportlichen Karriere zum Feiern und Stolzsein; eine spontane Aktion, die nach Jahren Anekdoten und gemeinsame Nostalgie prägt. Manche Erfahrungen bleiben in Erinnerung, andere nicht. Worin liegt das Besondere prägender Momente? Pädagogik nimmt sich mit guter Absicht an, Menschen beim Lernen und ihrer Entwicklung zu fördern. Wie steht es um den Blick der Pädagogik für das Besondere von Momenten? Können und sollten genau jene Momente pädagogisch designt werden, die sich vom Alltag einschneidend abheben? Und wenn ja, wie?

Auf der Suche nach einem Thema?
Abschlussarbeiten können sich dem Thema Schlüsselmomente des Lernens widmen, z.B. in Reviews, Konzeptionen oder qualitativen Studien.

