



**Titel:** Der Preis der Vision  
**Untertitel:** Urheberschaft und Wertschöpfung  
**Klassenstufe:** Klasse 11-13

### Umsetzung im Unterricht

<b>Phase 1</b> Recherche	Die Schülerinnen und Schüler recherchieren online zu vier Aspekten der Wertschöpfung bei der Entwicklung eines Computerspiels: beteiligte Arbeitsbereiche, Zeitaufwand, notwendige Qualifikationen, Kosten.
<b>Phase 2</b> Aufbereitung	Die Schülerinnen und Schüler dokumentieren die recherchierten Informationen und bereiten sie systematisiert auf.
<b>Phase 3</b> Präsentation	Die Schülerinnen und Schüler erstellen eine Präsentation. Sie nutzen dafür grafische Darstellungen mittels Standardsoftware. Sie diskutieren im Rahmen der Präsentation die einzelnen Aspekte zur Wertschöpfung bei der Entwicklung eines Computerspiels.
<b>Ergebnis</b>	PowerPoint-Präsentationen zu Wertschöpfungsketten, Produktionsprozessen, Zeitabläufen und Personaleinsatz bei der Entwicklung von Computerspielen.



## Materialien im Netz

Alle Materialien, die Sie zur Durchführung des Unterrichtsprojektes benötigen, finden Sie unter

[www.sicherheit-macht-schule.de](http://www.sicherheit-macht-schule.de)