

Professur Rieger

Studienprojekt Bachelor

Start: SoSe 2026

Einsatz von generativer künstlicher Intelligenz in der Spielebranche

Generative KI, z.B. zur Erzeugung von Programmiercode, Grafiken oder Übersetzungen hat in den letzten Jahren enorme Fortschritte gemacht. Ihr Einsatz bei der Erstellung von Computerspielen hat deutlich zugenommen, wird in social networks aber auch kontrovers diskutiert. In diesem Studienprojekt wollen wir zunächst die entsprechenden Technologien selbst kennenlernen und ausprobieren und dann empirisch untersuchen, wie weit verbreitet deren Einsatz bereits ist, und in welchen Bereichen. Wir wollen außerdem untersuchen, wie Spieler zu diesen Entwicklungen stehen, und was deren Einschätzungen beeinflusst.

Methodisch werden wir mit Daten arbeiten, die wir aus Online-Umfragen und aus Analysen von im Internet verfügbaren Daten (z.B. auf Steam) gewinnen. Die gewonnenen Daten werden dann statistisch ausgewertet, z.B. mittels Regressionsanalysen.