

Interdisziplinärer Workshop Nr. 4: Games & Gamification - the World is your Playground

In diesem interdisziplinären Workshop tauchen wir ein in die Welt der Games: Wir ergründen, wie Spiele funktionieren und warum sie Spass machen. Auch setzen wir uns mit aktuellen Mainstream- und Indie-Games auseinander. Wir experimentieren selber mit Spielmechaniken und diskutieren das Potenzial, sowie die Grenzen von Gamification - dem Einsatz von Spielstrukturen für Vermittlungszwecke.

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Art Education > Master Art Education > Basisprogramm > 1. Semester
Bisheriges Studienmodell > Transdisziplinarität > Master Transdisziplinarität in den Künsten > Alle Semester

Nummer und Typ	mae-mtr-101.16H.004 / Moduldurchführung
Modul	Interdisziplinärer Workshop
Veranstalter	Departement Kulturanalysen und Vermittlung
Leitung	Heinrich Lüber u.a.m. (vgl. Inhalte)
Zeit	Di 10. Januar 2017 bis Fr 13. Januar 2017 / 9 - 17 Uhr
Ort	ZT 7.E02 Oblichtsaal
ECTS	2 Credits
Voraussetzungen	Keine
Lehrform	Blockseminar und Workshop
Zielgruppen	Studierende MA Art Education (alle Vertiefungen) MA Transdisziplinarität MA Musikpädagogik, Vertiefung Schulmusik
Lernziele / Kompetenzen	Ziel ist es, in individuellen Auseinandersetzungen oder in Projektteams, dieser Welt theoretisch und praktisch näher zu kommen, als auch in exemplarischen Erprobungen das darin liegende Potential im Hinblick auf die individuellen Studien- und Berufsperspektiven aufzuspüren. Den Studierenden stehen mit dem Game Lab Einblicke in Experimente mit unterschiedlichen Technologien und ein grosses Nachschlagewerk für Spielgeschichte und Spieltheorie zur Verfügung.
Inhalte	Dozierende/Mentorierende: Dr. Mela Kocher Dozentin & Senior Design Researcher Dr. Mela Kocher ist wissenschaftliche Mitarbeiterin in der MA-Vertiefung der Fachrichtung Game Design. Sie arbeitet im Bereich Forschung und Entwicklung (mit den Schwerpunkten Applied Games und Urban Games). Für das International Office entwickelte sie das Urban Game Lucy ZH, das internationalen Studierenden die Stadt Zürich näher bringt. In der Lehre ist sie in der BA-Vertiefung der Fachrichtung Game Design (Seminare zu Serious and Applied Games) und im Master of Arts in Design (Fach-Orientierung C, Minorstudium) tätig. Livio Lunin Ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Studiengang Game Design

Heinrich Lüber. MAE
Vertiefungsleiter Master Art Education

Input:

René Bauer Leiter der MA-Vertiefung

Dozent

René Bauer ist Leiter der MA-Vertiefung der Fachrichtung Game Design und unterrichtet mit Schwerpunkt auf Game Engine Development. Er ist in Projektentwicklungen in Studium und Forschung engagiert. Er betreibt die Auseinandersetzung mit Games im Bereich Gamestudies und Kulturwissenschaften. Als Game Designer und Applicationsentwickler betreibt er eigene Spielprojekte, experimentiert mit AND-OR an der Schnittstelle zwischen Game und Kunst und arbeitet an kollaborativen Schreibumgebungen wie niclas oder textmachina (Web 2.0).

Leistungsnachweis /
Testatanforderung

Leistungsnachweis / Testanforderung
Präsenz und aktive Teilnahme

Termine

Herbstsemester 2016
Dienstag - Freitag 10. - 13.1.17
Blockwoche

Dieser Workshop ist eine von fünf gleichzeitig stattfindenden, thematisch teils überschneidenden Veranstaltungen. Die Studierenden arbeiten an den ersten drei Tagen je von 9.00 h bis 17.00 h, am vierten Tag von 9.00 h bis 13.00 h am jeweiligen Thema; der Nachmittag des vierten Tages gilt dem wechselseitigen Kennenlernen der Überlegungen und Resultate.

Bewertungsform

bestanden / nicht bestanden