

Spielgeschichte, Mechanik

Brettspielgeschichte - historischer Überblick, Analyse der Regelwerke und Konzepte, Entwurf.

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 2. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-2000.17F.001 / Moduldurchführung
Modul	Spielgeschichte, Mechanik
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Dr. Beat Suter
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule Fachrichtung Game Design
Lehrform	Seminar, Projekt
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 2. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Überblick über die Geschichte der analogen Spiele - von Würfelspielen bis zu Strategiespielen. Analyse und Vergleich der zugrundeliegenden Systeme und Mechaniken. Konzeption und Umsetzung eines eigenen Brettspiels.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Bibliographie / Literatur	1. Glonegger, Erwin: Das Spiele-Buch. Drei-Magier-Verlag 1999 2. Parlett, David: The Oxford History of Board Games. Oxford University Press 1999 3. Bell, R. C., u.a: Board and Table Games from many civilizations, New York: Dover 1979. 4. Murray, H. J. R.: A History of Board-Games other than Chess. New York: Oxford University Press 1951. 5. Fitta, Marco: Spiele und Spielzeug in der Antike. Stuttgart: Theiss 1998. 6. Werneck, Tom: Leitfaden für Spieleerfinder. Ravensburger Spieleverlag 1997. 7. Brettspielsammlung des GameLab
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Seminararbeiten, min. 80% Anwesenheit
Termine	28.3.-19.04.2017
Dauer	8 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F