

Interactive Storytelling I

Techniken des dynamischen Storytellings

Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-2004.17F.001 / Moduldurchführung
Modul	Interactive Storytelling I
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Dr. Beat Suter
Anzahl Teilnehmende	maximal 18
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule Fachrichtung Game Design
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 2. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Analyse interaktiver Handlungsabläufe, Erzählstrukturen, textlicher Handlungsmuster und Storylines. Analyse narrativer Tools für Video Games.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Bibliographie / Literatur	1. Crawford, Chris. On Interactive Storytelling. New Riders 2004. 2. Glassner, Andrew. Interactive Storytelling: Techniques for 21st Century Fiction. A K Peters/CRC Press 2004. 3. Handler Miller, Carolyn. Digital Storytelling: A creator's guide to interactive entertainment. Focal Press 2004. 4. Lebowitz, Josiah and Chris Klug. Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories. Focal Press 2011.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Seminararbeiten, min. 80% Anwesenheit
Termine	25.4.-23.5.2017
Dauer	8 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F