

Game Sound Analysis

Game Sound Analysis; Geschichte, Ästhetik, Wirkung und Funktion der Klänge in Videospielen

Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-2005.17F.001 / Moduldurchführung
Modul	Game Sound Analysis
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Daniel Hug
Anzahl Teilnehmende	maximal 18
ECTS	2 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule Fachrichtung Game Design
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 2. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	<p>Der Kurs findet statt im Kontext diverser anderer Game Analyse Kursen. Er fokussiert auf die Geschichte, Ästhetik und Funktion von Klängen und Musik in Computerspielen.</p> <p>In eigenen Analyseprojekten werden die Sounds von Spielen kritisch untersucht und diskutiert. Dadurch wird eine Grundlage für das eigene Sound Design geschaffen.</p> <p>Ausserdem wird Software zur akustischen Analyse von Klang vorgestellt.</p>
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Bibliographie / Literatur	<p>Daniel Hug: Hear me Interact, In: G. Buurman, Total Interaction, 2005</p> <p>New Wine in New Skins: Sketching the Future of Game Sound. In: Grimshaw, M. (ed.) Game Sound Technology and Player Interaction, IGI Global, 2011</p> <p>Barbara Flückiger: Sound Design, Schüren Verlag, 2001</p>
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Kurzpräsentation von Game Sound Analyseprojekten, min. 80% Anwesenheit
Termine	06.06.-09.06.2017
Dauer	4 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F