

Singleplayer Adventure

Angebot für	Design > Bachelor Design > Game Design > 4. Semester
Nummer und Typ	BDE-VGD-V-4002.17F.001 / Moduldurchführung
Beschreibung	Game Engine Technologie und interaktiver Spielentwurf Spielproduktion I; Entwurf interaktiver Spielszenarien.
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Max Moswitzer
Anzahl Lektionen	0
Zeit	Do 23. Februar 2017 bis Fr 9. Juni 2017
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule Fachrichtung Game Design
Lehrform	Projekt
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 4. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Entwurf eigenständiger Spielkonzepte und Umsetzung in interaktive Spielszenarien. Das Projekt umfasst Recherche, Erstellung eines kreativen Spielkonzeptes, technische Realisierung, abschliessende Präsentation und Dokumentation.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Projekt- bzw. Seminararbeit, min. 80% Anwesenheit
Termine	23.2.-09.6.2017
Dauer	13 Tage