

Game Writing II

Angebot für	Design > Bachelor Design > Game Design > 4. Semester
Nummer und Typ	BDE-VGD-V-4003.17F.001 / Moduldurchführung
Beschreibung	Vom Konzept zum Spiel - angewandtes Game Writing als Voraussetzung der Spielproduktion.
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Dr. Beat Suter
Anzahl Lektionen	0
Zeit	Di 28. Februar 2017 bis Mi 29. März 2017
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule Fachrichtung Game Design
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 4. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Überblick über das Konzeptionalisieren, Planen und Dokumentieren von Spielen. Erstellen eines Game-Entwicklungs-Manuals für die Spielproduktion. Ausarbeitung und Umsetzung von Regelwerk, Interaktion und Narration mittels Storyboard und Skript. Erstellen eines Game Design Dokuments zum Adventure Projekt.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Bibliographie / Literatur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bateman, Chris Mark: Game Writing: Narrative Skills for Videogames, 2006. 2. Bates, Bob: Game Design, 2nd Edition. 2004. 3. Salen, Katie, Zimmermann, Eric: Rules of Play: Game Design Fundamentals, 2004. 4. Schell, Jesse. The Art of Game Design: A Book of Lenses. 2008. 5. Despain, Wendy. Professional Techniques for Video Game Writing. 2008 6. Grossmann, Austin: Postmortems from Game Developers, 2003.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Projekt- bzw. Seminararbeit, min. 80% Anwesenheit
Termine	28.2.-29.3.2017
Dauer	7.5 Tage