

## Serious & Applied Games

Angebot für	Design > Bachelor Design > Game Design > 4. Semester
Nummer und Typ	BDE-VGD-V-4004.17F.001 / Moduldurchführung
Beschreibung	Diskussion von Themen und Entwurf von Konzepten im Bereich von Serious & Applied Games
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Prof. Ulrich Götz
Anzahl Lektionen	0
Zeit	Di 2. Mai 2017 bis Di 6. Juni 2017
ECTS	2 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule der Fachrichtung Game Design
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 4. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Diskussion der Funktionsprinzipien von Serious & Applied Game, insbesondere mit Hinblick auf implizites Motivation Design. Besprechung von Beispielen. Erstellung von Konzepten und Spielthemen für Serious & Applied Games.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Bibliographie / Literatur	Götz, U., Kocher, M., Bauer, R., Müller, C. and Meilick, B. (2016). Challenges for Serious Game Design. Designing the Game-Based Neurocognitive Research Software "Hotel Plastisse". In: Elisa Lavagnino (Ed.). Gala 2015. Springer Verlag.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Seminararbeit, min. 80% Anwesenheit
Termine	02.5.-6.6.2017
Dauer	3 Tage