

## Theorie 1.7 VGD Einführung In Spieltheorie und Game Studies

Vom Ursprung der Kultur im Spiel

Einführung in die Lehre von Spieltypen, Spielprinzipien und Theorien.

Einführung und Unterscheidung von Grunddefinitionen des Spiels, Games und grundlegender Konzeptionen im Game Design.

### Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 1. Semester

Nummer und Typ	BDE-BDE-T-VS-1007.17H.001 / Moduldurchführung
Modul	Theorie 1. Semester VGD
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Margarete Jahrmann
Zeit	Mo 25. September 2017 bis Mo 11. Dezember 2017 / 13 - 15 Uhr
ECTS	2 Credits
Lehrform	Seminar, Übung
Zielgruppen	Vertiefungsspezifisches Modul VGD, 1. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Entwicklung eines kulturellen Verständnis von Spiel und Design; Aneignung von Prinzipien der Spielanalyse im Hinblick auf Game Design Principles.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einführung in die Magic Circle Theorie der Spiele</li> <li>- Spiel Definitionen</li> <li>- Spieltypen</li> <li>- Spielmechaniken</li> <li>- Spielerische Handlungsformen</li> </ul>
Bibliographie / Literatur	<p>Huizinga, Johan, 2004 (1938). Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Rowohlt.</p> <p>Caillois, Roger, 1961, Man, Play and Games. Free Press of Glencoe, New York.</p> <p>Aarseth, E. 2003, 'Playing Research: Methodological approaches to game analysis', Spilforskning, Denmark.</p>
Leistungsnachweis / Testatanforderung	80% Anwesenheit, Kurz-Referat, Übungen
Termine	Das Seminar findet jeweils montags vom 25. September bis 11. Dezember 2017 statt.
Dauer	13:00 bis 15:00 Uhr
Bewertungsform	Noten von A - F