

Interactive Storytelling II

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 3. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-3006.17H.001 / Moduldurchführung
Modul	Interactive Storytelling II
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Beat Suter
Zeit	Di 24. Oktober 2017 bis Di 28. November 2017 / 8:30 - 17 Uhr 3 Tage
ECTS	2 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule Fachrichtung Game Design
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 3. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Entwicklung und Analyse interaktiver Handlungsabläufe. Entwicklung eines Verständnisses für Erzählstrukturen, textuelle Handlungsmuster und interaktive Storylines.
Inhalte	Theorien und Übungen zu "Storytelling", Techniken des dynamischen Storytellings. Entwerfen immersiver und interaktiver Handlungsabläufe. Kritische Auseinandersetzung mit dem Zusammenspiel von Interaktivität und Narration. Gutes Erzählen ist eine der wichtigsten Zutaten für eine wahrhaft immersive Erfahrung. Virtuelle Welten brauchen gutes und dynamisches Storytelling, umso mehr als die Geschichten sich jeweils wie Ebbe und Flut verhalten, wenn die Spieler sie mit ihren Aktionen verändern.
Bibliographie / Literatur	1. Laurel, Brenda. Computers as Theatre. 1991 2. Aarseth, Espen. Cybertext. 1997 3. Murray, Janet. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. 1997 4. McCloud, Scott. Understanding Comics. 1993. 5. McCloud, Scott. Making Comics. 2006. 6. Crawford, Chris. on Interactive Storytelling. New Riders: Berkeley 2004. 7. Glassner, Andrew. Interactive Storytelling: Techniques for 21st Century Fiction. A K Peters 2004. 8. Lebowitz, Josiah and Chris Klug: Interactive Storytelling for Video Games.Elsevier: Amsterdam, Boston 2011. 9. McKee, Robert. Story. New York: Harper Collins 1997 (dt. Alexander Verlag 2000) 10. Campbell, Joseph. The Hero with a Thousand Faces. 1949.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Aktive Mitarbeit, min 80% Anwesenheit
Termine	24.10.-28.11.2017
Dauer	3 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F