

FACHMODUL B: Research in Action

Im Zentrum des Moduls "Research in Action" steht das wissenschaftliche Erarbeiten von spezifischen Game-systemischen Themenfeldern. In diesem Semester geht es um das Themenfeld "Games & Museen". In Kooperation mit dem Stadtmuseum Aarau, Engagement Migros und dem Media Studies der HEAD in Genf werden in einem ersten Schritt Spielmechaniken für Museen experimentell ausgelotet, erforscht und evaluiert. In einem zweiten Schritt werden erste Prototypen erstellt und erprobt. In wissenschaftlicher Begleitung wird zusammen der Brückenschlag zwischen Produktion und Scientific Community geleistet und reflektiert.

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Master Design > Interaktion > Schwerpunkt Game Design > 2. Semester

Nummer und Typ	MDE-VIG-FachB-2000.17H.001 / Moduldurchführung
Modul	Interaktion/Game Design Fachinput B 2. Semester
Veranstalter	Departement Design
Leitung	René Bauer Dr. Beat Suter Prof. Ulrich Götz Prof. M. Jahrman Max Moswitzer
Zeit	Mo 18. September 2017 bis Fr 19. Januar 2018 / 13:30 - 17 Uhr
Anzahl Teilnehmende	mindestens 5
ECTS	2 Credits
Lehrform	Teamprojektarbeit n.N. Kolloquium (Präsentationen, Diskussionen) Exkursionen an Fachhochschulen und Museen
Zielgruppen	Masterstudierende Game Design Gamedesigner- und Gamedesignerinnen Interessierte Bachelorstudenten
Lernziele / Kompetenzen	Wissenschaftliches Erarbeiten spezifischer game-bezogener Themenfelder Präsentation von wissenschaftlichen Arbeiten: Kolloquium Kompetenzen Scientific Community zu verstehen und daran teilzuhaben: Kolloquium, Konferenz Wissenschaftliches Arbeiten in einem Team: Teamprojektarbeit, Konferenz Networking: Kolloquium, Konferenz
Bibliographie / Literatur	Jeweils vom Dozenten/Dozentin angekündigt.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Besuch und aktive Teilnahme.
Termine	Jeweils Dienstag Nachmittag, sofern keine Kollision mit Minorprogramm.
Dauer	13.30 - 17.00 oder in Absprache mit Modulverantwortlichen
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden