

Theorie 3.7 VGD Social Media - Social Games

Eine kritische Perspektive auf ein digitales Phänomen des Mainstreams

Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-BDE-T-VS-3007.18H.001 / Moduldurchführung
Modul	Theorie 3. Semester VGD
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Beat Suter, Dr. Phil.
Zeit	Mo 24. September 2018 bis Mo 10. Dezember 2018 / 8:30 - 10:30 Uhr
ECTS	3 Credits
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Vertiefungsspezifisches Modul VGD, 3. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Erarbeiten eines kritischen Vokabulars für Trendphänomene des Mainstreams. Kritische Kenntnisse der Funktionsweisen von Social Media und Social Games.
Inhalte	Was steckt hinter den digitalen Phänomenen Social Media und Social Games? Wer spielt da mit wem? Warum müssen wir alle an ihnen teilhaben? Warum sind die Social Media mit ihren schnellen rudimentären Content Streams so schnell zu einem festen Bestandteil unseres Alltags geworden? Eröffnen sie uns neue spannende Kommunikations- und Spielwelten oder hat der Mainstream uns fest in seinem Griff? Wie beurteilen wir, was richtig ist und was falsch ist? Wie gehen wir damit um, dass wir unsere persönliche Daten preisgeben müssen? Und dass andere damit Geschäfte und Politik machen? Wie gehen wir damit um, dass wir unsere Freunde als Ressourcen behandeln müssen? Und dass wir uns innerhalb des Spiels den Fortschritt erkaufen können? Wie gehen wir mit der Selfie Kultur um? Können wir überhaupt unsere persönlichen Daten im Netz schützen? Wie behalten wir die Kontrolle über unser digitales Leben? Und wer entscheidet schliesslich darüber, was richtig ist und was falsch? Ist es Schwarm, Mob, Computer-Algorithmus oder Intelligenz und Urteilsvermögen des Einzelnen?
Bibliographie / Literatur	1. Lanier, Jaron: You are not a gadget. A manifesto. A.A. Knopf: New York 2010. [ebook] 2. Pariser, Eli: Wie wir im Internet entmündigt werden. Hanser, 2012. 3. Cross, Mary: Bloggerati, Twitterati: How Blogs and Twitter Are Transforming Popular Culture. Praeger Frederick, 2011. 4. Martel, Frédéric: Mainstream. Wie funktioniert, was allen gefällt. Albrecht Knaus: München 2011. 5. Freud, Sigmund. Massen-Psychologie und Ich-Analyse. Psychoanalytischer Verlag: Leipzig, Wien, Zürich 1921. [ebook] 6. Le Bon, Gustave: Psychologie der Massen. 2009 (1895). 7. Schopenhauer, Arthur: Die Kunst, Recht zu behalten. 2009 (ca. 1830).
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Aktive Teilnahme und Mitarbeit. 80% Anwesenheit.
Termine	Das Seminar findet jeweils montags vom 24. September bis 10. Dezember 2018 statt.

Dauer	8:30 bis 10:30 Uhr
Bewertungsform	Noten von A - F