

Pervasive Games

Hybride Spiele und Urbane Interventionen

Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-3000.18H.001 / Moduldurchführung
Modul	Pervasive Games
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Prof. Dr. Margarete Jahrman
Zeit	Mo 17. September 2018 bis Mi 17. Oktober 2018 / 9 - 17 Uhr 10 Tage
ECTS	2 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule Studienvertiefung Game Design
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 3. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	- Analyse Urban Games - Realisierung eines eigenen Konzepts - Visualisierung modellhafter Umsetzung eines "Pervasive Games"
Inhalte	Entwurf eigener Spielkonzepte zu "Pervasive Games" Kennenlernen von Technologien wie GPS Games, Alternate Reality Games, Natural Marker Technologien und zugehöriger mobile Interfaces. Analyse möglicher Spielmechaniken in Urban Games.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	z.B. Seminar-/Projektarbeit, min 80% Anwesenheit
Termine	17.09.-17.10.2018
Dauer	10 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F