

PRÜFUNG: Game Design

Die Zwischenpräsentationen haben zum Ziel, die individuellen Fortschritte der Masterstudierenden zu sichten, zu prüfen und zu kommentieren. Die Studierenden bringen Unterlagen, insbesondere Forschungs- und Entwurfsunterlagen zur Präsentation mit. Vor den Terminen werden die entsprechenden Daten (z.B. Abstract, Forschungsdaten, Texte etc.) auf dem MDE Server abgespeichert. Bei den Zwischenpräsentationen sind alle Studierenden und auch Mentorinnen und Mentoren anwesend.

Angebot für

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

Nummer und Typ	MDE-VIG-Prüfung-2000.18H.001 / Moduldurchführung
Modul	Interaktion/Game Design Abschlussprüfung 1. Semester
Veranstalter	Departement Design
Leitung	René Bauer Dr. Beat Suter Prof. Ulrich Götz Prof. Dr. Margarete Jahrmann Max Moswitzer Dr. Mela Kocher
Zeit	Mo 18. September 2017 bis Fr 19. Januar 2018
Anzahl Teilnehmende	mindestens 5
ECTS	8 Credits
Lehrform	Präsentation und Diskussion der Arbeit
Zielgruppen	2. Semester Studierende des Master of Arts in Design, Vertiefung Game-Design
Lernziele / Kompetenzen	Die Studierenden sind aufgefordert, zum Ende des zweiten Semesters den Grossteil ihrer theoretischen Master-Thesis vorzulegen und die Inhalte sowie den Fortschritt der gestalterischen Arbeit im Endsemesterkolloquium zu präsentieren. Die erfolgreiche Bewertung der Abgabe und Präsentation ist Voraussetzung für den erfolgreichen Übertritt ins dritte Semester.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	80% Anwesenheit während des Semesters. 60% Masterthese bis Ende Semester geschrieben. Fortschritt in der Projektarbeit.
Termine	Werden Anfang Semester bekannt gegeben.
Dauer	30 Minuten pro Person Präsentation inkl. Q&A
Bewertungsform	Noten von A - F