

Game Writing II

Vom Konzept zum Spiel - angewandtes Game Writing als Voraussetzung der Spielproduktion.

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 4. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-4003.19F.001 / Moduldurchführung
Modul	Game Writing II
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Dr. Beat Suter
Zeit	Di 26. Februar 2019 bis Mi 20. März 2019 / 9 - 17 Uhr 6 Tage
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule Fachrichtung Game Design
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 4. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Überblick über das Konzeptionalisieren, Planen und Dokumentieren von Spielen. Erstellen eines Game-Entwicklungs-Manuals für die Spielproduktion. Ausarbeitung und Umsetzung von Regelwerk, Interaktion und Narration mittels Storyboard und Skript. Erstellen eines Game Design Dokuments zum Adventure Projekt.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Bibliographie / Literatur	1. Bateman, Chris Mark: Game Writing: Narrative Skills for Videogames, 2006. . 2. Salen, Katie, Zimmermann, Eric: Rules of Play: Game Design Fundamentals, 2004. 3. Schell, Jesse. The Art of Game Design: A Book of Lenses. 2008. 4. Despain, Wendy. Professional Techniques for Video Game Writing. 2008 5. Denton Bryant, Robert and Keith Giglio. Slay the Dragon. Writing Great Video Games. Michael Wiese Productions: Studio City 2015. 6. Heussner, Tobias et al. The Game Narrative Toolbox. Taylor and Francis: New York and London 2015.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Projekt- bzw. Seminararbeit, min. 80% Anwesenheit
Termine	26.02.-20.03.2019
Dauer	6 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F