

VGD-Thesis

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 6. Semester

Nummer und Typ	BDE-BDE-T-VS-6007.19F.001 / Moduldurchführung
Modul	VGD-Thesis
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Beat Suter
ECTS	6 Credits
Voraussetzungen	Abschluss 5. Semester
Lehrform	Seminar, Mentorat
Zielgruppen	BA-Theoriemodul vertiefungsspezifisch für Studierende im 6. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Der schriftliche Teil der BA-Abschlussarbeit dient der Erarbeitung eines Thesenpapiers sowie der Dokumentation der praktischen Arbeit. Mit dem schriftlichen Teil wird den Studierenden von Beginn an die Möglichkeit gegeben, die Ausgangslage, ihre Recherchen, die Entwicklung und das Ergebnis des Projektes lückenlos zu dokumentieren und hinterfragen.
Inhalte	Erarbeiten und Verfassen der Theoriearbeit.
Bibliographie / Literatur	<ol style="list-style-type: none">1. Leitfaden für die Bachelor-Arbeit der Fachrichtung Game Design.2. Leitfaden für wissenschaftliches Arbeiten des Theorieregiments DDE.3. Balzert, Helmut, Marion Schröder und Christian Schäfer (hgg.) Wissenschaftliches Arbeiten. Ethik, Inhalt & Form wiss. Arbeiten, Handwerkszeug, Quellen, Projektmanagement, Präsentation. W3L Verlag: Herdecke, Witten 2012.4. Schell, Jesse. The Art of Game Design. A Book of Lenses. CRC Press Taylor & Francis Group: Boca Raton, London New York 2015.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Theoriearbeit, 80% Anwesenheit
Termine	04.03.2019 15.04.2019 20.05.2019 07.06.2019
Bewertungsform	Noten von A - F