

## Berufs.- und Mastervorbereitung VGD

Exkursion in die Game und Electronic Culture Zentren

Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-BDE-P-VGD-6024.19F.001 / Moduldurchführung
Modul	Berufs.- und Mastervorbereitung VGD
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Prof. Margarete Jahrmann
Zeit	Di 5. Februar 2019 bis Fr 8. Februar 2019 4T
ECTS	2 Credits
Lehrform	Exkursion, Praxisanteil
Zielgruppen	Bachelor Praxismodul für Studierende im 6. Semester Pflichtmodul für VGD Game Design, 6. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Kenntnisse der Bewerbungs- sowie Auswahlverfahren für Game Designer, Level Designer, Developer, Producer u.a., Anforderungen an die Bewerbungsunterlagen / das Portfolio aus Sicht Game-Industrie; Wissen über Organisationsformen und Arbeitsweisen unterschiedlicher Developer und Publisher-Firmen; Vorbereiten, Durchführen eines Pitches vor Fachpublikum.
Inhalte	Wir besuchen die "Kunst- und emerging Game Design Zentren" und lernen ausgewählte Firmen sowie den Standort kennen: Spielentwickler, -produzenten und Publisher sind hier in Bereichen wie Digital Entertainment, Online- und Browsergames, Serious Games, Virtuelle Welten und eLearning tätig. Zudem lernen wir den GameKultur Hubs kennen, mit der Gelegenheit eigene Arbeiten vorzustellen und versiertes Feedback einzuholen.
Bibliographie / Literatur	Brathwaite, B., Schreiber, I.: Breaking into the Game Industry. Advice for a Successful Career from Those Who Have Done It. 2011. Fullerton, T.: Game Design Workshop. 2008. S. 347-374 Eisenman, S.: Building Design Portfolios: Innovative Concepts for Presenting Your Work. 2008.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Anwesenheit, aktive Teilnahme und Präsentation eigener Arbeiten
Termine	5. bis 8. Februar 2018 Die Kosten für die Unterkunft bzw. CHF 150.00 pro Teilnehmenden werden vom Departement Design übernommen
Dauer	5 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F